

NINTENDO Wii  NINTENDO DS 

NGAMER

A REVISTA 100% NINTENDO

BRASIL

ANO 2 | Nº 14 | R\$ 9,90
WWW.EUROGAMES.COM.BR

Animal Crossing

CITY FOLK

ENFIM NO Wii,
O SUCESSO DO DS

3 **2008**
DIRETO DE
LOS ANGELES
O MELHOR
DA FEIRA

16 PÁGINAS REPLETAS DE
NOVIDADES. INCLUINDO:

- CASTLEVANIA JUDGMENT
- POKÉMON RANGER 2
- THE CONDUIT
- RHYTHM HEAVEN



Wii SPORTS RESORT



Wii MUSIC



BRINDE
UM BONECO DO
MARIO PARA VOCÊ
RECORTAR E MONTAR

Wii Fit™



IOGA



JOGOS DE EQUILÍBRIO



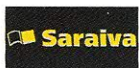
TREINO DE FORÇA



AERÓBICA



Compre o seu nas lojas autorizadas:



Distribuído no Brasil por Metropolitan Distribuidora.



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

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@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Máio Fittipaldi

Redatores-chefe: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Fábio Santana, Flávia Gasi, Gustavo Petrô, Humberto Martínez, Leandro Rodrigues, Nelson Alves Jr. e Vitor Tritto
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Erick Melo
Revisão de Texto: Fábio Larsson
Colaboraram nesta Edição: Artur Palma, Fernando Wiek, Gilsomar Livramento (textos), Maktron (ilustração)

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento), Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Maurício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios:
Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Cláudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Leandro Blotta Raphael Gherardi, Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3178 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

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

Propaganda: Ludmila Viani e Natália Azeredo

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente), Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski


Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisângela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora - fabiana@europanet.com.br); Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
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.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente); Aline Mello, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinali e William Silva

Logística
Ézio S. Vicente (Coordenador), Guilherme Scalsos e Rodrigo Tanikado

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 revista NGamer são propriedade da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006

Distribuidor Exclusivo
Fernando Chignalla Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

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

Salve!



Cobrir um evento importante como a E3, que é a maior exposição de jogos eletrônicos do mundo e que acontece em Los Angeles, nos Estados Unidos, nunca é fácil. Mas este ano a tarefa foi um pouco mais complicada do que o normal. O motivo? A data de fechamento da revista, que coincidiu com o último dia da feira. Ou seja, ao contrário do que aconteceu na cobertura do ano passado, em que pudemos voltar ao Brasil e escrever com calma sobre as novidades, desta vez tivemos que fazer tudo da maneira mais rápida possível.

Enquanto nossos enviados Nelson, Humberto e Petrô testavam os jogos e enviavam suas impressões por e-mail, eu, Trivella e os demais caras da redação organizávamos e lapidávamos todo o material a ser publicado. O resultado dessa trabalhadeira toda são 16 páginas com os principais destaques da feira, a começar com *Animal Crossing: City Folk*, o game escolhido para ilustrar a capa desta edição.

Por falar em trabalhadeira, em quanto tempo você acha que consegue montar o brinde deste mês? Eu passei quase um dia inteiro dobrando pra lá e pra cá, mas já aproveitei para montar outras coisas que... bem, melhor você ir montando o seu e mês que vem a gente fala mais sobre esse assunto.



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europanet.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@europanet.com.br



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



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

SUMÁRIO

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

16

CONEXÃO NGB

Log Off	9
F.A.Q.	8
Seção de Cartas	6

NGEXPRESS

As Notícias que Interessam	10
Bloco de Notas	12

WiiINTERNET

Access Point	15
Enfim, Voz	14

E3 2008

Animal Crossing: City Folk (Wii)	18
Call of Duty: World at War (Wii)	25
Castlevania Judgment (Wii)	25
Chrono Trigger (DS)	28
Kirby Super Star Ultra (DS)	28
MadWorld (Wii)	24
Mega Man 9 (WiiWare)	25
Mystery Case Files: Millionheir (DS)	29
Pokémon Ranger: Shadow of Almia (DS)	29
Rhythm Heaven (DS)	28
Spore Creatures (DS)	29
The Conduit (Wii)	24
Wario Land: Shake It! (Wii)	24
Wii Music (Wii)	22
Wii Sports Resort (Wii)	20

Bônus - Wii	26
Bônus - DS	30

ESPECIAL

Vale Ouro!	32
------------	----

REVIEWS

Akanoid DS (DS)	53
Alone in the Dark (Wii)	40
Blast Works (Wii)	44
Cake Mania 2 (DS)	57
Densetsu no Stafy: Taiketsu Daiiru Kaizokudan (DS)	59
English of the Dead (DS)	58
Etrian Odyssey II: Heroes of Lagaard (DS)	52
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon (Wii)	43
Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift (DS)	50
Guitar Hero: Aerosmith (Wii)	41
Gyrostarr (WiiWare)	60
Jake Hunter: Detective Chronicles (DS)	58
Magnetica Twist (WiiWare)	61
Major League Eating (WiiWare)	59
Mario Super Sluggers (Wii)	36
Metal Slug 7 (DS)	56
New International Track & Field (DS)	57
Protóthea (WiiWare)	60
Resident Evil Zero (Wii)	38

Sid Meier's Civilization Revolution (DS)	55
SPOGS Racing (WiiWare)	61
Top Spin 3 (Wii)	42
Trauma Center 2: Under the Knife (DS)	54
Wall-E (Wii)	45
We Love Golf! (Wii)	39

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo	62
Memórias Nintendistas	66
Propagandas Toscas	68
Contando Contos...	70
Vergonha Alheia	72
Nintendopédia	74
Dicas - Final Fantasy Tactics A2	78

DOWNLOAD

Cenários Inesquecíveis	92
Lição de História	90
Truques Clássicos	94
Pérolas do Mês	95

NINTENDUS BRASILIS

Lançamentos no Brasil	96
-----------------------	----

PÁGINA 98

A Página Mutante	98
------------------	----



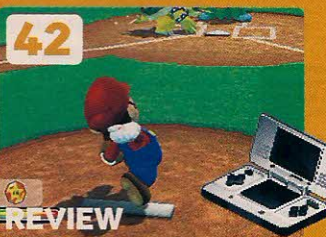
PREVIEW WII SPORTS RESORT



PREVIEW WII MUSIC



ESPECIAL GAMES RAROS



REVIEW MARIO SUPER SLUGGERS



DICAS FINAL FANTASY TACTICS A2

SUMÁRIO

CONHEÇA A EQUIPE / ENTENDA AS NOTAS

QUEM AVALIA OS JOGOS NA NGB



MEGA
FELIPE AZEVEDO



TRIVAS
EDUARDO TRIVELLA



2BERTO
HUMBERTO MARTINEZ



FABÃO
FABIO SANTANA



PETRÓ
GUSTAVO PETRÓ



SOMBRA
LEANDRO RODRIGUES



FLAVINHA
FLÁVIA GASI



NELSÃO
NELSON ALVES JR.



Além de reviews escritos pelos membros da redação e por nossos colaboradores, você encontra textos com o ícone ao lado. Ele serve para indicar que a análise foi feita pela equipe da NGame inglesa. Obviamente, faremos a nossa própria análise quando recebermos a cópia do jogo em questão.

CRÍTICOS CONVIDADOS



WIEK
FERNANDO WIEK



SLIME
ARTUR PALMA



GIL
GILSOMAR LIVRAMENTO

ARTE



CURINTCHA
ERICK MELO



ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em explicações óbvias

0 a 29

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

30 a 49

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

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

70 a 84

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 aprenderá mais tarde.

ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone



Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.

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

Wi-Fi 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.



Wi-Fi 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 NGB

SUA LIGAÇÃO
DIRETA COM
A REDAÇÃO

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

Wii

Se o seu Wii Number foi publicado na revista, ele já está registrado em nosso console, então fique à vontade para enviar mensagens e fotos.

PASSOU BATIDO...

A Nintendopédia do pôster de edição #13 é a de número 7, e não 6 como foi publicado.

Nesse mesmo pôster, as descrições dos itens 12 e 13 saíram trocadas. Os leitores Pedro Duarte Alves e José Henrique estavam atentos e notaram o erro.

Os leitores Pedro Carneiro e Caio Rodrigues Magrini tiveram seus Friend Codes trocados no "Access Point" da NGB #13. Pedimos desculpas pela confusão.



CARTA DO MÊS

O DIREITO DE DISCORDAR

Quando lemos um review, geralmente é porque queremos saber se o jogo é bom para depois comprá-lo, certo? Antes de ler a **NGamer Brasil** #12, já tinha em mente que compraria *Pokémon Mystery Dungeon*, mas ao deparar com o review na revista, levei um susto. Como foi que o jogo tirou uma nota tão baixa!?

Como de praxe, comecei a ler para ver o que ele tinha de errado e, ao terminar, comecei a rir sem parar. Vocês disseram que o jogo não tem nada a ver com *Diamond* e *Pearl*; mas pelo que eu me lembro, *Pokémon Trozei* e *Ranger* são bem diferentes da série principal e são ótimos jogos. Outra: "alimentar seu pokémon para que ele não morra de fome torna-se frustrante". Pode ser frustrante para vocês, mas pra mim é desafiador! Agora todos jogos que não forem "melzinho na chupeta" vão ser declarados ruins?!

Mesmo depois de ver aquela nota ruim, eu comprei o jogo. E sabem de uma coisa? Eu gostei muito! Ele é melhor do que o anterior, que, por sinal, recebeu uma nota bem mais alta na época. Eu daria, no mínimo, nota 80 para este game. Agora resta saber se a opinião de um leitor é importante ou não.

IGOR MENEZES | POR E-MAIL

A opinião de um leitor é muito importante. Como também é importante saber porque esse mesmo leitor riu sem parar ao término da leitura do review. Foi em sinal de desprezo por não concordar com nossa opinião especializada ou foi uma demonstração de nervosismo por inconscientemente saber que o game não é tão bom como você quer que ele seja? Responda baixinho para você mesmo a seguinte pergunta: se não houvesse o nome pokémon na embalagem, você teria comprado o jogo?

O Daniel, autor do review, é mais ou menos como você: pokemaniaco confesso. Mas não é por isso que ele se ajoelha diante de qualquer lata de biscoito que carrega o nome Pokémon. O cara já jogou tudo quanto é título da franquia e sabe o que fala quando o assunto é Pocket Monsters. E é por isso que ele escreve para a nossa revista. Mas, assim como você tem a sua opinião, ele tem a dele. Se fosse você que tivesse escrito o review, ele estaria indignado uma hora dessas.

E ninguém falou que o jogo é ruim por ser diferente de Diamond e Pearl. Ele é ruim por outras razões, como, por exemplo, usar uma fórmula batida que se repete em todo título da série Mystery Dungeon. Outra: não existe nada de desafiador em alimentar pokémon, isso é "melzinho na chupeta". Aliás, o jogo todo é assim. O desafio, para falar a verdade, é bem baixo.

Dito isso, podemos afirmar que estamos felizes. Você não arredou pé de suas convicções, comprou o jogo e está satisfeito com ele. Não tem coisa melhor do que isso. Nosso trabalho é analisar friamente os lançamentos dos consoles Nintendo e emitir nossa opinião sincera sobre eles. Nunca teremos receio de fazer isso e também nunca teremos pretensão de que os leitores concordem o tempo todo conosco. E assim o mundo dos games gira e vai se tornando um lugar mais democrático.





PREFIRO QUE
MEU NOME NÃO
SEJA PUBLICADO.
É POR CAUSA DE
ALGUNS PROBLEMAS
PESSOAIS QUE POSSUO.

Leitor incógnito
Endereço não divulgado

TINGLE, ÍDOLO DAS MULTIDÕES?!

Ontem terminei um de meus jogos preferidos de DS: *Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland*. Sim, ele mesmo! Apesar da cara do Tingle o jogo é perfeito, principalmente pelo bom humor! Depois de terminá-lo, a única coisa que eu quero jogar é uma continuação dele, já estou morrendo de impaciência! Vocês sabem se a Vanpool está trabalhando em uma sequência do jogo? Eu gostaria muito de rever o Tingle sendo espancado por monstros doidos!

E vocês sabem se haverá uma versão americana de *Oendan 2*?

Kévin Lalague
Brasília/DF

Morrendo de impaciência? Também não é pra tanto, né Kévin? Olha que esse Tingle pode ser uma má influência na sua vida com aquele jeito, digamos, estranho. Nós não morremos de amores por ele, mas somos obrigados a concordar com você que, por horas, ele é hilário.

A Vanpool ainda não falou nada sobre uma continuação, mas se a impaciência for demais para você suportar, mate as saudades de seu amiguinho verde com *Tingle's Balloon Fight* (lançado apenas no Japão). Não tem monstros espancando o Tingle, mas tá cheio de bexiga. E ele pode cair lá de cima e se espatifar no chão.

Oendan 2 foi lançado nos EUA como *Elite Beat Agents*. As músicas e os gráficos são outros, mas o jogo tem exatamente as mesmas mecânicas.

MAIS PARABÊNS

Em um mundo onde poucos ainda acreditam no futuro da mídia impressa, e onde notícias levam não mais do que alguns minutos para rodar o mundo, vocês conseguiram. Começaram uma revista diferente, com uma proposta nova, mas com o principal objetivo de falar da marca Nintendo.

Devolveram a mim e a muitos leitores o prazer em ler algo feito especialmente para nós, o prazer de nos sentirmos Nintendo.

Apresentaram a empresa a tantos outros que ainda não a conheciam, e que com certeza se apaixonaram.

Vocês conseguem fazer edições que atendem a todos os gostos, falando dos portáteis aos consoles de mesa, na medida certa. Escrevem textos agradáveis de se ler a qualquer momento, e que dão vontade de ler ainda mais vezes;

Vocês fazem a gente se sentir

cada vez mais Nintendo, com mais amor à marca, sem fanatismo cego nem os famosos 'ismos'.

Nos fazem ficar na maior expectativa para a chegada da revista, contando os minutos e procurando o carteiro em todos os canos – digo, cantos. Nos fazem saborear cada página, cada legenda, cada detalhe como se fosse o último – mas não por estar acabando, mas sim por ser único.

Foi muita evolução em um ano (o primeiro de muitos que vocês terão pela frente), o que faz com que tenhamos cada vez mais carinho por cada um dos que estão aí na redação, suando para fazer mais uma edição inesquecível e transmitindo tudo magnificamente bem. Sinto-me jogando cada um dos jogos que vejo na revista, graças aos ótimos reviews e previews que vocês escrevem.

Então, por tudo isso e muito mais, parabéns, NGamer!

George R. M. Menezes
por e-mail

Pôxa... estamos fazendo tudo isso mesmo? Se você está falando, então a gente acredita. Mas fique tranquilo que não vamos perder o foco só por causa dos elogios que você e outros leitores fizeram. Sabemos da resposta que é falar de uma marca tão querida no mundo todo, e sabemos também que o fã de Nintendo é um dos mais exigentes que existem, principalmente os brasileiros.

Seu desejo é igual ao nosso: muitos anos pela frente. Esperamos continuar agradando a nossos leitores durante todo nosso jornada, mas, se por acaso isso não acontecer em algum momento, não hesite em nos falar. A frase a seguir pode soar demagoga, mas depois de ler seu email (que era bem maior e que deu pena de cortar) não tem como não falar: a NGB é feita para você e por pessoas como você.

BRILHANTE NARCISISMO

Vocês ficaram com dúvidas sobre o que seriam as letras "BN" da capa do Luiz Gustavo Pampu (página 63 da edição #13), não é? Bom, eu tenho algumas teorias: Banco Nacional, Bando de Nerd, Bando de Noob, BacaNa, Brasil Nintendo ou Bryan Nickson, que são as iniciais do meu nome. Talvez ele tenha feito em minha homenagem...

Bryan Nickson Santana Pinto
Timóteo/MG

Belo Negócio esse de ficar adivinhando o que significa uma sigla aleatória, não é mesmo? Bom Não ficar quebrando a cuca muito tempo com isso, no entanto. Buraco Negro é o que pode abrir na sua mente se você ficar viajando muito nessa história, meu rapaz. Bryan Nickson recebeu uma homenagem? Bruno Nogueira, Baltazar Nascimento e Bárbara Neves ficaram com ciúmes.



Esta é a Biblioteca Nacional, que fica no Rio de Janeiro. No jogo do Luiz Gustavo, a linha de chegada é lá

GALERIA Mİİ



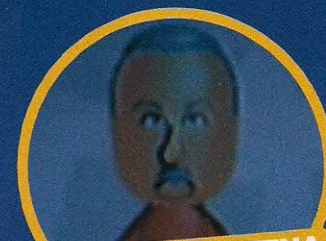
GEORGE HARRISON

Enviado por
GUILHERME TEIXEIRA



BEE MARIO

Enviado por
CAIQ RODRIGUES



JUVENAL ANTENA

Enviado por
PATRÍCIA GONÇALVES



SPEED RACER

Enviado por
BRUNO REIS



ZATCH BELL

Enviado por
FABIO DIAS DOS SANTOS

FAQ.

TIRE SUAS DÚVIDAS; COMPARTILHE SUAS DICAS...

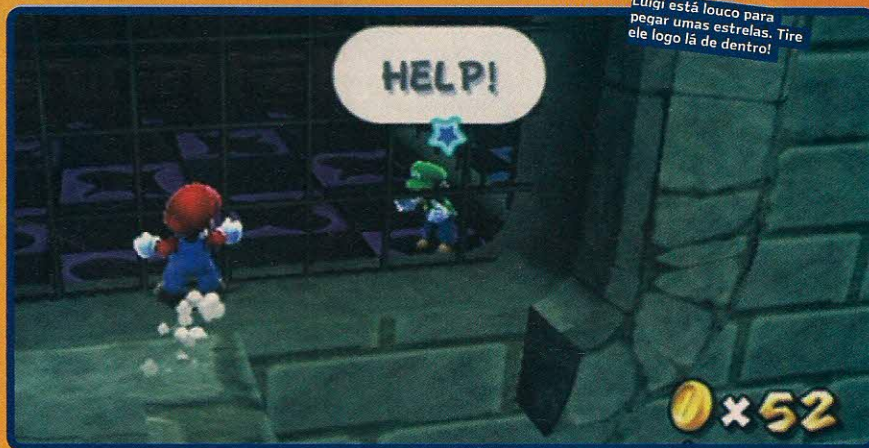
PARA ACABAR COM A TRISTEZA

Por favor, publiquem esta dica de *Pokémon Emerald* que vai deixar muitos fãs alegres.

Na cidade de Rustboro, há uma casa ao norte do Pokémon Center. Dentro dela, um pai que sempre pede uma frase que faça a garota rir. Essa frase é um código especial que libera um papel de parede para a Box dos Pokémon. Para conseguir o código, siga o procedimento abaixo.

Entre no seu jogo, aperte Start, clique na parte com o nome do seu personagem e anote o ID No. Acesse o site tinyurl.com/6rcx25, digite o número anotado no quadro "Trainer ID" e marque a linguagem do seu jogo. Agora, escolha a cor e os desenhos do seu papel de parede. Para as cores, clique no "help" do próprio site, e para os outros basta escolher a opção que o resultado já aparece ao lado. Clique em "Generate Secret Word" para que apareça uma grande série de letras. Vá para a casa da garota doente e fale o código para o pai dela, não esquecendo de inserir corretamente as letras maiúsculas e minúsculas. Por fazer a menina sorrir, o papel de parede que você fez pela Internet estará no seu PC dentro do jogo, basta alterar o Wallpaper das Boxes dos Pokémon.

Oldair José Almeida de Carvalho
Barbacena/MG



Luigi está louco para pegar umas estrelas. Tire ele logo lá de dentro!

Muito obrigado, Oldair. Você, sem saber, inaugurou uma parte da seção de cartas que estávamos pensando em fazer há tempos: dicas. A partir do mês que vem, publicaremos dicas pedidas e dicas oferecidas. Quem quiser, é só escrever para cá.

CARA DE UM, CASCO DE OUTRO

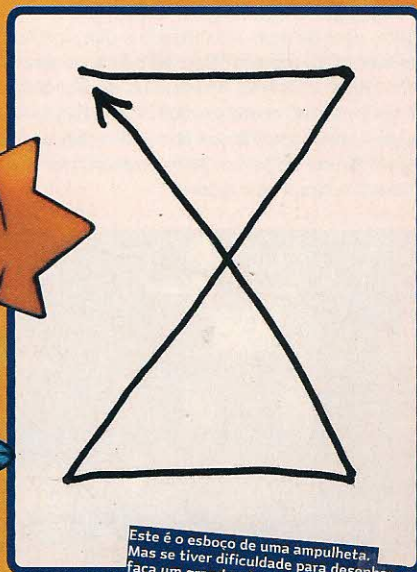
Estou com dúvidas sobre como matar o último chefe de *Zelda: Phantom Hourglass* para DS. Eu faço o que vocês mandaram no detonado e não consigo.

João Vitor Balzer | Por e-mail

Balzer? Você tem algum parentesco com o Bowser? Com esse nome, fica difícil ganhar algum combate em jogos Nintendo...

Mas falando sério agora, João Vitor: no detonado que publicamos na *NGB #5*, está tudo explicado em detalhes. O que nos leva a crer que você está com dificuldades para

"Meu nome Mudkip. Mas pode me chamar de Alowishus Devadander Abercrombie"



Este é o esboço de uma ampulheta. Mas se tiver dificuldade para desenhar, faça um grande número 8

desenhar a ampulheta que faz o tempo parar por alguns segundos na parte final do combate. Se for isso que está acontecendo, experimente desenhar grandes oitos (o número 8), que se assemelham a uma ampulheta. Quando o tempo parar, bata no olho amarelo que está na frente do inimigo. Boa sorte!

COMBATENDO A ELITE

Em *Pokémon Diamond/Pearl*, como faço para obter as seguintes funções da Pokétch: Calendar, Drawing Board e Roulette? Não consigo achá-las. E que tipo de Pokémon usar para enfrentar a Elite Four?

Ricardo Leme Dos Santos
Sorocaba/SP

Ricardo, para conseguir essas funções você precisa levar Pokémon diferentes até a casa ao lado da estátua de Munchlax, em Sunyshore City. Para a função Calendar, leve um Pokémon de nature Serious; para a função Drawing Board, leve um Pokémon de nature Naive; e para a função Roulette, leve um Pokémon de nature Quirky. E quanto à Elite Four, você pode fazer de duas formas: montar um time equilibrado em que os Pokémon protejam as fraquezas uns dos outros ou usar personagens mais fortes como Dialga ou Palkia (os Pokémon que estão na capa do jogo) e aumentar bastante de nível, o suficiente para surrar todos os adversários.

SAI UM IRMÃO, ENTRA OUTRO

Quero saber como posso usar o Luigi em *Super Mario Galaxy* e se quando você termina com o Mario, recomeça com o Luigi.

João Pedro Bouner Vieira | Por e-mail

Não basta terminar o jogo com o Mario. É preciso fazer isso, mas em posse das 120 estrelas. Se você cumprir estas duas condições, poderá jogar todas as fases controlando o irmão magrela do Mario.

LOG OFF

A COMUNIDADE DA NGB NO ORKUT... EM VERSÃO OFFLINE

Os membros da comunidade **NGamer Brasil** no Orkut agora têm (algumas de) suas palavras imortalizadas em papel, ao invés de apenas códigos binários em uma página de internet. Aproveite!

Neste mês, procuramos, vasculhamos e reviramos a comunidade atrás de algum tópico específico sobre esta nova seção da **NGB**, mas não encontramos nada. Parece que os leitores não entenderam direito o recado dado mês passado. Então vamos repetir, desta vez com letras grandes: **VOCÊS MANDAM AQUI!** Tudo o que foi publicado na seção "Log Off" pode ser decidido pelos membros da própria comunidade – basta criar algum tópico que fale sobre isso e nós publicaremos na próxima edição. E para não correr o risco de passar vergonha quando mostrar esta página aos outros, procure escrever tudo certinho, pois nós não vamos mudar uma vírgula (mas vamos censurar os palavrões). Para saber mais detalhes, fique de olho em tinyurl.com/434nkm. Um abraço!



NGamer Brasil
OFICIAL
(1.788 membros)

convidar amigos

fórum

enquetes

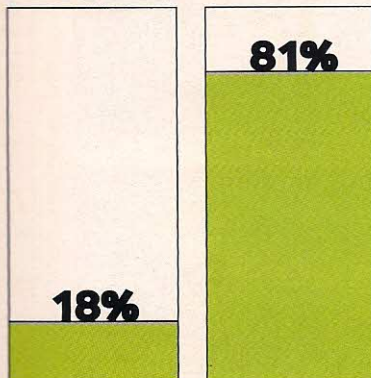
eventos

membros

denunciar abuso

ENQUETE DO MÊS

Você utiliza seu portátil dentro do ônibus?



Sim,
não tem perigo
20 votos

Não, tem o risco
de ser roubado
87 votos

total: 107 votos

TÓPICO DO MÊS

Quantos quilos se perde jogando Wii?

Por João Vitor

Bem eu esou aqui perguntando a vocês quantos quilos ja perderam jogando wii, a minha media e de 2 quilos por mes jogando direto wii.... E a de vocês ???

=] **Toon Link**: eu ganho 5 quilos por mes comendo sorvete direto. e vcs?

--@**iquE**--: perco 7 kilos só peidando =)

João Vitor: É COM O WII...

Pedro Guilherme: Nossa...se eu perdesse 2 kg por mes...em 42 meses eu pesaria 1kg! É incrível!!!

=] **Toon Link**: se eu perdesse 2 quilos por mes, em 2 anos eu estaria pesando.... -2 kg. WTF?

--@**iquE**--: "É COM O WII..." Não peido com wii do lado, falta de respeito =S

Nihh: naooo seii agora só to engordando na frente do pc

death the kid: nossa. se euperdesse 2 kilos por mes em 24 meses (dois anos) eu teria - 2 kilos tanben! (sera que quando eu chegar la,eu ainda vo poder jogar sigurando um comtrole t=de..entre0 e 1000 gramas?,ou sera que terei que flurtuar pelo ceu como kyrbi?)(estranho...um nao tem nada a ver com o outro...

Zantonio: Só jagando Brawl eu não perco 2 kilos. Se for Wii Fit/Sports, tudo bem. =) Faço academia. Tem gostosas lá. =)

João Vitor: Po o topico morreu msm, mas vou revive-lo =D

Murilo: Na verdade você não propôs nenhuma teoria...

NGEXPRESS

NOTÍCIAS / RUMORES / VERDADES / MENTIRAS / NINTENDO

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

RESUMO DO MÊS!

NESTA EDIÇÃO 16 PÁGINAS DE E3 24 PÁGINAS DE REVIEW 25 GAMES RAROS 41810 REAIS EM RARIDADES 7 DICAS NA NOVA SEÇÃO

FRASE DO MÊS: "Nossa! Acertou a princesa bem no olho! E de longe!" Trivas, durante o fechamento desta edição em um misterioso momento que não envolveu games.

TEMPO PERDIDO



- Falando com quem foi à E3
- Correndo atrás do GH de DS
- Esperando as férias do Mega
- Montando o brinde
- Gritando "Vai chorar!!!!!!"

5 coisas que você vai descobrir este mês

- 01 E divertido (e nojento) arrotar na cara dos outros
- 02 Vai dar para bater papo em jogos do Wii
- 03 O Wii Remote não pode ser colocado no liquidificador
- 04 Seu cartucho antigo pode valer uma fortuna
- 05 A boca do Steven Tyler, do Aerosmith, parece uma caverna do inferno.

DESTAQUE!

ARCO-ÍRIS AO RESGATE!

O herói é novo, mas o desafio remete ao passado

Pouco antes de a E3 2008 começar, a renomada revista japonesa Famitsu revelou em suas páginas a mais nova franquia da Nintendo: *Captain Rainbow*. Por enquanto sem previsão de estréia no Ocidente, o jogo para Wii está sendo desenvolvido pela produtora Skip Ltd., criadora do estranho *Giftpia* (GC) e do simpático *Chibi-Robo*.

Na aventura, você controla Nick, identidade real de Captain Rainbow, um ex-astro de TV falido. Ao acordar na praia

de uma ilha chamada Mimin, Nick descobre que precisa salvar os residentes do local usando os poderes fictícios de seu alter-ego, que, misteriosamente, funcionam para valer na tal ilha.

Só que essa não é a única grande sacada do jogo. Assim como *Super Smash Bros.*, *Captain Rainbow* resgatará velhos clássicos da Nintendo, mas de uma maneira um pouco diferente. Isso porque todos os habitantes de Mimin são personagens esquecidos ou secundários da empresa, como Ossan, do

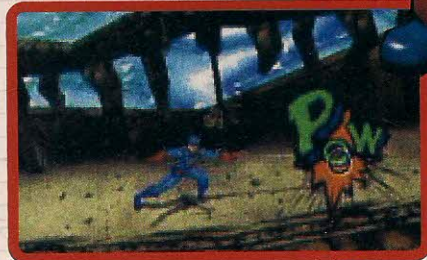
primeiro *Famicom Golf*, e Birdo, que apareceu pela primeira vez em *Super Mario Bros. 2*.

Quem teve o prazer de jogar de *Chibi-Robo* no GameCube sabe que a equipe da Skip Ltd. é bastante talentosa. Resta saber, então, quantos personagens antigos da Big N ela vai conseguir trazer à tona novamente com *Captain Rainbow*. De uma conferida em tinyurl.com/5hqn29 para ter uma idéia dos outros figuras que podem dar as caras no jogo.

Como Nick ou como Captain Rainbow, ele só usa roupas coloridas como o arco-íris



Devido à baixa audiência de seu programa, Nick parte para a Ilha Mimin, onde os poderes de Captain Rainbow funcionam de verdade



O jogo promete ser uma pescaria no oceano de personagens relegados da Nintendo



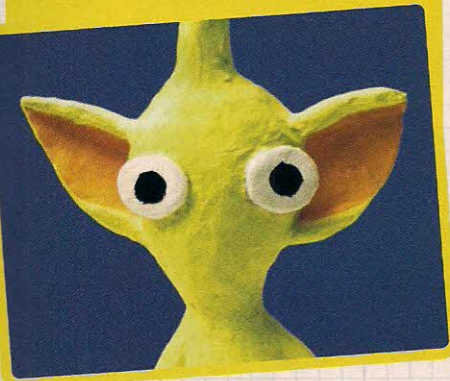
RETORNO DOS CLÁSSICOS

As franquias que todos aguardavam na E3

Os três games de maior destaque da Nintendo na E3 2008 foram *Animal Crossing*, *Wii Music* e *Wii Sports Resort*. Mas o que nós realmente queríamos era o anúncio de um novo *Zelda*, *Mario*, *Pikmin* ou qualquer outra franquia clássica da Nintendo.

Enquanto estavam no palco do Kodak Theater, os executivos da Nintendo confirmaram que as equipes de *Zelda* e *Mario* estão trabalhando a todo vapor em novos títulos. Em uma coletiva logo após a apresentação, Miyamoto confirmou que a equipe que trabalha em *Zelda* está explorando novas possibilidades com o Wii Remote, assim como fez a equipe de *Phantom Hourglass* no DS.

E se você era um dos que estava esperando um novo *Pikmin*, a notícia é ainda melhor. Em uma coletiva, Miya disse que apenas anuncia novos títulos quando estes estão prontos para tal. Em seguida soltou: "Nós estamos fazendo *Pikmin*". Faltaram vídeos e imagens do novo título, mas saber que ele está próximo da realidade já é um belo console.



UBISOFT ABRE ESTÚDIO NO BRASIL

Empresa francesa planeja produzir jogos em São Paulo

A maior produtora francesa, responsável por séries como *Prince of Persia*, anunciou a abertura de um estúdio de desenvolvimento de jogos em São Paulo. Bertrand Chaverot, executivo responsável pela Ubisoft no Brasil, revelou que a empresa pretende começar com uma equipe de 40 funcionários desenvolvendo títulos para o DS e faz previsões de que esse número chegue a 200 pessoas em três anos, desenvolvendo jogos para o Wii, Xbox 360 e PlayStation 3.

DEAD RISING PARA WII

Porque zumbis nunca são demais

A Capcom anunciou sua recente série de massacre de zumbis para o Wii. Um dos principais destaques do jogo é a capacidade de usar como arma quase tudo o que existe no ambiente: caixas registradoras, enfeites de mesa, e inúmeros outros objetos podem ser arremessados contra os zumbis. Por enquanto, só foi revelado que a versão de Wii trará novos chefes, armas e controles especiais para o console.



DUKE NUKEM NO DS

Enquanto *Forever* não sai...

Poucos sabem, mas Duke Nukem começou sua carreira em 1991 como protagonista de jogos de plataforma. Desde então, muito tempo se passou e ele acabou virando um dos ícones de jogos em primeira pessoa, com versões para todos os computadores e consoles imagináveis.

No final do século passado, *Duke Nukem Forever* foi anunciado, mas, uma década depois, ainda não foi lançado. Para provar que o herói não morreu, a Apogee Software fechou um acordo com a 3D Realms e relançará a trilogia 3D do herói. Serão três episódios: *Critical Mass*, *Chain Reaction* e *Proving Grounds*, contabilizando 36 fases e trazendo novos efeitos de luz, texturas para os personagens, cinco modos de jogo e multiplayer online. Quem sabe assim Duke Nukem deixa de ser motivo de piada e volta a aparecer nos videogames.



LANÇAMENTOS

AGOSTO / 2008

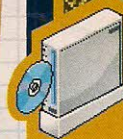
CONFIRA OS JOGOS DE WII E DS QUE CHEGAM ESTE MÊS ÀS LOJAS NORTE-AMERICANAS



DS

GRID	5
Little League World Series 2008	5
Puzzler Collection	5
Quick Yoga Training	5
The Cheetah Girls: Passport to Stardom... ..	5
Bangai-O Spirits	12
Bratz Ponyz 2	12
Imagine Teacher	12
Line Rider 2: Unbound	12
Madden NFL 09	12
N+	12
Commando: Steel Disaster	19
Digimon World Championship	26
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	26
Harvest Moon: Island of Happiness	26
Pictolmage	26
The Sims 2 Apartment Pets	26
The Sims 2 Apartment Life	29

COMMANDO: STEEL DISASTER



Wii

King of Clubs	5
Little League World Series 2008	5
Line Rider 2: Unbound	12
Madden NFL 09	12
Rebel Raiders: Operation Nighthawk	19
Anibus	21
Mario Super Sluggers	25
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	26
Harvest Moon: Tree of Tranquility	26
Tiger Woods PGA TOUR 09	26

BLOCO DE NOTAS

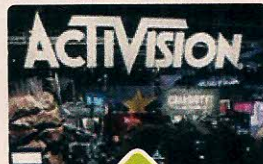
PORQUE ALGUMAS NOTÍCIAS DEVEM SER LIDAS EM QUESTÃO DE SEGUNDOS



A Sega enfim confirmou que *Samba de Amigo* virá com pedaços de plástico para encaixar na ponta do Wii Remote e deixá-lo com forma de maracas.



Rowan Atkinson aposentou o personagem Mr. Bean, mas isso não significa que estamos livres dele. A produtora Blast! anunciou um jogo para o fim do ano.



A Activision anunciou uma nova linha de games para Wii intitulada Wee 1st. Com um nome assim, demais comentários são totalmente dispensáveis.

Depois de *Mega Man*, a próxima série clássica a aparecer no WiiWare será *Gradius*. O subtítulo é bastante sugestivo: *Rebirth*. Valeu, Konami!



Gostou de *Boom Blox*? Claro que sim. Não é à toa que a EA Los Angeles está expandindo a equipe para produzir mais jogos desse tipo para o Wii.



Criadora do terrível *Ninjabread Man*, a Data Design anunciou o *NuYu*, seu próprio editor de Miis. Pena que ninguém compra nada do que ela lança.



A Microsoft criou avatares para o Xbox 360 que se parecem muito com os Miis. O que Miyamoto tem a dizer sobre isso? "Estou lisonjeado!"

Recentemente, Masahiro Sakurai disse que teve de cortar vários personagens de *Brawl*. Quais eram eles? "Não posso dizer", respondeu o designer.



Já pensou em jogar *Zelda: OoT* com texturas em alta resolução? O maluco que fez essa animação (tinyurl.com/16engk3) já.



A Konami abriu um processo contra os criadores de *Rock Band* e *Guitar Hero* por quebra de patente da série *Guitar Freaks*. Óbvio!



Pro Evolution Soccer 2009 já foi anunciado para o Wii. A nova versão está prevista para ser lançada ainda este ano - ao menos no Japão.



Luc Bernard, criador de *Eternity's Child*, de WiiWare, disse não ter controle algum sobre o lançamento do jogo. Em outras palavras: deve demorar.

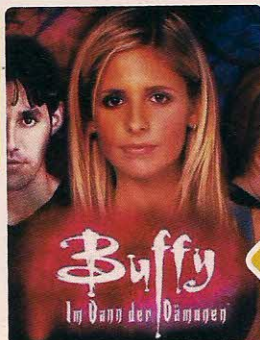
A Two Tribes, criadora do simpático *Toki Tori* de WiiWare, anunciou um shooter para DS chamado *ReWind*. O jogo utilizará o microfone do portátil.

Segundo a NDP, o Wii finalmente se tornou o console mais vendido de sua geração, ultrapassando Xbox 360 por quase meio milhão de unidades.

A Marvelous fechou um contrato com a XSeed para ter seus jogos de Wii e DS distribuídos nos EUA. A Marvelous é responsável pela série *Harvest Moon*.

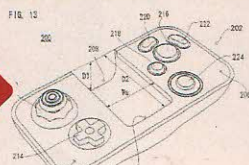


A Anascape processou a Nintendo por quebra de patente com os analógicos de seus controles desde o GameCube. A Big N terá de pagar US\$ 21 milhões.



Lembra da Buffy? A caçadora de vampiros está a caminho do DS em um jogo em primeira pessoa. Só esperamos que o jogo seja melhor que a série.

Gostou do controle ao lado? Nós também. Mas não se empolgue: trata-se apenas da patente original do Classic Controller, registrada em 2005.



A Creative Studio, que cria jogos de celular, recebeu a aprovação para trabalhar em jogos de Wii. Ela já trabalhou na versão móvel da franquia FIFA.



Você só conhece um limite
se ultrapassá-lo. Quer tentar?

EDITORA EUROPA

COM O MELHOR DA
3D
WORLD
THE MAGAZINE FOR 3D ARTISTS

12
"O design é imaginação: para isso nunca haverá ferramenta"
— Andy Peters

computer
arts
brasil

28 páginas de Técnica
Illustrator e FontLab Criação de fontes a partir de rascunhos no papel
Briefing Design de interiores para um restaurante típico mexicano
Illustrator Domine as curvas Bézier

Inspiração Técnica Design de ponta

Aqui tem... Felipe Motta aka MOTTILAA • Billy Argel • Diego Medina • Doug Alves • Sidney Araújo • Nando Costa • Psyop • Carlo Giovanni Steve Cousins • Todd Francis • Adam Haynes Duke.tv • Osborne Pike • Ben the Illustrator Alexis West • Erik Spiekermann • Nigel Doyle • Michiel Quist & mais

R\$14,90 • Julho 2008
computerarts.com.br

Design radical

Entrevista Nando Costa
O artista brasileiro conta como caiu nas graças da Nike e da Fox e conquistou os EUA

Snowboard skate, surf, e BMX. Conheça os artistas que criam trabalhos muito ousados e com estética diferenciada



WiiINTERNET

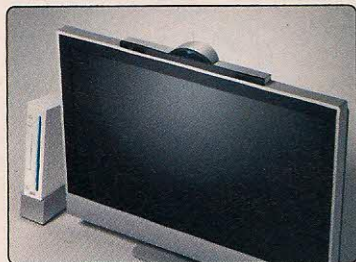
A INTERNET NA VISÃO DE QUEM SÓ TEM OLHOS PARA A NINTENDO

ENFIM, VOZ

Mais um motivo para você querer jogar online no Wii

Ainda não foi desta vez que a Big N resolveu o problema do espaço para armazenamento de jogos no Wii. Em compensação, a empresa revelou uma ótima novidade para quem curte jogar online, mas não se contenta em azucrinar os oponentes apenas com mensagens de texto predefinidas.

Revelado durante a exibição do



Para captar a voz do jogador de tão longe, o microfone deve ser bem potente

primeiro vídeo de *Animal Crossing: City Folk* (saiba mais sobre o jogo na pág. 18), o WiiSpeak é um microfone padrão USB que permite comunicação por voz em tempo real entre os proprietários do console de mesa.

A proposta, no entanto, é um pouco diferente da que os aparelhos concorrentes oferecem. É que o acessório, como fica evidente nas imagens divulgadas pela Nintendo, capta o som ambiente do local onde você está, e não apenas a sua voz, como acontece com o uso de headsets. De mesmo jeito, o som recebido poderá ser escutado por todas as pessoas que estiverem presentes no local durante a conversa.

Por ora, ainda não se sabe se o acessório poderá ser usado para realizar bate-papos fora dos jogos – conhecendo a Nintendo, as chances de isso acontecer são quase nulas –, mas o preço e a data de lançamento já foram revelados. Ele será vendido por US\$ 30 e estará disponível nas lojas a partir do dia 16 de novembro.



"Não precisa gritar, moleque! Eu sou velho, mas não sou surdo!"



Exatamente o que não queríamos: mais fios saindo de trás do nosso Wii

PASSATEMPO Wi-Fi

QUATRO ESTÁGIOS CUSTOMIZADOS DE BOOM BLOX QUE PRECISA CONHECER



Mario Admire a dedicação do autor e a quantidade de detalhes. Depois, chore ao ver a cabeça do seu encanador preferido explodindo em dezenas de pedaços. tinyurl.com/47dxcx



Mega Man Não foi criado por ninguém da redação, mas você pode copiá-lo para descarregar toda a sua raiva das legendas toscas que o Mega escreve na revista. tinyurl.com/4ny39s



Boo Criar o famoso fantasma inimigo do Mario é a parte mais fácil do desafio. O complicado mesmo é achar o ponto para destruir tudo com um único disparo. tinyurl.com/46bbv5



Bob Esponja Não há nada mais gratificante do que acertar algo bem pesado na cara de um ser estúpido. Ainda mais se o nome dele for Bob Esponja. Confira: tinyurl.com/3j2wwc



ACCESS POINT

ENVIE SEUS DADOS PARA:
ngamer@europanet.com.br

CONTATO
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...



LUIZ DACONTI
 E-mail: luizdaconti@hotmail.com
Wii NUMBER
7896 5332 0785 4734

FRIEND CODES

Mario Kart Wii
 1848 3166 1024
Super Smash Bros. Brawl
 1633 5003 3521
Mario Kart DS
 0516 8813 3729
Pokémon Pearl
 3952 8552 1429



RENATO EIRAS
 E-mail: crazyimp_26@hotmail.com
Wii NUMBER
2954 9789 8655 3121

FRIEND CODES

Super Smash Bros. Brawl
 5069 5143 0802



ALEXANDRE SOARES
 E-mail: xandearms@yahoo.com.br

FRIEND CODES

Super Smash Bros. Brawl
 3866 7776 0142
Mario Kart Wii
 0173 2357 2246
Pro Evolution Soccer 2008
 2234 7257 3213



SERGIO RIBEIRO FILHO
 E-mail: sergioribeirofilho@yahoo.com.br
Wii NUMBER
5346 4958 6470 6156

FRIEND CODES

Mario Kart Wii
 0473 8077 6400



PAULO HENRIQUE
 E-mail: phlalves@hotmail.com
Wii NUMBER
3465 2079 8151 8664

FRIEND CODES

Pokémon Pearl
 2449 1845 8632
Diddy Kong Racing DS
 3738 0935 4468
Super Smash Bros. Brawl
 3394 3766 7425

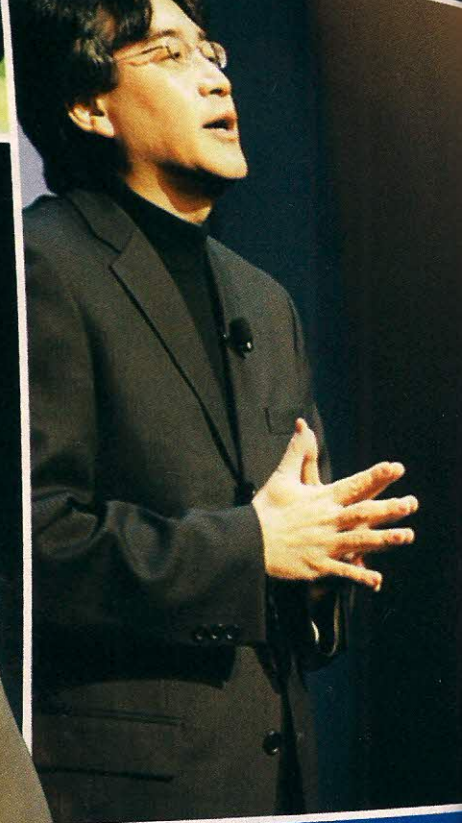
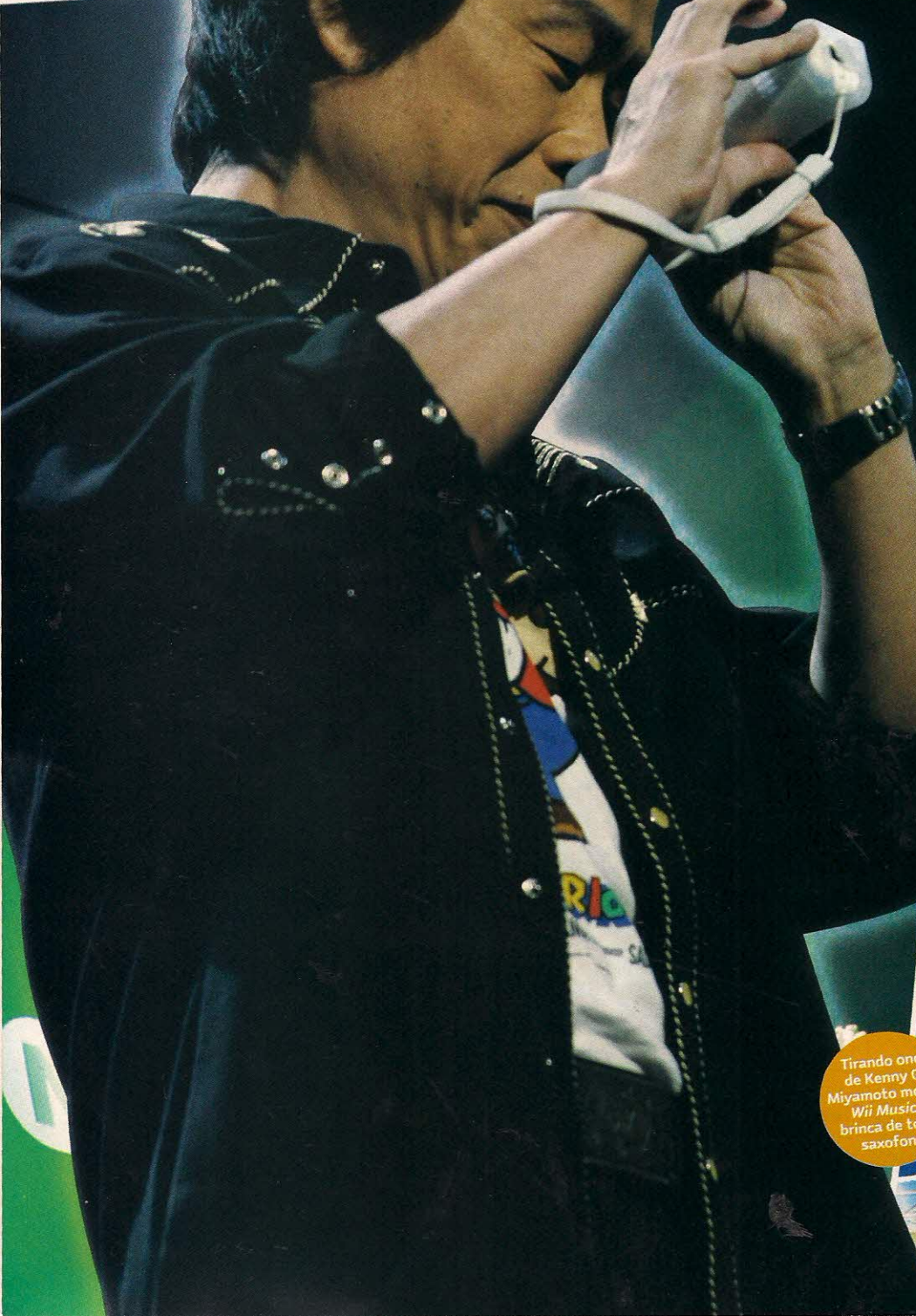


FABRICIO BIRON
 E-mail: fabriciobiron@gmail.com
Wii NUMBER
0206 4750 9695 6717

FRIEND CODES

Mario Kart Wii
 0774 5301 7404





Tirando onda de Kenny G., Miyamoto mostra Wii Music e brinca de tocar saxofone

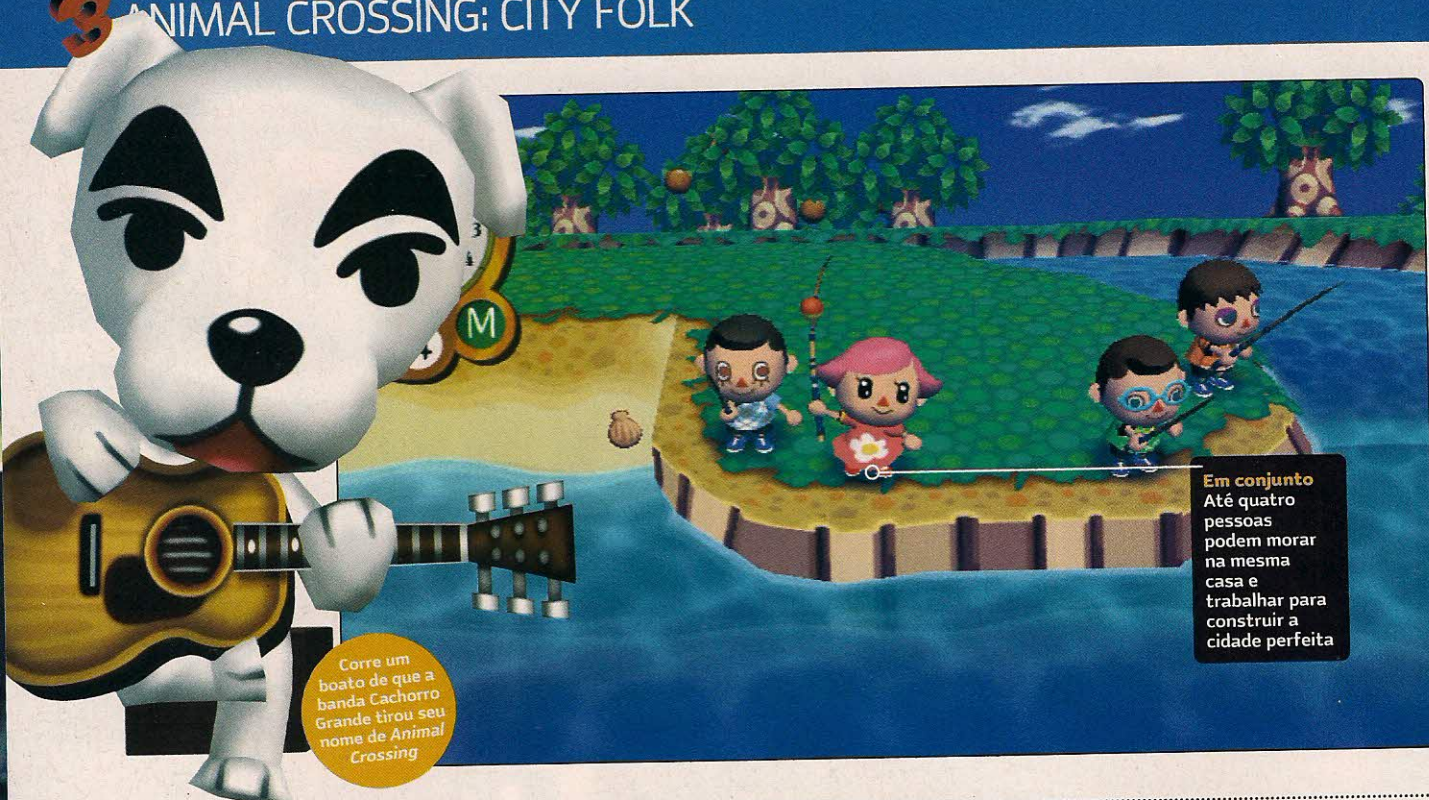
E3 NINTENDO PARA TODOS

Mais casual do que nunca, Big N desaponta alguns fãs, mas não deixa de apresentar novidades na E3

Uma coisa ficou bem clara em relação à Nintendo na E3 deste ano: de fato, a empresa está fazendo de tudo para expandir o seu público-alvo. Depois de um ano sem anúncios de peso (exceto por *Mario Kart Wii*), todos os fãs esperavam ver novas versões de franquias clássicas sendo anunciadas por Miyamoto e companhia no evento. Mas não foi isso o que rolou. Dois títulos para Wii e um para DS da própria Nintendo foram revelados – além de dois acessórios e mais um punhado de jogos de empresas third-party –, mas nenhum deles fez a platéia ir ao delírio, como normalmente acontece.

O que nós achamos disso tudo? Para falar a verdade, ainda não sabemos direito. Agora, se você quer conhecer os grandes destaques ou saber quais os jogos que mais chamaram a nossa atenção na feira, basta virar a página. Tem muita coisa interessante para ver e ler. Palavra de quem esteve lá e pôde conferir tudo de perto.

Reggie derruba concorrentes com golpes de seu sabre de luz virtual



Corre um boato de que a banda Cachorro Grande tirou seu nome de Animal Crossing

Em conjunto Até quatro pessoas podem morar na mesma casa e trabalhar para construir a cidade perfeita

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NINTENDO DESENVOLVIMENTO NINTENDO LANÇAMENTO 2008

ANIMAL CROSSING CITY FOLK

Relaxe e aproveite a vida sem pressa para nada

Nada de Mario, Zelda ou Kíd Icarus. O título mais "hardcore" revelado na coletiva de imprensa da Nintendo na E3 foi a versão para Wii de *Animal Crossing*, que ganhou o subtítulo de *City Folk*. E apesar de a Nintendo ter optado por manter intactos o visual e o conceito da série, o jogo de simulação de comunidade que conquistou milhões de jogadores ao redor do mundo com as primeiras versões, chega ao novo console com algumas ótimas novidades.



Quem ele acha que engana com esses olhos esbugalhados? Tá na cara que ele é o "maniaco do parque" de Animal Crossing



Este é o cemitério do jogo. Embaixo das flores, só tem caveira. Mentirinha!



Em noites de lua cheia, dá até para ver a Constelação do Peixe Cego

Para quem ainda não sabe como *Animal Crossing* funciona, é o seguinte: você controla um jovem que se muda para uma cidade nova. Lá, pode fazer amigos, colecionar itens, ajudar o museu local ou apenas juntar dinheiro para ter a maior casa da vizinhança. Tudo acontece em tempo real: uma hora no jogo equivale a 60 minutos, dia e noite variam de acordo com o horário em que você joga, e datas específicas como Natal, Ano Novo e Halloween são comemoradas pelos habitantes exatamente no dia em que elas

acontecem no calendário real. Tudo isso, claro, também vale para a nova versão de Wii.

Certo, mas então o que muda em *City Folk*? A principal novidade é que agora a área do jogo não se resume apenas à sua vila. É possível, por exemplo, andar de ônibus e visitar um centro comercial onde rolam diversas atividades diferentes, algumas já conhecidas dos fãs e outras inéditas. Além de confeccionar suas próprias roupas e cortar o cabelo como antigamente, desta vez o jogador

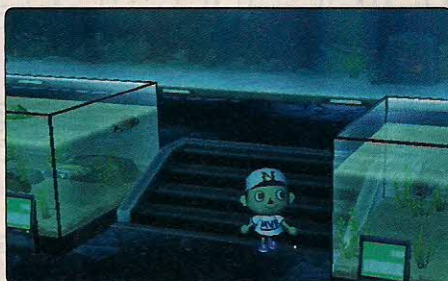
O WiisPEAK POSSIBILITA A COMUNICAÇÃO POR VOZ ENTRE AMIGOS VIA INTERNET



• É tudo tão harmonioso e fofo nas imagens que nós quase sentimos remorso de zoar nas legendas. Quase



• "Você descer aqui mesmo! O motorista está bebaço e nem consegue ver para onde está indo"



• Você escolhe o corte de cabelo de seu personagem. Se ficar feio, faça como o Trivas e use bonê

O QUE NÃO VAI ROLAR



Entre tantos recursos novos, três opções que tornariam o jogo ainda mais interessante, mas que a Nintendo deixou de implementar, são: ações realizadas por meio dos sensores de movimento dos controles do Wii, conectividade com o Forecast Channel – assim como a Sega fez com *NIGHTS* – e a possibilidade de jogar títulos de NES como na versão de GameCube. Marcou touca, hein, Nintendo?



• "Malditos carteiros! Ainda bem que agora minha encomenda chega por avião"

poderá mudar o visual do personagem para deixá-lo com a cabeça de algum Mii. A famoso estilista Gracie, que antes só aparecia esporadicamente na sua vila, tem uma loja no centro que você poderá freqüentar livremente agora no novo jogo. Outra forma de passar o tempo longe de casa é assistindo às apresentações do Dr. Shrunck – espécie de psicólogo da série – que fornecem novas habilidades e emoções para o seu personagem.

Comunicação em alta

Tudo muito bacana e tal, mas qual a diferença real de *City Folk* para as demais versões da franquia? Resposta: um nível de conectividade muito maior entre jogadores. A série sempre teve inúmeros recursos para permitir que as pessoas pudessem interagir em uma mesma cidade. No N64 (cuja versão só foi lançada no Japão) e no GameCube, era possível vender itens e enviar cartas e objetos para amigos. Já no DS, os jogadores podiam se encontrar com pessoas do mundo todo e visitar cidades diferentes via Nintendo Wi-Fi Connection. No Wii, obviamente, a Big N dá o próximo passo na evolução da franquia nesse quesito. A começar pela uso do microfone WiiSpeak, que (como você já deve ter lido na seção "Wiinternet") possibilita a comunicação por voz entre amigos via internet. Além disso, o jogo terá suporte a teclados USB, agilizando o envio de mensagens de texto para outras pessoas. As mensagens, aliás, poderão ser enviadas não apenas para as cidades dos outros jogadores, mas diretamente para o Message Board deles se você preferir. O envio de fotos armazenadas em cartões SD, inclusive para e-mails reais, é outro recurso já confirmado pela Nintendo.

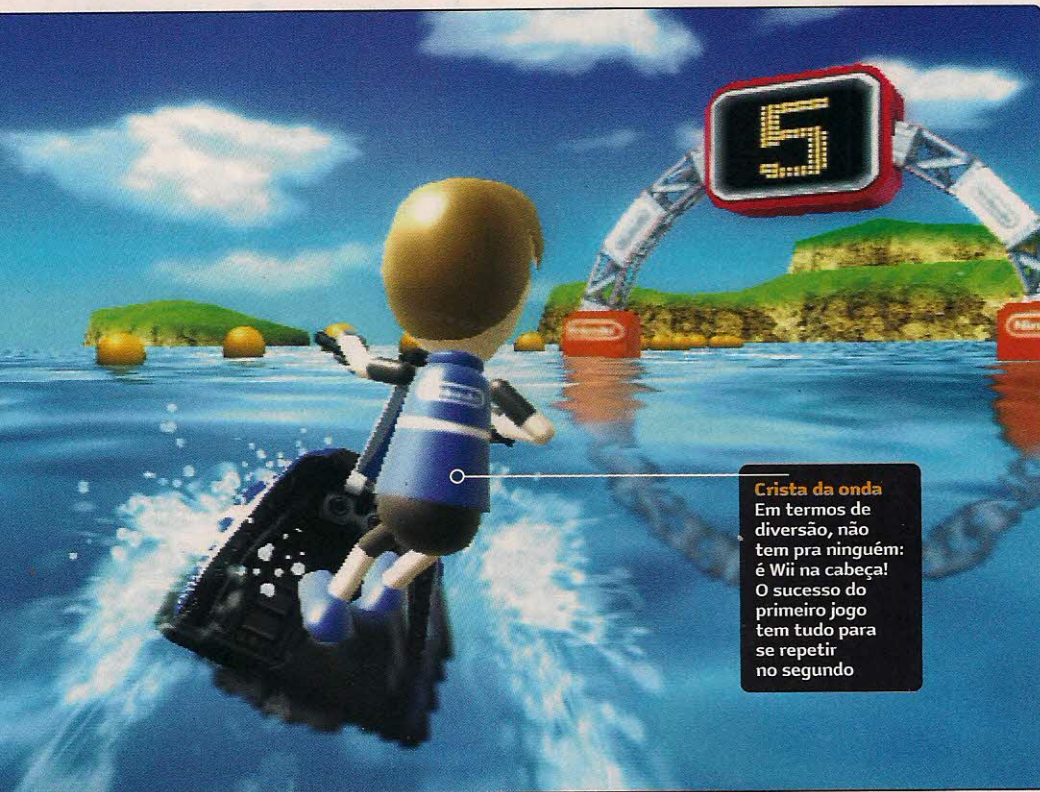
Quanto ao serviço WiiConnect24, a empresa deixou claro que o jogo fará uso exclusivo dele. Como? Por meio de leilões, que podem ser feitos entre você e seus amigos, e de novos itens disponibilizados gratuitamente pela própria Nintendo, como móveis, roupas e até personagens.

De um lugar para outro

A última grande novidade de *Animal Crossing: City Folk* é a conectividade com a versão de DS, *Wild World*. Se quiser, o jogador poderá importar o personagem usado no portátil para o novo jogo, além de aproveitar todos os seus objetos e itens colecionáveis. Mas o melhor de tudo é que esta opção também funciona de maneira inversa. Por exemplo, caso você não tenha acesso à internet e queira visitar a cidade de um amigo, pode transferir o seu personagem para o DS e, depois, passá-lo para a versão de Wii dele, usando a versão portátil apenas como um sistema de transporte. A Nintendo também está trabalhando para que o DS seja usado de uma forma que pessoas sem internet também possam baixar as novidades para o jogo de Wii.



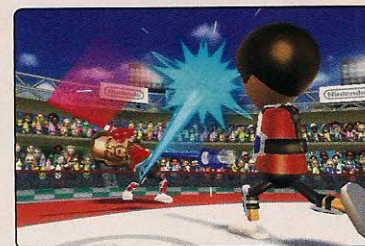
Menina aparecida! Pisou no logotipo da revista para ficar em evidência



Crista da onda
Em termos de diversão, não tem pra ninguém: é Wii na cabeça! O sucesso do primeiro jogo tem tudo para se repetir no segundo



o A boa educação diz para não levar cães à praia. Mas em *Resort*, tudo bem!



o Onde será mais divertido brincar de espada? Em *Star Wars* ou *Wii Resort*?

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NINTENDO DESENVOLVIMENTO NINTENDO LANÇAMENTO 2009

Wii SPORTS RESORT

Seqüência do jogo mais representativo do Wii introduz controle mais preciso

Qual o jogo mais popular do Wii? *Super Mario Galaxy*? Errou. *Super Smash Bros. Brawl*? Pff. *The Legend of Zelda: Twilight Princess*? Passou longe! *Wii Sports* é a resposta. Não apenas o jogo é a síntese do que é o próprio Wii, como se tornou o título mais vendido do console. Isto seria algo óbvio se considerássemos somente a sua difusão nos EUA e Europa, onde é incluído gratuitamente em cada unidade do Wii, mas no Japão ele é vendido separadamente e já acumula mais de 3 milhões de cópias. No mundo, já são mais de 25 milhões de *Wii Sports* alegrando festas e reuniões de famílias e amigos.

Uma seqüência da coletânea de esportes é há muito tempo especulada (e desejada), e foi um dos grandes destaques da Nintendo em sua coletiva de imprensa para a E3 2008. *Wii Sports Resort* tem a mesma proposta do original: diversas modalidades esportivas para até quatro jogadores, gráficos minimalistas, Mii como personagens... mas a jogabilidade, quanta diferença!

O jogo original redefiniu a maneira como interagimos, e *Resort* pretende dar mais um passo em direção à jogabilidade imersiva. Fazendo uso do acessório Wii MotionPlus (vide box), o jogo reproduz instantaneamente e com total fidelidade cada gesto que você faz com o Wii Remote. Um pequeno giro de pulso é registrado pelo seu Mii na tela, que também desloca os próprios braços em sincronia com os seus movimentos.

A versão exibida na E3 tinha apenas três modalidades, mas já mostrava a sua nova temática tropical. Em *Disc Dog* você precisa arremessar um frisbee em determinados pontos da praia para



o O perdedor tem que ir engatinhando até aquela ponte no fundo e voltar

que seu cachorro consiga apanhá-lo. Parece fácil, mas exige precisão no movimento de arremesso. *Power Cruising* relembra os melhores momentos de *Wave Race*: é uma corrida de jet ski e utiliza o Wii Remote com o Nunchuk para simular um guidão. O *Sword Play* pareceu o mais empolgante e o que melhor utiliza as vantagens do MotionPlus: é um duelo com espadas em que a tela se divide verticalmente.



«Cachorro idiota! Babou todo o meu frisbee novinho! Vou jogar bem longe pra você não achar mais!»

O ORIGINAL REDEFINIU A MANEIRA COMO INTERAGIMOS. RESORT PRETENDE DAR MAIS UM PASSO EM DIREÇÃO À IMERSÃO



«Cansado de esperar pelo dono que só pensa em Jet Ski, o faminto cão rói sua tigela vazia»



«Quase falido por alimentar um cachorro que está sempre com fome, o pobre rapaz espairose no mar»

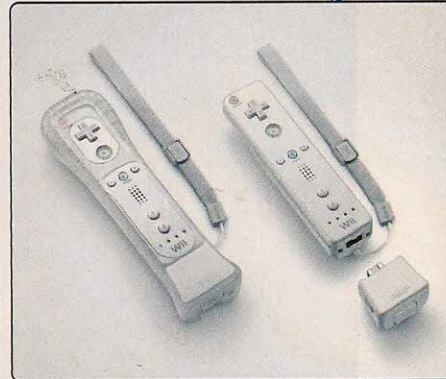


A Nintendo não revelou o número de modalidades da versão final, mas já deu para perceber que os diversos tipos de treino estarão presentes – a versão exibida tinha um minigame de cortar objetos com a espada. O espírito de *Wii Sports* – a diversão para vários jogadores – ainda é o lema em *Resort*. Só é uma pena termos que esperar tanto

para visitar esta ilha tropical: o jogo só sai em 2009.

Com tanto tempo pela frente, resta torcer para que a Nintendo resolva a falha mais grave do original: a falta de partidas online.

MAIS MOVIMENTO



Na segunda-feira (14/07), um dia antes de sua coletiva de imprensa pré-E3, a Nintendo revelou o *Wii MotionPlus*, um acessório que promete aumentar sensivelmente a precisão do *Wii Remote*. A pequenina peça se encaixa no conector do *Remote*, deixando-o cerca de três centímetros mais comprido e capaz de reconhecer os movimentos mais sutis, desde a inclinação até a posição do controle no ar, reproduzindo os movimentos em tempo real na tela de jogo – algo que os primeiros vídeos promocionais do *Wii*, em 2005, já sugeriam, mas que o console nunca foi capaz de realizar a contento.

Apesar de se encaixar no conector do *Wii Remote*, o *MotionPlus* não obstrui a entrada de acessórios, pois funciona também como extensor. Dessa forma, ainda é possível conectar um *Nunchuk* ou um *Classic Controller* normalmente sem precisar remover o *MotionPlus*.

O preço do acessório não foi revelado, mas a Nintendo garantiu que ele acompanhará a embalagem do *Wii Sports Resort*, primeiro jogo compatível, e também poderá ser comprado separadamente. Em ambas as opções, um *Wii Remote Jacket* mais comprido virá para oferecer proteção ao conjunto.

A empresa *AiLive*, que já oferece ferramentas para desenvolvedores de jogos para *Wii*, anunciou o *LiveMove 2 Motion Control AI Software*, um kit que permite a leitura precisa do *Wii Remote* com *MotionPlus* e transforma os dados em animação instantaneamente. Com a ferramenta em mãos, mais desenvolvedores deverão exibir jogos compatíveis em breve.

Dado o sucesso da Nintendo em vender a *Wii Balance Board* em conjunto com o *Wii Fit*, não há dúvidas de que a empresa conseguirá popularizar o *Wii MotionPlus* e oferecer novas formas de se jogar.



Cuidado com marimba!
Imagine uma banda de quatro adolescentes no auge do vigor físico em uma sala pequena. Para performances assim, é bom ter uma bolsa de gelo e muita pomada por perto

PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO **NINTENDO** DESENVOLVIMENTO **NINTENDO** LANÇAMENTO **2008**

Wii MUSIC

A Nintendo mais uma vez aposta na simplicidade

Novos games são como música para nossos ouvidos. Ainda mais quando são games musicais. Por isso, desde que soubemos que Miyamoto estava trabalhando em um jogo chamado *Wii Music*, nossos sonhos se tornaram mais sonoros e felizes. Afinal, o futuro game tem em seu nome duas das palavras que mais mexem com nossos sentidos: música e Wii.

Durante a E3 2008, *Wii Music* foi um dos jogos de maior destaque da Nintendo e, na apresentação que rolou no Kodak Theater, a empresa deu um verdadeiro show para o público presente. E isso tem um sentido literal. Assim que o logotipo do game surgiu no telão, as luzes se apagaram e um cara sentado em um banquinho no canto do palco foi focado por um holofote. O telão passou a mostrar a interface de bateria de *Wii Music* e, no mesmo segundo, deu pra ver que, junto aos pés do cara, havia uma Balance Board (a balança de *Wii Fit*). Para deleite geral, o maluco começou um solo de bateria agitando freneticamente suas mãos pelo ar (com um Wii Remote e um Nunchuk, logicamente) e usando os pés na balança como se ela fosse um conjunto de bumbo e chimbau. Em certo instante, Robbie Drums (será que o nome dele é mesmo Robbie "Bateria"?) enveredou pela introdução de Sunday Boody Sunday do U2 e depois continuou solando como se estivesse em show de rock.



● **Está chegando o sucessor de Guitar Hero. Tá bom... não é bem assim...**

Assim que ele fez uma pausa, uma cortina se ergueu no canto oposto do palco e... quem aparece? O maestro em pessoa: Shigeru Miyamoto. Com um Wii Remote perto da boca, ele começa a apertar botões e a balançar o controle imitando os movimentos de um saxofonista. O Mii de Shija surge na tela emitindo sons pelo instrumento virtual e, logo, o baterista volta a acompanhá-lo em uma improvisação jazzística. Os dois



● **"Maldito carrapato! Espera que eu vou soprar essa corneta trombótica em você!"**

tocam sozinhos – porém acompanhados por outros Miis controlados pelo computador – por mais um ou dois minutos e então, depois de uma interrupção para explicar as características do produto, o final da apresentação com mais um pouco de jam session Nintendo: executivos da companhia se juntam ao designer rock star e levam um som conhecido de todo o público, o tema de *Super Mario Bros*.



◦ Toque ao ar livre, tenha uma boa performance e um arco íris se formará no céu. Promessa para "Wii Music 7"



◦ "E agora, um alô para os nossos patrocinadores: salve, NGamer Brasil!"



◦ Piano, contra-baixo, bongôs, sax... no meio dos mais de 50 instrumentos, só faltou caixinha de fósforo



◦ Passarinho pousando na cabeça é legal. Mas quando eles resolvem fazer cocô...

Mais fácil, só ligando o rádio

Vendo esse pessoal todo tocar como se fosse uma big band de músicos virtuosos, faz pensar: será que eles são tão bons assim ou o jogo é fácil como tocar o "bife" no piano? Acertou quem escolheu a segunda opção.

Wii Music não se parece em nada com os games musicais que você já conhece. Não existem notas caindo

É MUITO PARA TIRAR UM BARATO DO QUE PARA TESTAR SUAS APTIDÕES NO CONTROLE DE UM GAME MUSICAL

pela tela nem a necessidade de se preocupar com sincronia. Não é preciso ter habilidade alguma para jogar, basta apertar os botões para acompanhar o ritmo da música e balançar os controles como se faz com um instrumento de verdade.

Ou seja, é muito para mais curtir, um jogo para tirar um barato e não para testar suas aptidões gamísticas relacionadas à música. Até agora, a única parte mostrada que exige destreza do jogador é a bateria tocada em single player e com a utilização da Balance Board. Com essa configuração, a sensação de tocar bateria parece que foi realmente transposta para o game.

Mas então, qual a graça para quem gosta de desafios, para quem valoriza um jogo em que é difícil chegar ao final? Sinceramente, não sabemos. Ainda. Assim como aconteceu com *Wii Fit*, antes de o jogo ser lançado muita

gente se perguntava se ele seria mesmo divertido. O título saiu e deu no que deu: sucesso de vendas e de crítica. *Wii Music* pode repetir o feito? Pode, mas muita coisa ainda tem que ser revelada, principalmente a lista de músicas, já que no demo da E3 só havia o tema do *Mario* e mais algumas melodias que, se fossem tocadas em festa infantil, as crianças desligariam o som.

Agora é esperar para ver (e ouvir) e torcer para que a Nintendo mais uma vez deixe todo mundo de boca aberta mostrando que o simples pode sim ser sofisticado.

WARIO LAND SHAKE IT!

Balança a pança e dança

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	GOOD FEEL
LANÇAMENTO	SETEMBRO



A Nintendo sequer citou *Wario Land: Shake It!* durante a sua coletiva de imprensa pré-E3, mas nem por isso deixou de revelar novas imagens e vídeos do jogo – o que, para nós, já foi suficiente para constatar que se trata de mais um título obrigatório do Wii.

A jogabilidade segue a linha das versões anteriores lançadas para os portáteis da família Game Boy, mas, como já dissemos na notícia publicada na edição passada, o game tira proveito das funcionalidades do Wii Remote para a realização de movimentos especiais, controle de veículos e, certamente, mais uma série de ações que só serão descobertas quando o jogo for lançado em setembro.

O que mais chama a atenção ao ver o jogo em movimento é a qualidade visual e, principalmente, a animação. Detalhes como a pança do anti-herói balançando assim que ele aterrissa após um salto acrobático dão um charme especial ao título e provam que o gênero de plataforma 2D ainda

pode fazer muito sucesso nos dias de hoje.

A demo disponível no evento era bem curtinha e nos deixou com vontade de jogar mais. Isso aumentou ainda mais a nossa expectativa em relação ao jogo. Sorte que, a essas alturas, já estamos com a versão japonesa em mãos para a análise que sairá na próxima edição.



• Sinônimo de glória bidimensional



• Nunca uma pança foi tão desejada

THE CONDUIT

E nas férias de Samus Aran...

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	N/D
DESENVOLVIMENTO	HIGH VOLTAGE
LANÇAMENTO	2009

A pesar de o nome do jogo fazer o Mega ter pesadelos com a época em que ele precisou mudar toda a fiação do apartamento onde mora, o FPS da High Voltage para o Wii nos surpreendeu na E3. O destaque vai para o visual, que embora tenha um quê de *Metroid Prime 3* – culpa do design das criaturas inimigas – é superior à grande maioria de títulos disponíveis para o console. De



• Aqui, Mega reúne os eletricitistas na sala para fazer o pagamento

acordo com o produtores, o jogo tem detalhes e efeitos que, até então, só haviam sido vistos em jogos para X360 e PS3. Marketing ou não, o fato é que o game realmente é bonito.

Em termos de controle, *The Conduit* fica no mesmo patamar de *MP3* e *Medal of Honor: Heroes 2*, mas uma opção promete torná-lo ainda mais acessível do que os concorrentes: a possibilidade de definir não apenas todos os comandos existentes, como também o tamanho da área em que você pode mover a mira sem fazer a câmera virar em uma determinada direção.

A High Voltage anunciou ainda que o jogo suportará 16 jogadores em partidas online e fará uso do WiiSpeak, o recém-revelado microfone do Wii.

MADWORLD

Tá todo mundo louco, oba!

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	SEGA
DESENVOLVIMENTO	PLATINUMGAMES
LANÇAMENTO	2009

A inda não foi desta vez que jogamos, mas pelo menos conseguimos descobrir alguns novos detalhes sobre o *Madworld* graças à demonstração feita pelo pessoal da PlatinumGames na feira.

Ao contrário do que foi especulado em relação ao enredo no preview da edição passada, a ação rola em um psicótico programa de TV chamado *DeathWatch*, cujo conceito é bem parecido com o do filme *O Sobrevivente*, estrelado por Arnold Schwarzenegger.

Além do visual, que consegue ser ainda mais surpreendente ao vivo, a característica mais marcante do jogo é o áudio, em especial os comentários feitos pela dupla de apresentadores do show. As atrocidades cometidas por Jack são narradas com



• Alguns consoles de hoje exibem 5.654.674.876.745 de cores. E daí?

empolgação típica de final de Copa do Mundo e servem de alívio cômico para o título.

Muitas perguntas ainda estão sem resposta (quem é Jack e o que ele fez?), então o jeito é esperar a Games Convention, que rola logo mais na Alemanha, para ver se os produtores revelam esses e outros detalhes de um dos games mais estilosos já concebidos para o Wii.

CASTLEVANIA JUDGMENT

Chicotinho queimado tá ficando quente

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	KONAMI
DESENVOLVIMENTO	KONAMI
LANÇAMENTO	NOVEMBRO

Por mais que diferentes equipes da Konami tenham tentado, *Castlevania* nunca deu muito certo em três dimensões. Mas eles persistem. Só que agora, em vez de mais um jogo de ação e aventura, a investida é um jogo de luta 3D, ou melhor, um "jogo de ação e aventura 3D que tem lutas um-contra-um", como ressalva Koji Igarashi, produtor da série.

De fato, *Judgment* não é um *Soul Calibur* ou *Virtua Fighter*, se aproximando mais de jogos como *Power Stone* ou *DBZ: Budokai Tenkaichi*. Os controles utilizam o combo Wii Remote + Nunchuk, com comandos extremamente simples: o ataque principal é feito com o balançar do Remote e a arma secundária (tradicional como a cruz, adaga, água-benta...) é arremessada com o botão A. Golpes especiais são desferidos em combinações de chacoalhadas com os botões A ou B. O X é usado para defesa e o C para esquiva. Definitivamente, uma configuração que privilegia o esmagamento de botões em vez de técnica.



o "Deixa eu passar o pó de arroz em você com esse cotonete"

Iga confirmou que serão 14 personagens de toda a série, mas os únicos revelados até agora são Simon Belmont, Dracula, seu filho Alucard, Maria Renard e Shanoa, a heroína do novo *Order of Ecclesia* para DS (que, a propósito, tem conectividade com *Judgment*, para liberar conteúdo bônus). Porém, os rostos conhecidos estão bem diferentes, já que o design de personagens está a cargo do ilustrador de mangás Takeshi Obata, que veio dar novos ares à série.

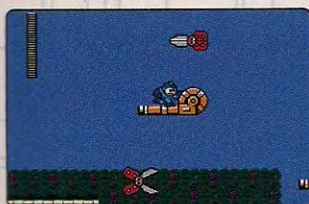
MEGA MAN 9

Porque jogo difícil pra #@%\$ é bom

PLATAFORMA	WIIWARE
PRODUÇÃO	CAPCOM
DESENVOLVIMENTO	INTI CREATES
LANÇAMENTO	SETEMBRO

Onono game do azulzinho, primeira sequência numerada desde 1997, espantou o mundo no início de julho, quando foi revelado em toda a glória de seus... 8-bits! Dividindo opiniões, *Mega Man 9* é uma aventura inédita, mas feito como se estivéssemos no final dos anos 80, com gráficos e sons de NES.

A base para o novo jogo é *Mega Man 2*, considerado por



o Volte no tempo com o robô azul e arranque os cabelos da cabeça

muitos como o melhor da série. Recursos posteriores, como a deslizada e o tiro carregado, foram abolidos em favor de uma jogabilidade mais simples, com o desafio elevado vindo do cenário e dos inimigos bem posicionados. Os mascotes Rush, Beat e Eddy, porém, estarão presentes.

Na E3, apenas dois estágios estavam disponíveis, provavelmente Plug Man e Concrete Man (já que os nomes não eram exibidos), mas já há a confirmação de oito Robot Masters, inclusive a primeira chefe feminina da série: a perigosa Splash Woman.

O jogo será distribuído via WiiWare e custará módicos 1000 Wii Points (lembre-se de que este não é um jogo antigo de NES, mas um novo jogo com espírito de NES).

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Enquanto a Terceira Guerra não acontece

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO	TREYARCH
LANÇAMENTO	NOVEMBRO

A versão para Wii do novo *Call of Duty* não se distingue das demais apenas pela maneira como a mira é controlada. Além de permitir o uso da Wii Zapper (sim, ela ainda existe), o jogo conta com um intrigante modo cooperativo.

Pelo o que deu para entender após assistir ao breve trailer exibido durante a coletiva de imprensa da Nintendo, o primeiro jogador é o único que tem controle total da câmera e da movimentação do personagem principal, enquanto os demais participantes apenas controlam miras extras pela tela. Chegamos a essa conclusão depois de ver que a TV usada pelos jogadores no vídeo não estava dividida,



o "Tenente, ouvi a bomba mas não estou vendo fumaça... foi o senhor?"

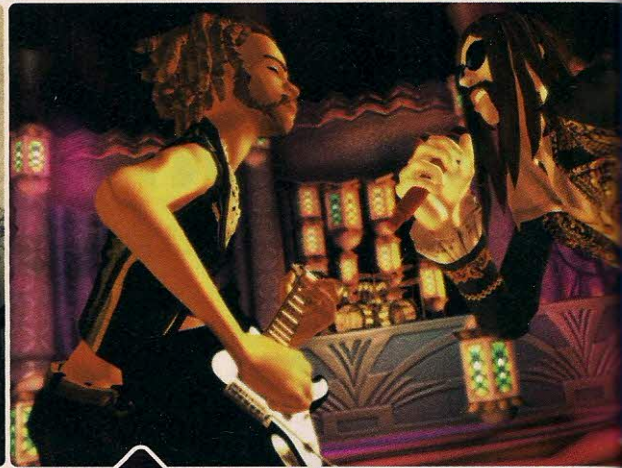
como normalmente acontece em partidas multiplayer.

Outra novidade revelada no trailer é o lança-chamas no arsenal de armas da série. Nada de muito surpreendente, é verdade, mas não há muito mais o que inventar em FPSs baseados na Segunda Guerra Mundial...

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO OUTUBRO

Salve Manhattan de uma invasão simbiote. A câmera melhorou, mas o principal destaque vai para o sistema de combate, que desta vez deve funcionar. Agora, é possível criar combos e até mesmo fazer algo que o Aranha faz há anos nos quadrinhos: batalhar nos céus de Nova Iorque. Vai, Aranha! Por favor, vai!



ROCK BAND 2

PLATAFORMAS Wii
LANÇAMENTO 2008

GH agora tem a sua própria bateria, além de permitir download de músicas no Wii. Para correr atrás do prejuízo, a Harmonix já anunciou que *Rock Band 2* virá com 84 músicas novas e suportará todas as do jogo anterior – o que, no caso do Wii, não faz muita diferença.



BÔNUS!

Dez jogos novos de Wii que chamaram a nossa atenção na feira. Espere por mais detalhes na próxima edição



OLLIE'S POP SHUVIT
Switch 50

SKATE IT

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO DEZEMBRO

Além de poder ser controlado pela Balance Board, os movimentos necessários para realizar manobras com o Wii Remote foram retrabalhados para funcionar melhor do que na primeira versão do jogo. A balança também servirá para executar ollies e kickflips. Melhor que isso, só andando com um skate de verdade.



MONSTER LAB

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO OUTUBRO

Banque o Dr. Frankenstein e monte os seus próprios monstros antes de colocá-los em batalhas 3D comandadas por meio do Wii Remote.



GRADIUS REBIRTH

PLATAFORMA WiiWare
LANÇAMENTO 2008

Um dos shooters mais conhecidos da história, *Gradius* renascerá no WiiWare com gráficos melhorados, mas sem perder suas características.



NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO OUTUBRO

Recuperando-se de alguns problemas presentes na versão anterior lançada para o Wii, *Revolution 2* trará mais de 30 lutadores. Fora isso, o jogo rodará em 16:9 e 480p, e permitirá que o jogador escolha jogar com controle de GC, Classic Controller ou a dupla Nunchuck e Wii Remote.



STAR WARS: THE CLONE WARS LIGHTSABER DUELS

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO NOVEMBRO

O primeiro *Star Wars* exclusivo do Wii trará o que os jogadores desejam desde o lançamento do console: batalhas com sabre de luz. Com foco nos combates, o game tem tudo para proporcionar os melhores controles para o uso da Força.



SIMCITY CREATOR

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO SETEMBRO

O famoso jogo que transforma você em prefeito de uma cidade está sendo refeito do zero para o Wii. Entre muitos recursos exclusivos, os moradores da sua vila em *MySims* aparecerão no jogo como os conselheiros para ajudá-lo a cuidar da cidade. Também é preciso usar o Wii Remote para defender a seus moradores contra asteróides e alienígenas.



TALES OF SYMPHONIA DAWN OF THE NEW WORLD

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO NOVEMBRO

O jogo se passa dois anos após os eventos do *ToS* original (GC) e traz um sistema de batalha baseado em elementos, múltiplos finais e minigames que utilizam o cursor do Wii Remote.



SPRAY

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO SETEMBRO

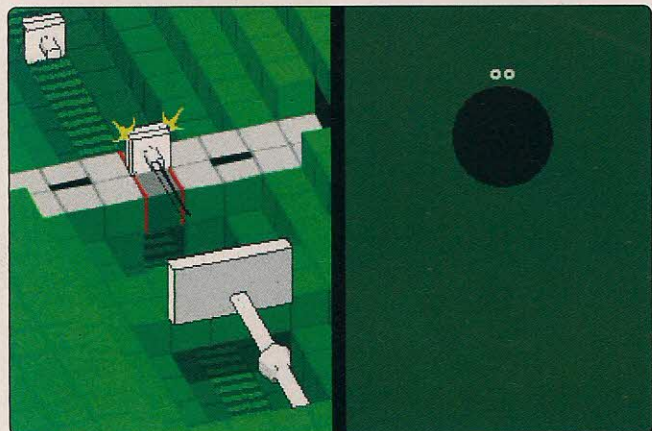
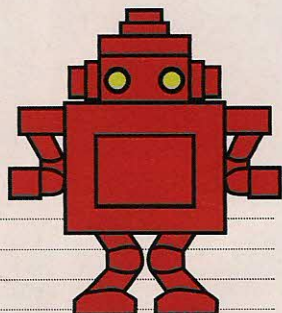
Usando sprays de água, anti-matéria e - não é brincadeira - vômito, junte partes de pinturas para liberar novas áreas do extenso mundo do jogo.



RHYTHM HEAVEN

Dó, ré, mi? Fá, sol, lá, si!

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	TNX
LANÇAMENTO	2008

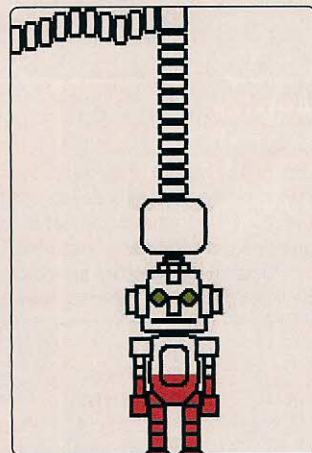


Quando o GBA estava no final de seu ciclo de vida, a Nintendo lançou no Japão um game chamado *Rhythm Tengoku* que nunca ganhou uma versão ocidental. A sequência para DS, no entanto, parece que vai cruzar o oceano na forma de *Rhythm Heaven*.

O game é uma espécie de "WarioWare rítmico", só que com menos frenesi do que os títulos da franquia do gorducho bigodudo. Minigames testam sua noção de ritmo com tarefas simples, porém divertidas. O DS é segurado na posição "livro" e a tela de toque fica junto à mão direita do jogador. É preciso tocar ou retirar a stylus, no momento correto, em um ponto específico, que funciona mais ou menos como um interruptor.

Na demo que foi degustada na E3, existiam três minigames. Um deles envolvia parafusos que iam rolando por uma esteira até o centro da tela acompanhando o som de notas musicais. Quando eles estavam bem no meio, o jogador retirava a stylus da tela e

um bastão era jogado pelo meio dos parafusos. Outro mostrava três garotos enfileirados cantando notas musicais. O jogador controlava o último deles e tinha que tocar a tela para que ele berrasse no momento certo. E o último era uma espécie de linha de montagem de robôs que também obedecia a comandos ritmados.



• No ritmo do heavy latão

KIRBY SUPER STAR ULTRA

Mini-games com o mini-personagem

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	NINTENDO
LANÇAMENTO	SETEMBRO

O remake de *Kirby Super Star* (SNES) já havia sido anunciado em outubro do ano passado, no Japão, mas foi um dos destaques para Nintendo DS na E3 desse ano.

Originalmente, o jogo era uma coletânea de modalidades mais ou menos baseadas nas raízes de *Kirby*: jogos de plataforma com

alguma exploração e absorção de poderes inimigos. No DS, o jogo não apenas ficou mais bonito como ganhou mais atrações.

Concluindo o segmento introdutório, você habilita modos mais complexos e interessantes, como o Dyna Blade e o Milky Way Wishes, que têm até mapa-múndi. De novidades, a versão para Nintendo DS introduz as modalidades *Revenge of the King* e *Meta Knight Ultra*, além de filminhos de introdução para cada jogo. Aos mini-games, somam-se o Kirby Card Swipe, o Kirby on the Draw e o Snack Tracks, com utilização da stylus e todos com multiplayer local para até quatro jogadores com apenas um cartão de jogo.



• Pesquisas indicam que bolas rosa são mais rápidas que as outras

CHRONO TRIGGER

Retorno aos dias de glória

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO	SQUARE ENIX
LANÇAMENTO	2008

Chrono Trigger, um dos mais cultuados RPGs de todos os tempos, está chegando ao DS não em um remake 3D como a Square Enix tem feito com *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, mas sim em uma conversão que mantém o visual e as músicas do original, e adiciona novidades a partir daí.

A demo presente na E3 tinha gráficos idênticos aos da versão para SNES de 1995, sem loadings, câmera-lentas ou travadas, coisas que atrapalhavam a versão para PS1, de 1999. Desta última, só restou o melhor: as cenas de animação em desenho.

A tela de toque é usada para o mapa-múndi e, em dungeons, para um mapa local que vai se completando conforme você explora as redondezas. Nas batalhas é possível escolher alvos



• Já não se fazem mais RPGs como antigamente... opa! Fazem sim!

e atalhos de magias e técnicas com a stylus. E agora há duas barras sobre os personagens, uma para o HP e outra para ATB (indicando quando chega o turno de cada um).

A Square Enix promete também um modo multiplayer para até quatro jogadores e uma dungeon extra, mas não revelou maiores detalhes sobre estas duas novidades.



POKÉMON RANGER SHADOW OF ALMIA

Pokémoniacamente correto

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	CREATURES
LANÇAMENTO	NOVEMBRO

Explorar ambientes, proteger a natureza e ajudar as pessoas. A premissa de *Pokémon Ranger* deu tão certo que sua continuação está a caminho. *Pokémon Ranger: Shadows of Almia* mantém os mesmos aspectos de jogabilidade e funcionalidade de seu antecessor, mas promete varios extras para aprofundar e melhorar a experiência de jogo. Você escolhe entre dois personagens, um menino (chamado Hajime) ou uma menina (nome não revelado), que buscam o título de "Patrulheiro Pokémon".

O palco da aventura será o continente de Almia, um lugar repleto de lagos, florestas, desertos, cavernas e também uma vasta variedade de missões. Em quantidade, a aventura deve contar cerca de 270 pokémon, dentre os quais estão inclusos alguns vindos diretamente de *Pokémon Diamond & Pearl*. Dentre as criaturas confirmadas estão Darkrai, Lucario, Heatran e Cresselia.

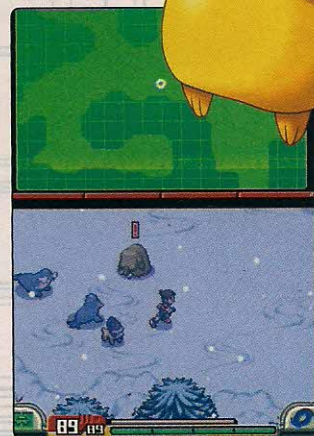
Para superar obstáculos, valer-se das habilidades dos pokémon será necessário, seja para apagar incêndios, mergulhar usando um Mantine, ou cruzar um rio com um Torkoal.



◦ Quem gosta do Pikachu, põe o dedo... aqui!



Entre as novidades significativas, o destaque vai para as quests, missões opcionais em que você ajuda as pessoas da cidade e recebe cartões que adicionam novas habilidades ou resistências a certos tipos de ataques de pokémon selvagens. O sistema de captura também é diferente: usa-se a stylus para circular continuamente o pokémon e reduzir seu HP até pegá-lo. Se parar de circular antes de realizar a captura, terá de recomeçar de novo. A conexão Wi-Fi também será utilizada no jogo.



SPORE CREATURES

Montando seu próprio Frankenstein

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO	MAXIS
LANÇAMENTO	SETEMBRO

Seguindo na mesma linha da versão a ser lançada nos PCs, *Spore Creatures* permite ao jogador criar diferentes formas de vida e evoluí-las explorando o mundo ao seu redor.

A interação com o mundo é em 3D e a forma como rola a ação lembra muito *Paper Mario*. Sua criatura é seqüestrada por alienígenas, que a levam para outro planeta. A evolução é feita

com a aquisição de pontos e encontrando partes de corpos durante suas andanças. É necessário encontrar comida e eventualmente um parceiro para sua criatura, e isso ocorre através de minigames de canto e dança. Há também algumas quests e minigames para desenvolver habilidades, além de 280 partes corporais secretas que são entregues por outras criaturas. Algumas dessas partes garantem "bio-poderes" que acrescentam benefícios como rápida recuperação de HP.

Spore Creatures permite salvar até dez criaturas distintas, que inclusive podem ser enviadas por seus amigos via rede local e Wi-Fi, e dois jogadores podem fazer suas criaturas interagirem. Eis uma aquisição obrigatória para o portátil!



◦ "Ainda bem que meu faro é bom! Olha ali meu osso!"

MYSTERY CASE FILES MILLIONHEIR

Jogo de rico. Mas pobre também joga

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	BIG FISH GAMES
LANÇAMENTO	SETEMBRO

Se você conhece a série *Mystery Case Files*, lançada para PC, sabe que pode bancar o detetive e se divertir horrores. Neste episódio para DS, seu objetivo é descobrir o paradeiro do milionário Phil T. Rich interagindo com suspeitos e vasculhando cerca de 30 cenas incrivelmente detalhadas e belas.

As pistas a serem encontradas em determinada cena são listadas e é preciso passar os olhos por cada pixel procurando o que se precisa, sempre correndo contra o tempo limite. Além de analisar as pistas com ferramentas especiais, cada mistério resolvido dá acesso ao próximo trecho da trama, com novas investigações, mais pistas



◦ Olha o sorriso dele. Dinheiro compra até dentes brilhantes

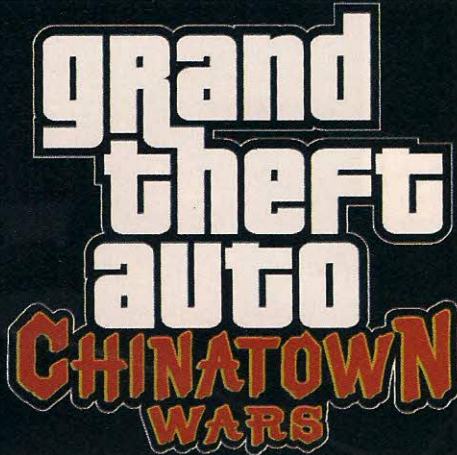
para procurar e menos tempo para pensar.

O episódio também é o primeiro e único da série com multiplayer. Você pode jogar coletando pistas ou competindo para ver quem encontra mais delas. Também será possível dividir conteúdo com seus amigos via DS Download Play.

GTA: CHINATOWN WARS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO 2008

Revelado durante a coletiva de imprensa da Nintendo, o novo *GTA* para DS promete usar todo o poderio gráfico do portátil. Nada foi dito durante o anúncio, mas de acordo com o site oficial, o game terá um modo online para que você possa se conectar com outras pessoas e mostrar quem manda em Liberty City.



BÔNUS!

E agora, mais dez jogos de DS para você não achar que console pequeno não tem grande importância

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO OUTUBRO

Filho espiritual de *Portrait of Ruin*, *Order of Ecclesia* inova trazendo novos inimigos, um sistema de magia inédito e cenários fora do castelo para dar um novo ar à série e não ser considerado mais uma mera cópia do venerado *Symphony of the Night*.



RETRO GAME CHALLENGE

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO NOVEMBRO

Sucesso no Japão, o jogo baseado no programa de TV *Game Center CX* leva sua nostalgia aos EUA. Você vive o dia a dia de uma criança nos anos 80, superando desafios em games fictícios de NES. Todos têm manuais e você ainda pode consultar uma revista de games.



POPULOUS DS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO 2009

Era para ter sido lançado em fevereiro, mas atrasou mais uma vez e veio parar aqui de novo. Torne-se um deus e, com um toque de stylus, crie o mundo ideal.



KORG DS-10

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO 2008

Crie e componha músicas usando uma versão portátil do MS-10, um dos mais famosos sintetizadores da história da música. Demais, não? Ok, nem tanto...



ELEBITS: THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO AGOSTO

Um dos melhores jogos de lançamento do Wii chega ao DS. De uma aventura em primeira pessoa, ele passa a uma perspectiva superior, no estilo *Zelda*. A jogabilidade ainda envolve capturar Elebits, mas agora haverá puzzles a resolver. Multiplayer online e local estão garantidos.



Why should I be first place?

PRINCE OF PERSIA: THE FALLEN KING

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO NOVEMBRO

Apesar do visual infantil do Príncipe, *The Fallen King* é um retorno às origens do herói, com estágios cheios de quebra-cabeças de plataforma. A novidade fica por conta do sistema de parceria, no qual o jogador contará com a ajuda de uma personagem nova controlada pelo jogo para avançar na aventura.



GUITAR HERO: ON TOUR - DECADES

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO N/D

Um dos maiores sucessos de venda para o DS, *On Tour* receberá uma expansão que trará mais canções antigas para equilibrar a dose cavalgar de hits pop contidos no primeiro. A boa notícia é que quem comprar o novo jogo poderá continuar curtindo o modo de batalha contra colegas que só tiverem o primeiro. E sim: as fotos são da versão original.



Lasagne

Italy Info

🕒 30 mins

🍲 580 kcal

No Notes

Authentic lasagne with two different types of sauce.

COOKING GUIDE: CAN'T DECIDE WHAT TO EAT?

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO NOVEMBRO

Cooking Guide não é um rival de *Cooking Mama*, e sim um guia de culinária com vídeos e dicas. Além disso, ele pode ser usado para organizar listas de compras, já que é possível registrar o que falta para montar a sua receita.

NINJATOWN

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO OUTUBRO

Estratégia em tempo real cheia de gerenciamento de recursos e... lutas entre ninjas! Foi criado por um ex-jornalista de games. Mais sobre ele na NGB #15.

7	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	
008	1	2	3	4	5	6		
	7	8	9	10	11	12	13	
	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	
	28	29	30	31				
							Times Cooked	11

How would you like to choose a recipe?

View All

By Ingredients

By Country

By Requirements

Keyword Search

☆ Favourite

Back

VALE OURO!



Hora de garimpar aquelas velhas caixas de papelão cheias de jogos antigos...

Indiana Jones, morra de inveja! O famoso arqueólogo dos cinemas e dos games está sempre amealhando tesouros antigos e artefatos raros, mas mesmo com todas essas preciosidades ao alcance de suas mãos, Indy é um pé-rapado quando o assunto é riqueza em forma de silício. E o mais incrível é que você pode ser um magnata e nem desconfiar disso.

Aqueles velhos cartuchos que sua mãe vive querendo jogar fora podem valer uma pequena fortuna, e como a Nintendo faz parte da

indústria dos games desde o começo da mesma, seus antigos jogos de NES e SNES podem valer seu peso em ouro em sites de leilão como o eBay. Nós poderíamos ter completado a lista somente com títulos antigos de Game & Watch (eles são considerados "mana celestial" pelos colecionadores), mas por questões de variedade, selecionamos alguns dos games mais valiosos dentre todo o portfólio da Nintendo. Então, antes de jogar fora aquelas caixas cheias de jogos, é melhor verificar se elas não escondem nenhuma destas 25 pedras raras.

25 HARVEST MOON (SNES, EUA) R\$ 190,00

A versão de *HM* para SNES ainda é considerada como a melhor entre os fãs deste singelo simulador de agricultura. Ele não aparece com muita frequência no eBay, mas quando aparece, seu preço pode beirar R\$ 200,00 por um jogo completo com embalagem. A versão de N64 foi lançada logo depois, resolvendo o problema da falta de popularidade inicial do game de SNES.



22 SIN & PUNISHMENT (N64, JAPÃO) R\$ 220,00

Embora a versão de Virtual Console tenha afetado negativamente o preço do original, este clássico de N64 ainda é uma jóia rara para qualquer nintendista. O jogo de tiro da Treasure foi desenvolvido para a alavanca analógica do N64 e é melhor jogado no hardware original. É um bom investimento e um game colecionável que você realmente vai jogar de tempos em tempos.



23 DRACULA X (SNES, EUA) R\$ 220,00

O último game *Castlevania* lançado para SNES não fez tanto sucesso quanto os anteriores, mas a série ganhou muito prestígio junto aos jogadores nos últimos tempos, principalmente porque os preços de *Castlevania: Symphony of the Night* de PS1 foram às alturas. É improvável que *Dracula X* sofra uma queda de preço.



24 BANJO-TOOIE (N64, EUROPA) R\$ 190,00

O primeiro game foi extremamente popular, mas *Banjo 2* teve atrasos no desenvolvimento e acabou saindo no final do ciclo de vida do N64. Você até pode encontrar mais em conta, mas uma boa cópia com embalagem não sai por menos de R\$ 160,00; e cópias lacradas podem chegar a R\$ 320,00. Esses preços provavelmente aumentarão quando forem divulgadas mais notícias de *Banjo-Kazooie 3* para Xbox 360.

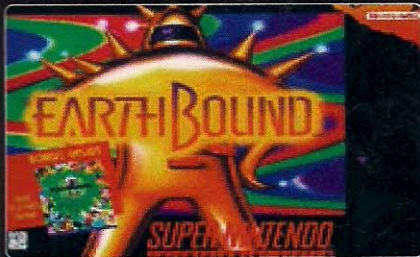
21 NARUTO: CLASH OF NINJA (GC, EUROPA) R\$ 230,00

Apesar do sucesso da série em muitos países, *Clash of Ninja* não foi bem distribuído nos EUA e no Japão, e por isso tem alcançado preços altos no eBay. Devido aos limitados estoques, é provável que outros títulos de GC também sofram alta de preços.



20 EARTHBOUND (SNES, EUA) R\$ 250,00

Este RPG japonês foi lançado nos EUA, mas não causou grande impressão. Agora, ele é reverenciado por seu humor singular e pela tiração de sarro com a cultura americana. Existem boatos de que *EarthBound* será relançado no Virtual Console, o que talvez abaixe o preço do cartucho original.



19 PAPER MARIO (N64, EUROPA) R\$ 250,00

Outra pedra preciosa em formato PAL. Embora *Paper Mario* continue a ser um dos títulos mais populares no Virtual Console do Wii, colecionadores pagam uma boa grana por esta excelente mistura de plataforma e puzzle em sua embalagem original. Até recentemente, cópias deste clássico de N64 ainda podiam ser encontradas em lojas que vendem games usados.



18 BAKURETSU MUTEKI BANGAI-OH (N64, JAPÃO) R\$ 250,00

Se você achou que a versão de Dreamcast de *Bangai-O* era boa, deveria conferir a versão original de N64 com seus controles analógicos sublimes. Apenas 10 mil cópias foram lançadas no Japão e ele tem subido de preço desde então. Encontre uma cópia com embalagem em perfeitas condições e os colecionadores farão fila na sua porta.



17 CHRONO TRIGGER (SNES, EUA) R\$ 280,00

Chrono Trigger não pode ser considerado raro, já que há milhares de cópias no mercado. Porém, o game é tão bom e construiu tal reputação que existem pessoas dispostas a pagar mais de R\$ 300,00 por uma cópia lacrada. É possível até consegui-lo como parte de *Final Fantasy Chronicles* para PS1, mas ainda assim os colecionadores pagam uma boa grana por ele. Parece que raridade não é o fator determinante.



16 NINJA GAIDEN TRILOGY (SNES, EUA) R\$ 470,00

Apesar de conter os três games *Ninja Gaiden* lançados para NES com gráficos melhores, o título não vendeu muito bem quando foi lançado em 1995. Mas depois que os *Ninja Gaiden* de nova geração foram lançados, a estrela da Tecmo entrou em ascensão, aumentando consideravelmente o preço deste cartucho.



15 FINAL FIGHT 3 (SNES, EUROPA) R\$ 570,00

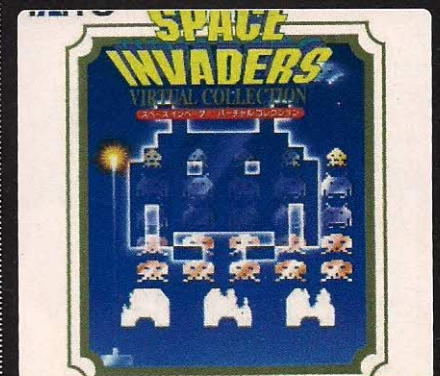
A versão PAL de *Final Fight 3* é um tesouro escondido esperando para ser descoberto. Mas, a menos que você seja um colecionador, provavelmente nem desconfia de seu real valor. Portanto, esta é a sua

melhor chance de descobrir ouro naquela locadora que vende cartuchos usados. Uma cópia "pelada" vale mais ou menos R\$ 120,00; mas se você encontrar uma boa cópia com embalagem, pode conseguir até R\$ 600,00. E ele também é um bom jogo que conta com dois personagens extras: Dean e Lucia Morgan.



14 SPACE INVADERS (VIRTUAL BOY, JAPÃO) R\$ 630,00

Uma cópia de *Space Invaders* para o VB com embalagem pode ultrapassar os R\$ 600,00. É um dos melhores games do sistema e, contanto que você não jogue muito (caso contrário, terá uma enxaqueca braba), pode até se divertir bastante. Games para Virtual Boy viram seus preços dispararem nos últimos cinco anos e essa tendência não mostra sinais de enfraquecimento. Pode ser um bom investimento para o futuro.



13 THE FLINTSTONES: SURPRISE AT DINOSAUR PEAK (SNES, EUA) R\$ 630,00

Na época em que o NES se aproximava do final de seu ciclo de vida, as produtoras começaram a lançar seus games exclusivamente para empresas de aluguel de jogos, ignorando as lojas tradicionais. *The Flintstones: Surprise at Dinosaur Peak* é um caso típico desse cenário e pode alcançar preços altíssimos: cópias americanas geralmente são transacionadas por mais de R\$ 600,00. Só tenha em mente que encontrar, em boas condições, games que antes eram alugados é tão difícil como encontrar uma piada nova no programa *A Praça é Nossa*. ▶



12 STARFOX SUPER WEEKEND / DK COUNTRY COMPETITION (SNES, EUA) R\$ 630,00

Estes dois cartuchos foram produzidos para uso exclusivo em promoções e campeonatos da rede de locadoras Blockbuster. Apenas 2.500 unidades de cada foram feitas, e inicialmente eram vendidos nas lojas por um preço bem camarada. Por conta de sua raridade, atualmente você não consegue achá-los no eBay por menos de R\$ 600,00. O Trivas tinha duas gavetas cheias de *Starfox Super Weekend* quando trabalhava na Gradiente. E deixou todas lá. É um mané!



11 RENDERING RANGER R2 (SUPER FAMICOM, JAPÃO) R\$ 630,00

Este clássico do gênero "corra e atire" é dos mesmos criadores de *Turrican*, por isso ninguém sabe porque um game com tal pedigree foi lançado apenas no Japão. Ele é incomum pelo fato de ser um game raro e, ainda assim, bem divertido para os padrões atuais. Apenas o cartucho pode ser encontrado por R\$ 250,00, mas o pacote com embalagem e manual vale mais de 600 paus.



10 FIRE EMBLEM THRACIA 776 COLLECTORS' PACK (SUPER FAMICOM, JAPÃO) R\$ 630,00

O nome "Thracia" pode lembrar aquele bicho nojento que faz buracos na roupa da gente, mas, na verdade, é um *Fire Emblem* super raro, especial para colecionadores. Como foi lançado em números reduzidos apenas no Japão, é pouco provável que você o encontre em alguma liquidação; mas ele evidencia que é bom ficar de olho em lançamentos de edição limitada – e ainda guardar todas as tralhas que vêm com eles.



9 BUBBLE BATH BABES (NES, EUA) R\$ 790,00

A Panesian foi uma empresa que produziu vários títulos adultos para o NES, como *Peek-A-Boo Poker*, *Hot Slots* e *Bubble Bath Babes*. Por razões óbvias, os games não ganharam o selo de aprovação da Nintendo e acabaram sendo distribuídos apenas por meio de encomendas ou catálogos especiais, por isso a sua escassez. Curiosamente, eles não vinham em embalagens de NES, mas sim em caixas de papelão. E os gráficos limitados acabavam com o fator "sacanagem" do jogo.



8 MOUNTAIN BIKE / SPEED RACER COMBO (SNES, EUA) R\$ 950,00

Este combo de SNES destaca o fato de que um cartucho de edição limitada com dois ou mais games sempre terá potencial para se tornar uma raridade. Boas amostras com embalagens geralmente saem apenas dos armazéns da própria Nintendo, e se você conseguir encontrar um exemplar com o estranho periférico *LifeFitness Bike*, terá em mãos um item com valor acima de R\$ 3 mil. É um cartucho que sempre verá aumento de preço, mas hoje custa por volta de R\$ 950,00.



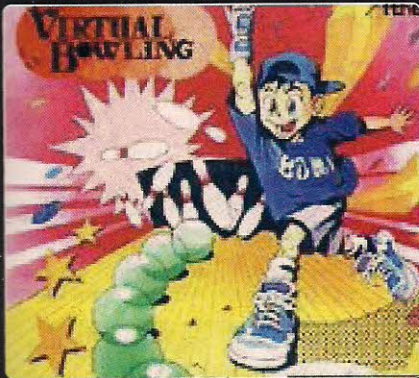
7 MYRIAD SIX IN ONE (NES, EUA) R\$ 1.100,00

Este é o mais raro game não licenciado do NES e contém seis títulos: *Bookyman*, *Adam and Eve*, *Cosmos Cop*, *Magic Carpet 1001*, *Balloon Monster* e *Porter*. Sua raridade se deve ao fato de a Myriad Games ter disponibilizado menos de mil cartuchos, numerados individualmente. Colecionadores de games especulam que sobraram apenas cem em existência, mas somente 15 já apareceram em algum canto do planeta.



6 VIRTUAL BOWLING (VIRTUAL BOY, JAPÃO) R\$ 1.200,00

Apenas 22 games foram lançados para o Virtual Boy – muito embora alguns colecionadores acreditem que possam existir protótipos raros escondidos e que não chegaram ao mercado. *Virtual Bowling* é até um bom simulador de boliche, com modos de treinamento e campeonato, mas a falta de uma bateria para gravação significa que a sua pontuação se perde assim que você desliga o sistema. Felizmente, passwords salvam o trabalho. Não confundir com *Nester's Funky Bowling*, que é muito mais comum.



5 FLAGMAN (GAME & WATCH) R\$ 1.400,00

Há um monte de títulos raros de Game & Watch que nós poderíamos ter listado aqui, incluindo o *Super Mario Bros. YM-901*, que era usado apenas em competições, ou o altamente colecionável *The Legend of Zelda Game & Watch*, mas é mais provável que os títulos menos famosos apareçam no mercado de pulgas mais próximo de sua casa. Um *Flagman* com embalagem pode lhe render uma pequena fortuna.



4 STADIUM EVENTS (NES, EUA) R\$ 1.600,00

Apesar de ser comum em território europeu, *Stadium Events* é um dos games de NES mais desejados nos EUA. Embora seja um game de exercícios bem mediano, seu valor se deve ao fato de a Bandai ter soltado uma versão teste do jogo que foi vendida em lojas selecionadas por um período muito curto, antes de a Nintendo ter comprado os direitos sobre ele. Boatos dão conta de que existem apenas dez cópias completas no mercado. Cartuchos sem embalagem de *Stadium Events* podem alcançar até R\$ 1.200,00.



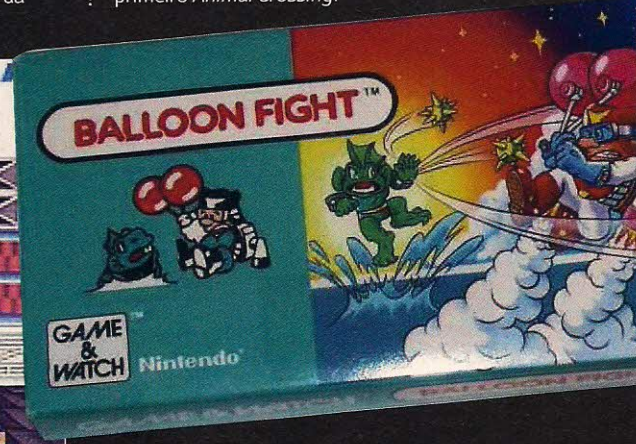
3 VIRTUAL LAB (VIRTUAL BOY, JAPÃO) R\$ 1.600,00

É muito fácil olhar para o passado do Virtual Boy e gargalhar, especialmente das pobres almas que achavam que era legal usar um par de óculos vermelhos e pesados e que gritavam "Vamos, Mario! Você consegue!". Mas quem é que está rindo agora? Alguns games de Virtual Boy estão alcançando preços absurdos, incluindo este puzzle japonês desenvolvido pela J-Wing. E com a marca "Nintendo" escrita no verso da embalagem, o preço só fica maior.



2 BALLOON FIGHT CRYSTAL (GAME & WATCH) R\$ 1.900,00

Este deve ser um dos títulos mais raros de Game & Watch: unidades com embalagem e em boas condições alcançam a marca de quase R\$ 2 mil. Lançado próximo do final do ciclo da tela de cristal, a jogabilidade simples de *Balloon Fight* lembra *Joust*, da Williams. De lá para cá, fez uma aparição no primeiro *Animal Crossing*.



1 NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS 1990 (NES, EUA) R\$ 25.000,00

Esta coletânea foi fabricada para promover os campeonatos mundiais de games da Nintendo em 1990 e contém versões "enxutas" de *Super Mario Bros.*, *Rad Racer* e *Tetris*. Só 116 unidades foram produzidas, sendo que 90 eram prateadas (para os semi-finalistas – e que valem por volta de R\$ 9.500,00) e 26 eram douradas (para os vencedores). Esses últimos são considerados o Santo Graal dos itens colecionáveis dos games, e como apenas 12 deles apareceram por aí, é difícil definir um preço exato. Entretanto, a última cópia vendida de que se tem notícia foi adquirida por um colecionador de Nova York pela bagatela de US\$ 15.000,00.





Quase acertar a bola depois de um arremesso especial é quase impossível, mas isso não o impede de tentar. Vai que dá certo...



Em *Super Sluggers*, todos os Miis têm pernas e braços. Morra de inveja, Rayman



Além das armadilhas nos cenários, você pode usar itens contra os adversários

VERSÃO JAPONESA

MARIO SUPER SLUGGERS

Beisebol com a turma do Mario, mas sem o sistema de controle que todos estavam aguardando

Tá vendo? Mario é mestre em agarrar bolas. No bom sentido, é claro

Assim como nós, você deve ter achado que *Super Sluggers* seria uma "versão Mario" de *Wii Sports*. Não é bem assim. Depois de testarmos a versão japonesa do jogo, fica claro que a Nintendo conseguiu enganar todo mundo. Exceto pelo fato de o esporte ser o mesmo, o game não tem nada a ver com *Wii Sports*, o que significa que ainda não foi dessa vez que a Big N brindou os fãs com um jogo de beisebol do Mario com controles 100% sensíveis a movimento.

Mas isso não é necessariamente ruim. Por mais bacana que seja controlar o taco em *Wii Sports*, há muitos outros jogos com esquemas de controle mais precisos que o dele. E outra: *Mario Super Sluggers*, como qualquer outro jogo esportivo do Mario, não preza pelo realismo.

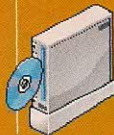
Com a mão no taco

Em vez de manipular o Wii Remote como um taco de verdade, você apenas o coloca para trás para carregar a tacada e então o move na direção contrária para realizar o movimento.

Se você acerta a bola no exato momento em que o marcador atinge o nível máximo, as chances de ela sair voando do estádio (home run) são bem altas. Carregar a tacada no momento certo, porém, não é tão fácil quanto parece: comece cedo demais e a potência diminui. Nesse caso, o jeito é rezar para que a sua tacada seja boa o bastante para que o rebatedor ao menos chegue à primeira base.

Questão de afinidade

O funcionamento dos arremessos é parecido com o das tacadas, com a diferença de que você pode pressionar botões para ativar uma jogada especial que só pessoas com habilidades sobrehumanas (ou os personagens controlados pelo computador) conseguem rebater.



MINIGAMES = MEIA-BOCA

Não é a melhor seleção de todas, mas pelo menos você não paga nada a mais por eles...



ADUBANDO

Há um minigame igual a este aqui em *Pokémon Stadium*. Ele já era dispensável naquela época, e continua sendo agora. Não acrescenta nada ao modo principal.



ALTERNATIVA

Em vez de gastar seu tempo com minigames, jogue o modo Challenge. Assim, você ganha experiência para vencer partidas reais e habilita novos personagens.



• É estranho, mas o chão desse estádio não é escorregadio. Pensando bem, é melhor assim. Ou não? Ah, tanto faz...

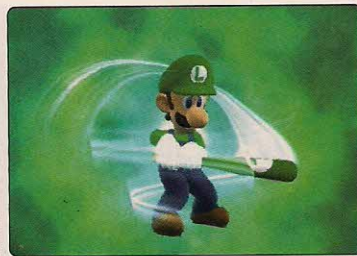
É UM TÍPICO JOGO DO MARIO: DIVERTIDO E MUITO BEM PRODUZIDO

Obviamente, há um número limitado de jogadas assim por partida, mas a quantidade exata, inclusive dos itens especiais existentes, é determinada de acordo com os personagens que você escala para o seu time.

Há mais opções do que em qualquer outro jogo de esporte do encanador, e assim como em *Mario Superstar Baseball*, a versão de GC, é possível misturar amigos e inimigos em uma mesma equipe. Personagens de peso como Donkey Kong e Peach desaparecem da lista assim que são selecionados por um jogador, mas você pode formar o resto do time usando várias criaturas da mesma espécie – Piantas, Hammer Bros, Shy Guys, etc. O mais óbvio, claro, é montar um time com os seus personagens favoritos, mas isso não garante que você vai ficar em vantagem nas partidas.

O que influencia positivamente a sua equipe é a afinidade entre os personagens, a posição deles no campo e a ordem na hora de rebater. Erre a ordem na tela de seleção e o jogo fica muito mais difícil, uma vez que você fica sem itens especiais para usar contra os adversários.

Para complicar um pouco mais as coisas, a química entre os personagens muda se você altera a cor deles. É uma opção que serve para impedir que os mais espertos escolham sempre o mesmo time, mas que pode prolongar



• Apesar de medroso, Luigi tem uma tacada especial bem fantasmagórica



• Luigi bolou esse arremesso ao ver Link usando o Gale Boomerang em *Zelda: TP*



• "...E essa é por ter sequestrado a Peach de novo em *Super Mario Galaxy!*"

excessivamente o processo de seleção caso todos os jogadores queiram maximizar as chances de vitória.

Mais um para a coleção

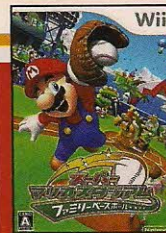
Fora da loucura que é a seleção de personagens, *Super Sluggers* é um típico game esportivo do Mario, ou seja, divertido e muito bem produzido.

No modo Challenge, você é forçado a escolher entre personagens predefinidos – alguns deles só são habilitados desta forma – e pode jogar em uma grande variedade de campos, cada um com suas próprias armadilhas.

O modo Minigame não chega a impressionar com a sua seleção de jogos parecidos com os da primeira versão de *Pokémon Stadium*, mas como se trata apenas de um bônus, você não é obrigado a perder o seu tempo se não quiser.

Por se tratar de um jogo de beisebol, certamente vai ter gente querendo importar a versão japonesa (especialmente os fanáticos pela cultura nipônica). Mas lembre-se: a

versão norte-americana está prevista para o próximo dia 25 e, sem dúvida, vai ser mais acessível do que esta aqui.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	NAMCO BANDAI

RECURSOS



O QUE É

Jogo básico de beisebol com uma quantidade absurda de personagens do universo Mario e ótimas músicas.

VISUAL

8

Nítido, limpo e com ótimas animações e efeitos de luz para as jogadas especiais.



ÁUDIO

8

Há uma boa variedade de remixes interessantes em meio a músicas mais genéricas.

JOGABILIDADE

7

Não parece, mas organizar o time para conseguir mais itens é uma tarefa um tanto trabalhosa.

INOVAÇÃO

4

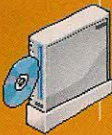
Infelizmente, não é uma evolução do ótimo sistema de controle visto em *Wii Sports*.

NG RESUMO

Não é exatamente o que estávamos esperando, mas diverte como qualquer outro jogo de esporte do Mario.

79





VERSÃO JAPONESA

RESIDENT EVIL ZERO

Envelheceu, mas ainda não apodreceu

O lançamento de *Resident Evil Zero* no Wii não faz o menor sentido. Diferentemente do remake para GameCube do primeiro jogo da série, não há nenhuma melhoria gráfica aqui – nem suporte a widescreen esta versão tem. E, ao contrário de *RE4: Wii Edition*, o jogo não tira proveito algum dos recursos que os controles do Wii oferecem. Então, qual o motivo de relançar no Wii exatamente o mesmo game lançado há seis anos no GC? De todas as teorias que surgiram enquanto o jogo rodava no nosso Wii, a que fez mais sucesso entre os membros da redação foi a seguinte: **Executivo 1:** Acharam uma pilha de caixas com DVDs virgem lá no depósito hoje. **Executivo 2:** Sério? Manda jogar



“Parado aí! Eu já matei você uma vez e vou matar de novo se der mais um passo”

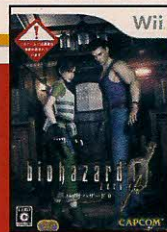


Widescreen? Esqueça. O game é exatamente do mesmo jeito que você jogou no GC

fora... Não! Melhor: vamos usar para gravar algum jogo antigo de GameCube e relançar no Wii. **Executivo 1:** Ótima idéia! Qual você sugere? **Executivo 2:** Ah, sei lá. *Resident Evil Zero*? **Executivo 1:** Desde que a gente não gaste um centavo com a produção, por mim tanto faz...

Velha dupla dinâmica

Mas caso você tenha acabado de acordar de um coma e nunca tenha ouvido falar de *RE0*, vamos lá: trata-se do quinto jogo da série principal e o primeiro da cronologia. Além disso, é o único em que você não precisa escolher um único personagem para jogar a aventura até o fim. Você controla dois protagonistas – Rebecca Chambers, a mais nova integrante do grupo S.T.A.R.S., e Billy Coen, prisioneiro condenado à morte pelo assassinato de 23 pessoas – e pode alternar entre eles a qualquer momento. A jogabilidade é clássica, ou seja, a movimentação dos personagens é um pouco limitada e os ângulos de câmera são todos fixos. Sem dúvida é um grande jogo, mas você não precisa desta versão para se divertir. Hoje em dia, o jogo original de GameCube sai bem mais barato e não vem com legendas em japonês.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **CAPCOM**
 DESENVOLVIMENTO **CAPCOM**

RECURSOS



O QUE É

Exatamente o mesmo *Resident Evil* que você jogou no GameCube em 2002. Nem extras exclusivos a Capcom incluiu.

VISUAL



Continua tão bonito quanto antigamente, mas bem que poderia rolar em widescreen.



ÁUDIO



A série *RE* sempre teve uma das melhores trilhas sonoras do gênero, e *Zero* não foge à regra.

JOGABILIDADE



Igual a todas as versões antes de *RE4*. O diferencial é poder alternar o controle entre dois personagens.

INOVAÇÃO

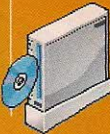


O jogo já não era considerado um exemplo de inovação nem quando apareceu pela primeira vez...

RESUMO

É um ótimo jogo, mas não oferece absolutamente nada de novo para quem já terminou a versão original no GameCube.

70



Ir a uma partida de golfe usando uma mini saia como essa pode ser um perigo



Tudo torto É fácil dar tacadas simples, mas para executar especiais, é preciso fazer acrobacias com o Wii Remote

WE LOVE GOLF!

Nós amamos, você ama, todos amam um bom jogo de golfe

De carona no sucesso de *Wii Sports*, a Capcom anunciou o desenvolvimento de um novo jogo de golfe para o Wii. Até aí, nada demais. A surpresa agradável veio depois, com a confirmação de que quem cuidaria do projeto seria a Camelot, empresa que tem vasta experiência no assunto e que desenvolveu o fantástico *Hot Shots Golf* e a série *Mario Golf*.

We Love Golf!, como foi batizado, sintetiza todo o carisma das duas empresas envolvidas e traz uma jogabilidade repleta de possibilidades graças ao uso intensivo do Wii Remote.

Uma tacada certa

Como em todo bom game de golfe, você tem a sua disposição vários modos de jogo. Em um deles, o objetivo é arremessar bolinhas o mais perto possível do buraco; em outro, ultrapassar alguns obstáculos com uma tacada poderosa. A cada desafio vencido, novos cenários, jogadores e roupas são destravados. É possível jogar como um Mii ou equipar os personagens com roupas de ícones da Capcom como Ryu, Jill Valentine, Zack (de *Zack & Wiki*) e outros.



o Cansado de tentar embocar a bola de golfe, Arthur faz buracos no gramado para encontrar minhocas e poder pescar



o "Ai ai ai... A liquidação no shopping já começou e eu aqui no campo de golfe!"

A jogabilidade é simples, mas é preciso praticar para pegar todos os meandros do game. Com o Wii Remote posicionado para cima, você pode visualizar o campo da partida, trocar de taco e acessar os menus de jogo. Para dar uma tacada, é necessário posicionar o controle para baixo (como se estivesse segurando um taco de verdade) apertar o A e fazer o movimento da tacada.

É importante prestar atenção ao nível de força e ao momento correto de dar a tacada, pois, quando esses movimentos são feitos perfeitamente, a chance de acertar o buraco é maior.

Você também pode desafiar outros três jogadores no mesmo console ou por meio da Nintendo Wi-Fi Connection; e seus melhores lances ficam armazenados em forma de vídeos que podem ser acessados a qualquer momento. *We Love Golf!* é carismático e difícil de enjoar.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	CAPCOM
DESENVOLVIMENTO	CAMELOT

RECURSOS



O QUE É

Jogo de golfe que faz uso intenso das capacidades do Wii Remote. E ainda traz personagens famosos da Capcom.

VISUAL

8

Boas animações e efeitos especiais interessantes. Os cenários são bem coloridos e possuem muitos detalhes.



ÁUDIO

8

Boa trilha e efeitos sonoros. As vozes também merecem destaque, desde o narrador até as falas.

JOGABILIDADE

9

Você se sente um verdadeiro golfista. É possível decidir a força e a direção da tacada e aplicar efeitos na bolinha.

INOVAÇÃO

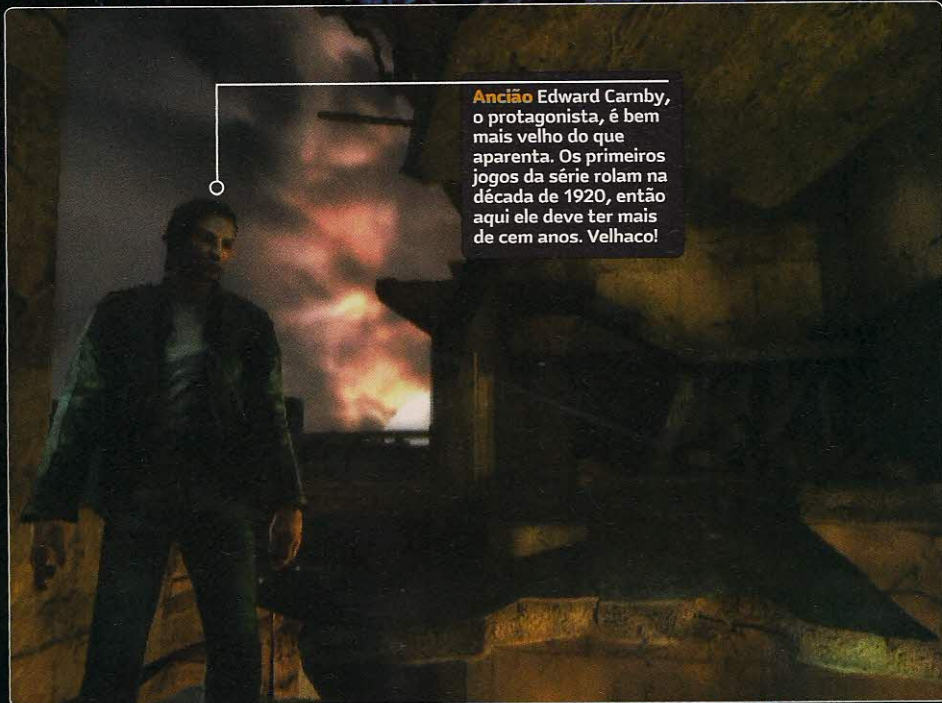
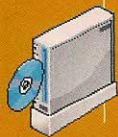
8

Não gosta de campeonatos simples? Então, opte por alguns dos diversos e inusitados modos de jogo existentes.

NG RESUMO

O mais completo jogo de golfe do Wii. Diverte, tem muito conteúdo e é extremamente simpático. Não há como ficar melhor do que isso.

86



Ancião Edward Carnby, o protagonista, é bem mais velho do que aparenta. Os primeiros jogos da série rolam na década de 1920, então aqui ele deve ter mais de cem anos. Velhaco!

ALONE IN THE DARK

Melhor mal acompanhado do que sozinho neste escuro

Pare! Antes de continuar lendo este texto, acesse o endereço tinyurl.com/6rlogu e assista ao vídeo do primeiro jogo da série até o fim. Tosco, não? Para os padrões atuais, muito. Mas fique sabendo que mesmo com aqueles personagens quadrados e a movimentação

robótica, terminar a aventura original é mil vezes mais gratificante do que encarar esta porca conversão do jogo concebido originalmente para X360 e PS3 – que, diga-se, também não é grande coisa.

Gráficos de meter medo

Visualmente, este é um dos piores jogos realistas já lançados para o Wii. Até mesmo *Obscure 2* – que também é da Hydravision e está muito longe de ser um exemplo de qualidade visual no console – consegue ser mais bonito. Some a isso um tosco sistema de câmera em terceira pessoa e você já tem motivos suficientes para não querer encostar nesta versão nem se ganhar de graça em alguma promoção (relaxe, pois não pretendemos dar a nossa cópia do jogo como prêmio na revista).

Só que a ruindade do game não pára por aí. Diferentemente da versão para os consoles concorrentes, aqui você não pode explorar o Central Park livremente nem entrar em todos os veículos que encontrar pela frente. Pior do que isso? Sofrer com o péssimo esquema de controle nas poucas vezes que pilota um carro. Segurar o Wii Remote e o Nunchuk em paralelo e girá-los como se fosse um volante parece uma ótima idéia, mas simplesmente não funciona na prática. Quer dizer, até funciona, mas não do jeito que deveria.

Ironicamente, a escuridão – que de tão importante aparece até no nome do jogo – também é um problema. Quando dissemos, no preview da edição 12, que o jogo era ridiculamente escuro, não estávamos exagerando: em algumas partes, a única maneira de saber onde o seu personagem está é aumentando (e muito) o brilho da TV, o que faz a imagem ficar muito pior do que já é.

No final das contas, ficar sozinho no escuro não é tão ruim quanto parece. Isto é, desde que você não jogue este *Alone in the Dark*.



• Esse é apenas um dos 35 ângulos de câmera que existem nesse mesmo ponto



• “Ou alguém apaga esta versão da história ou eu me atiro daqui de cima!”



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	ATARI
DESENVOLVIMENTO	HYDRAVISION

RECURSOS



O QUE É

A mais nova versão da série que deu origem ao gênero survival horror. E, sem dúvida, a pior de todas até hoje.

VISUAL



Típico de jogos lançados para PS2. O escuro do título foi levado ao pé da letra: o jogo é um breu só!



ÁUDIO



O único aspecto do game que merece destaque. A trilha é digna de filmes clássicos de terror.

JOGABILIDADE



Nem a mira em primeira pessoa – que é controlada com o cursor do Wii Remote – funciona 100% bem.

INOVAÇÃO

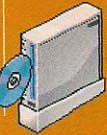


Tenta incorporar o uso dos controles do Wii de maneira inovadora à jogabilidade, mas não consegue.

NG RESUMO

Se você quer permanecer com as boas lembranças que tem da série até hoje, é melhor nem chegar perto desta versão.

41



GUITAR HERO

AEROSMITH

Você já ouviu esse disco antes, mas com outros cantores

Esta versão é praticamente igual ao jogo que deu origem a ele, *Guitar Hero III: Legends of Rock*. O núcleo é idêntico, o que muda mesmo é a seleção de músicas e algumas perfumarias, como personagens e guitarras exclusivas. As mecânicas são iguais, então, se você for um aficionado pela série e já tiver aprendido a utilizar as técnicas de *GHIII*, o novo jogo vai ser uma matinê para você.

Na verdade, ele é muito mais fácil do que o último game. Os criadores provavelmente ouviram as reclamações de que *GHIII* era difícil demais e resolveram pegar mais leve. Isso sem contar que a maioria das músicas do Aerosmith não exige que o jogador tenha dedos rápidos como raio, como exigem algumas músicas do gênero heavy metal presentes em games anteriores. Dificuldade mesmo, só na última parte do jogo, quando os solos ficam um pouco mais rápidos e longos.



Se a câmera ficasse o tempo todo atrás da banda, você não se assustaria com a feiúra deles. Nem com os gráficos do Wii

Até os duelos com os chefes, que antes eram três, foram reduzidos em quantidade e agora você só mede forças com Joe Perry (o principal guitarrista do Aerosmith).

Vida de astro

O esquema de progressão, que continua dividido em grupos de quatro sonzeiras mais um bis, agora é apresentado da seguinte maneira: primeiro, duas músicas de outras bandas, que servem como número de abertura; depois, duas composições e bis do próprio Aerosmith. A cada degrau conquistado no modo carreira, uma entrevista com os integrantes. Você não vai ficar um completo especialista em Aerosmith, mas as informações apresentadas são interessantes para quem gosta deles.

Como antes, você também pode tocar qualquer música no modo de treino usando o baixo ou utilizar essa modalidade para praticar os trechos em que seus dedos embaralham; e os modos online também continuam os mesmos. No final das contas, para gostar do novo jogo, tudo vai depender de sua opinião sobre *GHIII* e de sua predileção pelo Aerosmith.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **ACTIVISION**
 DESENVOLVIMENTO **VICARIOUS V.**

RECURSOS



O QUE É

Novo *Guitar Hero* igual ao *Guitar Hero* anterior. Só a seleção de músicas é que pode ser considerada uma novidade.

VISUAL

6

Os jogo é visto apenas por quem não joga. No Wii, a boca do Steven Tyler é ainda mais assustadora.



ÁUDIO

7

Não vamos julgar a qualidade, mas a quantidade de músicas. Em *GHIII*, são mais de 70; aqui, pouco mais de 40.

JOGABILIDADE

8

Tudo igual ao jogo anterior. Mas como as músicas do Aerosmith são mais tranquilas, o jogo está bem mais fácil.

INOVAÇÃO

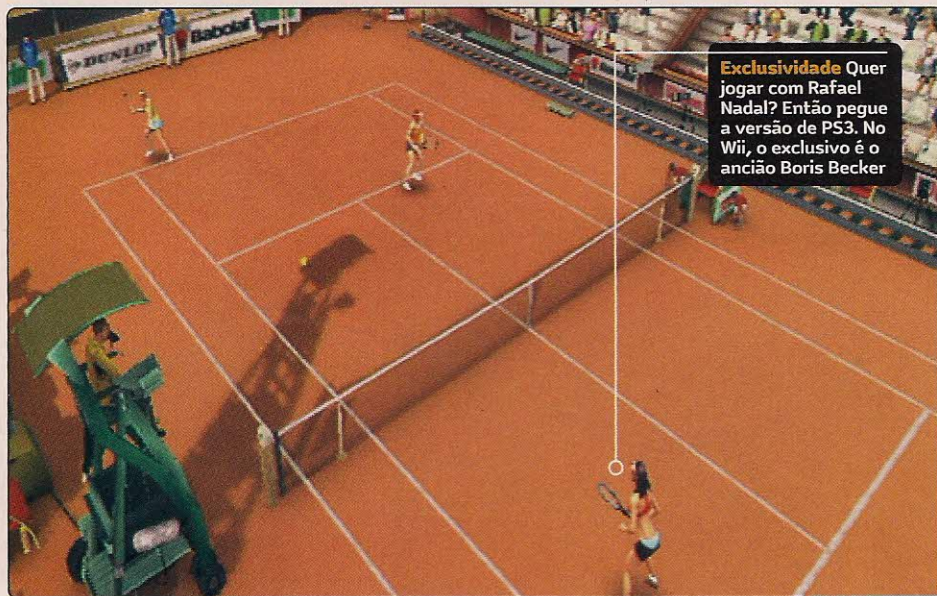
5

Nada novo. Pelo menos introduz uma nova tendência e abre espaço para outras bandas (Metallica é a próxima).

RESUMO

É mais uma expansão de *GHIII* do que um novo jogo. Se você adora a banda, vá fundo. Se não, há muito mais conteúdo no jogo original.

75



Exclusividade Quer jogar com Rafael Nadal? Então pegue a versão de PS3. No Wii, o exclusivo é o ancião Boris Becker

TOP SPIN 3

Longe de ser perfeito, mas até que engana bem

Há idéias difíceis de entender. Repare no controle de *Top Spin 3*, por exemplo. Por que cargas d'água segurar o Wii Remote de lado? Sim, você leu direito: o controle fica de lado na sua mão, precisamente com o botão B voltado para a sua palma. A razão disso? Nem imagino – e olha que eu joguei bastante só para tentar descobrir se havia alguma função prática para tal esquisitice. Em suma: não há. E tem um agravante: não existe opção para alterar a posição para quem é canhoto.

Tivessem copiado o esqueminha básico de *Wii Sports* e tudo teria se resolvido perfeitamente. Mas como a meleca já está feita, só resta se adaptar. Para isso existe tutorial. Pena que a produtora não foi avisada, pois o que deveria ser um treino se resume a meia dúzia de imagens mostrando como executar esta e aquela rebatida.

Para autodidatas

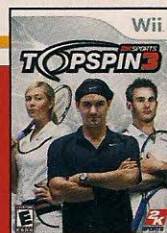
Ou seja, o jeito é aprender na prática. Leva uns minutinhos até você entender as nuances do sensor de movimento e, diferentemente do que aparenta, o jogo não reconhece quando você dá a raquetada de um lado ou de outro do



Mais um motivo para você pensar antes de comprar: não há um modo carreira

corpo. Na verdade, qualquer movimento detectado é transformado em batida na bolinha. O que muda é o tempo com que você executa o movimento, que se reflete numa bela pancada ou num simples totozinho. Praticidade também passou longe. Há uso do sensor de movimento, mas se quiser dar um lobby é preciso mover o braço (de baixo para cima) e apertar Z ao mesmo tempo. Deixadinha na rede? Mova os braços, agora de cima para baixo, e aperte o mesmo Z. Confuso? Garanto que sua mãe vai preferir ficar no *Wii Sports*.

Fazendo vista grossa aos controles pouco práticos, por certo dá para se divertir. O desafio é mediano, assim como as opções de jogo, que se resumem a desafios predeterminados (nada de modo carreira aqui), minigames e partidas solo ou em dupla com amigos em multiplayer com tela dividida.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **2K SPORTS**
DESENVOLVIMENTO **2K CHINA**

RECURSOS



O QUE É

Simulador de tênis que traz alguns atletas reais e um bisonho sistema de jogo em que você segura o Wii Remote de lado.

VISUAL

6

Animações suaves e capricho na recriação das principais quadras. Os modelos dos atletas são razoáveis.



ÁUDIO

3

A trilha do menu é irritante. O resto se resume a batidas na bolinha, gritos dos tenistas e o juiz.

JOGABILIDADE

5

Se não fosse necessário segurar o controle de lado, ganharia no mínimo mais dois pontos.

INOVAÇÃO

4

O uso do Wii Remote é primário; faltou captar as diferenças de acordo com o lado da raquetada.

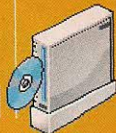
NG RESUMO

O jogo não é ruim; apenas cria expectativa demais e não as cumpre – o que decepciona. Talvez melhore na próxima versão.

58

"Só saímos daqui com três cópias de *Wii Sports* cada. E tenho dito!"





EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **SQUARE ENIX**
 DESENVOLVIMENTO **H.A.N.D.**

RECURSOS



O QUE É

Temática Final Fantasy em um game protagonizado pela ave Chocobo, a mascote amarela da Square Enix.

VISUAL

7

Belas cenas em CG e personagens bem modelados e carismáticos. Afinal, quem resiste a um Chocobo?



ÁUDIO

9

Dublagem e sonorização ambiente ótimas. Músicas clássicas da série Final Fantasy com diferentes arranjos.

JOGABILIDADE

6

Diferente de jogos que forcem o uso do sensor de movimento, o controle é usado de maneira condizente.

INOVAÇÃO

7

As diferentes profissões e as cartas para os microgames são interessantes. O multiplayer poderia ser melhor.

NG RESUMO

Não é um bem RPG, mas engana e diverte. Muito bom para quem busca algo não-casual e um prato cheio para fãs de Final Fantasy.

70

FINAL FANTASY FABLES

CHOCOBO'S DUNGEON



Disputa eterna
 Quem é o ser mais fofo do universo Final Fantasy? Chocobo ou Moogles? Só não vale responder Sephiroth, tudo bem?

Chocólatra é quem gosta de Chocobo

A nova aventura da ave amarela da Square Enix é uma quase continuação de *Final Fantasy Fables: Chocobo Tales*, lançado para Nintendo DS em 2006. A herança da versão portátil para esta aventura de Wii está na presença de personagens e elementos de jogo. O resultado faz a alegria de uns, mas pode não animar outros.

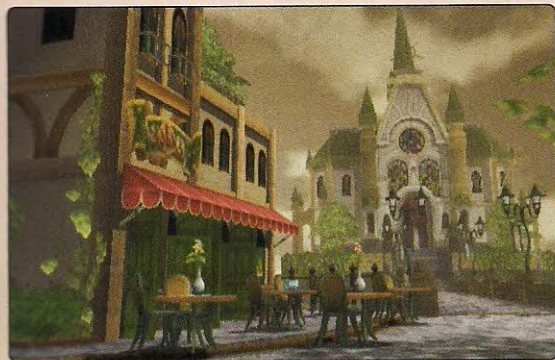
Um apanhado de idéias bacanas

A japonesa H.A.N.D. juntou um monte de idéias para compor esta aventura: jeitão de RPG, exploração de dungeons, sistema de profissões, coletânea de músicas da série *Final Fantasy* – excelente, diga-se de passagem – e outras coisinhas básicas.

A trama rola na cidade de Lostime, onde as pessoas estão perdendo suas memórias. Eis que surge uma criança com o poder de criar "labirintos de memórias" e que permite a você, um chocobo chamado Chocobo (boa!), superar os

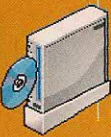
obstáculos em busca das memórias perdidas. Durante a exploração das dungeons, é preciso encontrar passagens para o andar seguinte até chegar ao chefe. Nesse meio tempo, superar armadilhas, atualizar equipamentos e derrotar inimigos será uma constante, especialmente para evoluir o personagem na profissão que estiver usando. Aliás, as profissões podem ser trocadas através do cristal na entrada de cada dungeon, ou com cartas que podem ser usadas nos microgames da Mog House. Via Wi-Fi, é possível batalhar contra outros jogadores.

Alguns chefes são as invocações clássicas da série *Final Fantasy*, que podem ser usadas a seu favor depois de derrotadas. O jogo mistura ação por turnos com tempo real, ou seja, sempre que fizer qualquer movimento, os inimigos reagirão. Não vai agradar a muitos, tanto na hora dos combates quanto na hora de alimentar Chocobo. A jogabilidade é simples e excelente para a proposta do jogo: o Wii Remote é usado como um controle clássico. Há muita coisa bacana, só que a mesmice das dungeons fica evidente e cansa. Mas se quiser fugir um pouco dos jogos casuais, esta é uma bela opção.



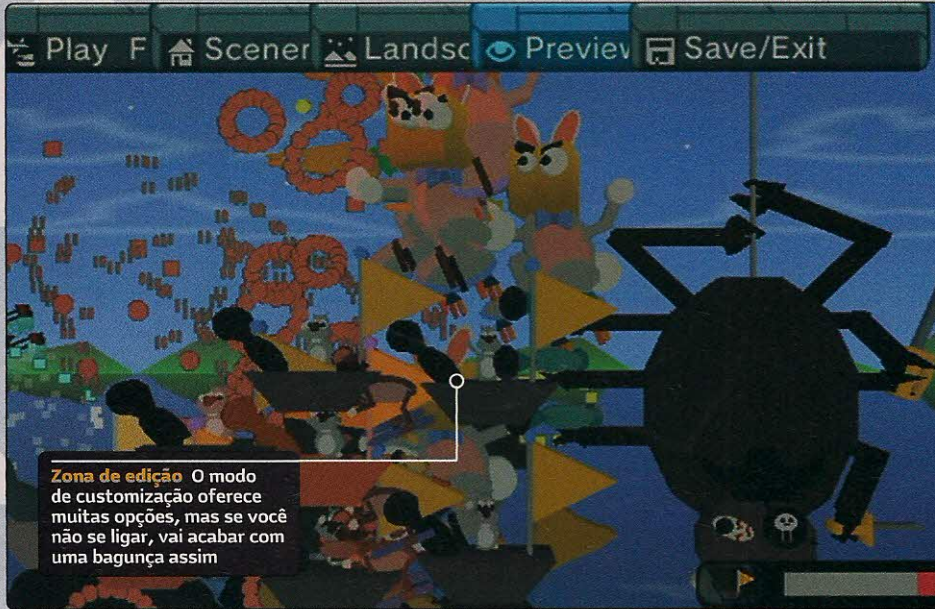
O bem e o mal caminham lado a lado. Pode apostar que, perto de uma igreja, sempre dá para encontrar um boteco





REVIEWS

BLAST WORKS: BUILD, TRADE, DESTROY



BLAST WORKS

BUILD, TRADE, DESTROY

Da criação à destruição em apenas alguns minutos

Se eu conheço bem o Fabão, a essa altura ele deve estar me xingando por eu não ter passado *Blast Works* para ele analisar. Mas o fato é que o jogo, diferentemente dos que ele costuma jogar, não é aquela insanidade cujo o



Os cenários não são muito detalhados pois a nave pode ocupar a tela inteira



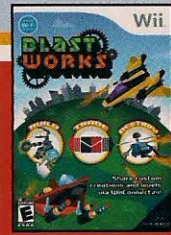
A intenção aqui foi recriar o Snoopy dentro de um carro. E... não ficou tão bom

único objetivo é tentar se manter vivo em meio à chuva de tiros que forra a tela de ponta a ponta.

A principal característica da dinâmica de jogo de *Blast Works* é a possibilidade de deixar a sua nave do tamanho da tela ao agregar peças e elementos de inimigos destruídos a ela – pense em um shooter baseado na série *Katamari Damacy* para ter uma idéia do que se trata. Uma vez grudado à nave, o item volta a funcionar. Logo, se você consegue um canhão inimigo, fica com mais poder de fogo. Além disso, as novas partes servem de proteção temporária, pois impedem que você seja eliminado com um único tiro. Contudo, você perde as partes extras caso elas sejam atingidas. Para evitar que isso aconteça, basta segurar o botão Z. Assim, a nave fica em seu tamanho normal – mas também totalmente vulnerável.

Linha de montagem

Mas isso, que fique bem claro, não é suficiente para manter você entretido por muito tempo. Em compensação, é possível perder horas e mais horas na frente da TV apenas testando as infinitas possibilidades que o modo de edição do jogo oferece. Não se trata de nada muito elaborado – afinal, estamos falando de um shooter – mas a quantidade de ferramentas disponíveis é o bastante para que uma pessoa com um pouco de paciência crie/recrie qualquer coisa no game. O único ponto fraco aqui é a imprecisão no uso do Wii Remote na hora de fazer ajustes finos: às vezes, perde-se mais tempo tentando colocar o cursor no ponto certo para esticar um quadrado do que propriamente criando o que você tem em mente. Enfim, vale a pena conferir pelo fator novidade. Mas se você colocar na balança a simplicidade do jogo e preço cobrado por ele (US\$ 40), verá que comprá-lo não é a melhor pedida.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	MAJESCO
DESENVOLVIMENTO	BUDCAT

RECURSOS



O QUE É

Jogo de tiro com progressão lateral extremamente simples, mas com um robusto modo de edição.

VISUAL

Simplicidade é uma característica do jogo, mas não é por isso que ele pode ser considerado bonito.



ÁUDIO

As músicas eletrônicas que tocam no modo de edição são boas. Mas qual a utilidade delas ali?

JOGABILIDADE

Simples como um shooter deve ser. Colar elementos à sua nave é bizarro e interessante ao mesmo tempo.

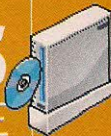
INOVAÇÃO

Criar e compartilhar itens e cenários não é novidade, mas as possibilidades do modo de edição compensam.

RESUMO

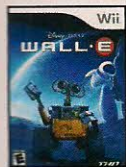
É impossível jogar e não gostar. Mas também é impossível desembolsar tanto dinheiro por um título tão simples.

68



WALL-E

Mais um filme de animação, mais um game desanimado



PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **THQ**
 DESENVOLVIMENTO **HEAVY IRON**



• A brincadeira de pula-sela contagiou até o mundo dos robôs

Wall-E, o jogo, é a personificação gamística do robzinho que protagoniza a nova animação da Pixar: é simples, carismático e um pouco disfuncional se comparado a outros da sua espécie.

Como não poderia deixar de ser, o público alvo do jogo é a criançada, o que se traduz em uma jogabilidade descomplicada e bastante fluída. Além de Wall-E, que você comanda na maior parte do tempo, a robô voadora EVE também pode ser controlada em alguns momentos.

A movimentação de ambos os personagens é rápida e eficaz, mas com Wall-E, por algum motivo, você não tem controle algum sobre a câmera. E como ela não é ágil o bastante para acompanhar todos os movimentos dele, você é obrigado a centralizá-la o tempo todo. Isso não chega a ser um problema nas primeiras fases, mas depois, quando os combates começam a ficar mais frequentes, a coisa descamba de vez.

Jogos com câmera controlada pelo cursor do Wii Remote não costumam fazer muito sucesso na redação, mas

em *Wall-E*, esse é um recurso que faz muita falta. A molecada mais nova, no entanto, não vai se importar.



"Moço, tem um trocado pra eu tomar um óleo na oficina da esquina?"



EM DETALHES

VISUAL	6
AUDIO	5
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	3

RESUMO

Exatamente o que se espera de um jogo baseado em uma animação da Pixar, mas com um sistema de câmera bem precário.

60

RAYMAN

RAVING RABBIDS

RAYMAN 2

RAVING RABBIDS 2

Kit com 2 Jogos R\$ 279,00



DUO PACK

Wii™

STAR COMPUTER

A venda nas lojas:

-Shopping Ibirapuera

-Shopping Market Place

-Shopping Tamboré

-Shopping Taubaté

Kit com 3 Jogos

R\$ 249,00



3 PACK

NINTENDO DS™

TM, ® e o logo do Wii são propriedades da Nintendo. © 2008 Nintendo.

Nintendo



limao.com.br.

Games,

Se você é fã de games,
acesse o limao.com.br.

Dentro do Limão tem

o Miniclip e o Eurogames.

O Miniclip é o maior site
de games on-line do mundo,
com mais de 300 jogos,
dois novos a cada semana.

No Eurogames, você encontra
dicas e notícias, com
enquetes e análises dos
lançamentos do mercado.

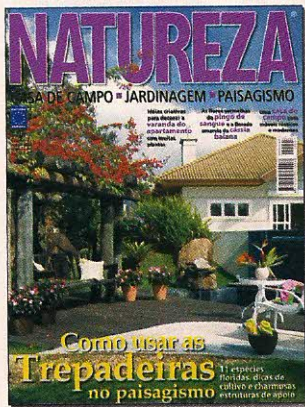
músicas,
notícias,
comunidades.

É por isso que tem
tanta gente aqui.

limao.com.br
ESPREMA O SEU.



Para cada interesse, uma



Há 21 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.



A revista que vale por uma aula de fotografia. Tem tudo o que você precisa para se aprimorar profissionalmente. Desde esquemas de iluminação até o que é certo ou errado mostrado pelos grandes mestres da fotografia.



Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



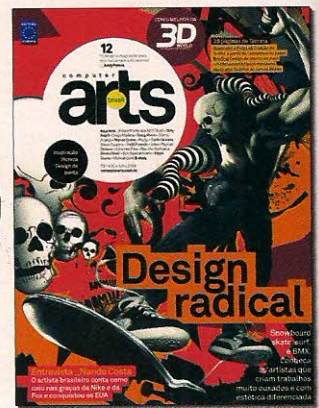
A revista para quem leva videogame a sério. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaniacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC.



A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.



Há mais de 12 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



A revista indispensável para artistas e designers. Traz portfólio de artistas do mundo inteiro, tutoriais passo a passo, reportagens sobre o universo da arte digital e o melhor da revista 3D World.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

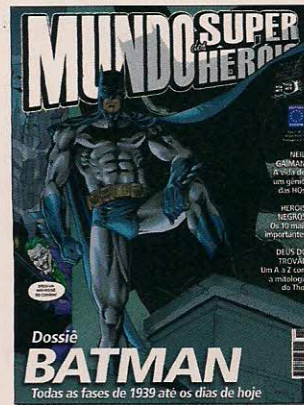
revista de alta qualidade



Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.



Chegou a mais completa revista de Nintendo do Brasil. São cem páginas com tudo sobre o universo Nintendo, incluindo seções sobre jogos antigos, detonados completos e detalhados.



Uma revista voltada aos fãs dos heróis em quadrinhos, da TV e do cinema. Tudo sobre os bastidores das HQs, autores e histórias que não aparecem em outras revistas ou programas de TV.



É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.



Só a revista Dicas & Truques para Games traz a maior coletânea de golpes e segredos para todas as plataformas. Todas as dicas funcionam mesmo porque são testadas na prática.



A revista brasileira feita para webmasters, webdesigners e programadores agora com conteúdo exclusivo da revista britânica .net. O site traz os softwares citados na revista, scripts e programas úteis.



A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática.



A revista para quem busca uma alimentação equilibrada e consciente, com qualidade de vida para si e para o Planeta.

ou no site www.europamet.com.br





Testando Quando não tiver certeza do alcance de uma unidade, você pode testar simulando antes o movimento. Não confirme a não ser que esteja feliz com o resultado



• Enfrente o monstro logo no começo do game. Ele é muito bonitinho para te ferir



• Você vai encontrar equipamentos e aventureiros em vilas e cidades

FINAL FANTASY TACTICS A2

GRIMOIRE OF THE RIFT

Um sopro de ar fresco nos RPGs com batalhas por turno

A despesa com cotonetes deve ser alta no fim do mês



Para você, que vive em um mundo sem *Final Fantasy* (ou seja, é infeliz e não sabe), vamos começar do começo. A série *Tactics* é a parcela mais estratégica da saga. Quer dizer, enquanto a franquia principal é um RPG mais tradicional, o foco aqui é dominar o campo de batalha. Portanto, há vários elementos com que se preocupar: é preciso saber tomar conta das suas unidades, atacar de forma matadora e centrada e explorar os recursos do game. E, apesar de inicialmente lançada para consoles, *Tactics* se adaptou muito bem aos portáteis e aqui ficou.

Neste lançamento para DS, muita coisa mudou. Porém, o mote central – a história de um garotinho que acaba, sem querer, em um mundo mágico e cheio de combates chamado Ivalice – permanece o mesmo. Mas como se trata da Square Enix, o roteiro é sempre complexo e cheio de camadas. Neste caso, menos complicado que um *Final Fantasy VII*, mas ainda divertido e bem-vindo.

Assim que assume o controle de Luso, o protagonista, você descobre que o menino tem muitas razões para querer ficar em Ivalice. E você também. A primeira vez que apertei botão power, joguei por mais de 12 horas seguidas. Tiveram até que cozinhar meu jantar – eu que não ia parar de jogar por algo tão mundano quanto encher a barriga.

A fórmula para criar um título que vicia tanto é a seguinte: bole um jogo bom, que seja lotado de coisas para fazer, com uma jogabilidade fácil de entender e que fica mais desafiadora conforme o jogador progride. Quer dizer, isso é simples apenas no papel; na realidade, é difícilíssimo de criar e poucos conseguem.

Muito mais tático

Além da mecânica que calca o game, há um universo de possibilidades e certas novidades que ajudam, e muito, no balanceamento do título. As lutas, por exemplo, são baseadas em combates por turnos, nos quais cada unidade tem um jeito específico de ser controlada e que depende das suas habilidades e do seu job (se o personagem é um mago, arqueiro, etc). Isto é, cada uma se move e ataca de uma maneira específica e há zilhões de combinações e personalizações para criar.

No caso de *A2*, estamos falando em zilhões mesmo, já que há mais de 400 missões e um monte de profissões novas que não estavam no game em sua primeira versão para portáteis. Funciona assim: você escolhe uma profissão para um personagem, o que altera seu status geral, e cada armamento específico para a classe fornece uma nova habilidade a ser aprendida. Quanto mais você completa missões, mais



• Quando seu clã estiver grande o bastante, você terá muitas quests



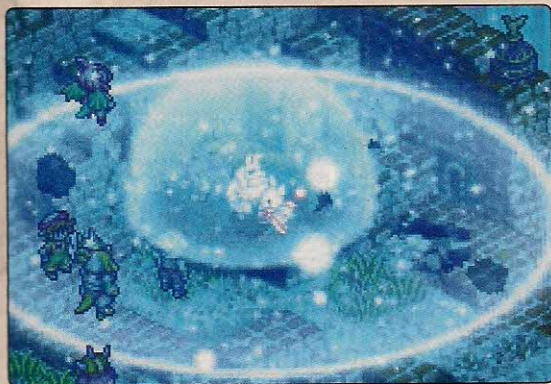
O PODER DE UM CLÃ

Um guerreiro solitário não pode com as forças do mal. Mas com alianças, tudo é possível



Os primeiros personagens encontrados no game querem que você entre para o clã deles de qualquer jeito. Você vai entender a razão por trás disso mais tarde, quando vir como as habilidades especiais do clã afetam o modo de funcionamento de batalhas mais difíceis. Quanto mais você lutar, mais forte seu clã ficará. Portanto, fortaleça sua "família" e mande ver!

HÁ UM UNIVERSO DE POSSIBILIDADES QUE AJUDAM, E MUITO, NO BALANCEAMENTO



Botar pra ferver com um grande e gordo ataque mágico é a desculpa que o game tem para exibir seus efeitos visuais

experiência e mais habilidades seus personagens aprendem. Além disso, agora não existe nenhuma luta em que seu clã possa morrer de verdade (e desaparecer para sempre) nem contra-ataques automáticos – é necessário aprender a habilidade como qualquer outra.

Por outro lado, há alguns fatores que limitam a peleja. Os juizes estão presentes em todas as brigas e, para cada uma, há regras diferentes. No começo é coisa simples, como não usar magias ou ataques de fogo, por exemplo, mas depois o bagulho complica bastante. Se você não obedecer às regras, bau-bau: não pode ressuscitar os aliados mortos e nem ganha bônus quando a briga acaba. Claro, os juizes servem para tornar a coisa um pouco mais complicada e, se você quiser sofrer mais um pouco, há também um novo modo de jogo mais difícil.



Acompanhar a progressão de todos os personagens requer muita paciência



Deu preguiça? Vá de batalha a batalha com a ajuda do mapa geral do jogo

Extras pra que te quero

Faça a conta: jogabilidade bacana, mais um monte de desafios, mais história divertida, mais combates enormes, mais personalização para vender a preço de banana, mais um bom balanceamento. Ufa. Não tem como dizer que é ruim, certo? Claro que o game tem lá seus deslizes. Exemplo: jogar com a stylus é permitido, mas demora mais do que usar os botões. O lance é que as bolas fora são encobertas por uma quantidade insana de extras.

Por que você deveria se importar com o fato de que, geralmente, suas unidades têm que começar a batalha todas juntas, ao invés de espalhadas pelo cenário, se você pode encontrar algumas carinhas familiares do *Final Fantasy VII* enquanto joga? Mais do que isso, você ainda pode agregar novos lutadores, colocar seu DS em rede com o de um amigo para trocar táticas e itens, destruir ataques raros, roubar tesouros, participar de leilões de áreas e se tornar mestre supremo de algumas delas e até passar horas na venda local tentando transformar os itens que colheu na batalha em novos armamentos.



Se você por acaso esquecer de comer enquanto joga, lembre-se de que a culpa é toda da Square Enix e de que há outros esfomeados por aí que entendem a sua dor.

EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **SQUARE ENIX**
 DESENVOLVIMENTO **SQUARE ENIX**

RECURSOS



O QUE É

Jogo insano de estratégia que fará você passar noites em claro e recarregar seu DS mais do que trocar de cuecas.

VISUAL

8

Uma graça e cheio de efeitos novos. Porém, nada de 3D ou animações que encham a tela e os olhos.



ÁUDIO

9

Memorável. Alguém me avise quando sair o CD das músicas tocadas por uma orquestra sinfônica.

JOGABILIDADE

9

Mais acertada do que a antiga versão para GBA, mais ainda com alguns pequenos deslizes.

INOVAÇÃO

5

Ainda que apresente mudanças nas mecânicas, nenhuma é aproveitada pelas características do DS.

RESUMO

Você pode até achar defeitos, mas eles não têm relevância. Tudo o que importa são as mais de 70 horas que você vai passar, sorrindo, em lvalice.

86



REVIEWS

ETRIAN ODYSSEY II: HEROES OF LAGAARD



ETRIAN ODYSSEY II HEROES OF LAGAARD

Positivamente um déjà vu

Você cria seus seus personagens, define seus nomes e que tipo de guerreiros eles serão (bárbaros, magos, arqueiros, etc.), mas a perspectiva da ação é toda com visão em primeira pessoa. Há uma gama de diálogos e informações para assimilar, ajudando a situá-lo nos acontecimentos ao seu redor, sem contar os muitos preparativos a serem feitos antes de partir para um labirinto repleto de monstros.

Sim, é um jogo que exige certa dedicação. Se você for um jogador imediatista, não deve ter gostado da proposta de *Etrian Odyssey*, lançado para o portátil da Nintendo ano passado, e também não vai gostar de *Etrian Odyssey II: Heroes of Lagaard*, que segue a mesma linha. Caso seja um jogador mais hardcore e queira experimentar um RPG com a clássica aventura do herói de capa e espada, esse é o jogo que você esperava.

Em time que está ganhando, não se mexe!

A Atlus manteve quase tudo igual, com uma exploração por turnos em labirintos com visual 3D, onde cada movimento pode resultar (ou não) em um combate aleatório. Nas peijas, os inimigos 2D ficam visíveis na tela e você só tem a barra de HP / MP além do menu de combate de cada um de seus guerreiros. Vagar por labirintos é algo que sempre exigiu um mapa, e por isso a tela sensível do DS serve para o jogador marcar os pontos de interesse e de orientação para não se perder. Aqui, novos ícones intuitivos de mapeamento foram adicionados para uma melhor localização.

Dentre as poucas melhorias em relação ao anterior, a mais significativa está nas classes de guerreiros. Agora são 12, três delas inéditas (Beast, Gunner e War Magus), mas é bom lembrar que nem todas estão acessíveis desde o início. O visual foi enriquecido com detalhes e cores mais vibrantes, em uma imersão ainda melhor. Novos inimigos também foram adicionados. A trilha sonora é ótima, com músicas de batalha empolgantes.



• O pai monta equipamentos atrás e ela vende na frente. RPG é um gênero familiar

Na cidade de Lagaard, há estabelecimentos para visitar e pessoas com quem conversar. Mas primeiro é preciso passar na guilda dos exploradores e se cadastrar, montar uma equipe e só então aceitar missões.

Sua equipe é composta por até cinco membros (define-se quem fica no ataque e defesa de acordo com cada classe), e os demais personagens ficam na reserva. Em combate, os botões L e R servem para escolher entre os personagens e suas ações. Ao evoluir os personagens, é possível personalizar suas habilidades únicas, presentes em cada classe. A cada nova missão, evoluir seus guerreiros torna-se uma obrigação diante da dificuldade elevada, mas o fato de precisar voltar várias vezes à cidade para salvar seu progresso chega a ser um tanto frustrante.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **ATLUS**
DESENVOLVIMENTO **ATLUS**

RECURSOS



O QUE É

Um RPG de exploração com visão em primeira pessoa, bastante rico em detalhes e incrivelmente difícil.

VISUAL

7

Belas animações, personagens e cenários com belo visual 2D, além de labirinto com ambientação 3D.



ÁUDIO

8

Com Yuzo Koshiro cuidando da trilha sonora, as músicas de combate são o maior destaque.

JOGABILIDADE

5

Tudo muito simples e objetivo. A stylus faz marcações no mapa e ajuda na criação de personagens.

INOVAÇÃO

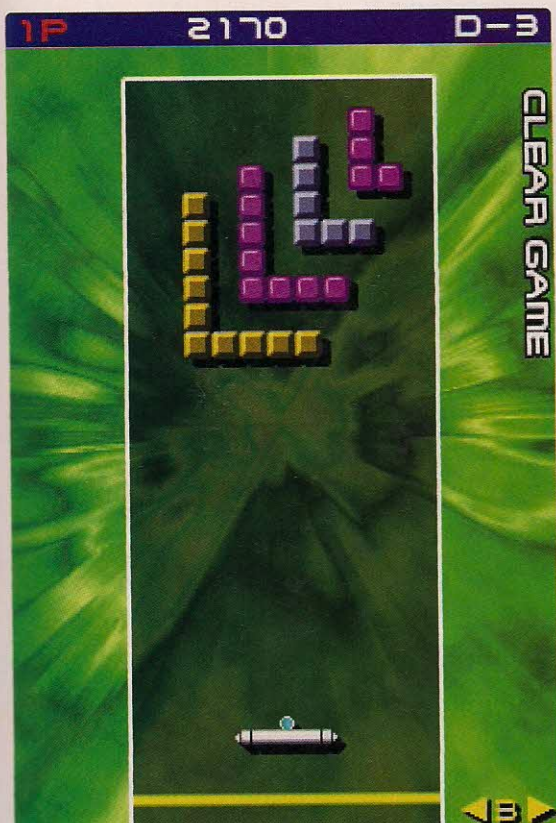
5

Não inova muito, mas o mapeamento, com direito a uso de ícones de orientação, é bacana.

NG RESUMO

O RPG certo para quem gosta de muitos diálogos, dificuldade alta e de quebrar a cabeça mapeando um labirinto.

72



• Olha só quantos "Ls" ali! Dá até vontade de fazer uma frase: Luigi levou laranjas-limas. Faça uma também e mande para nós



• Assim falou o messias de Arkanoid: "Vinde a mim os bonequinhos sem nariz!"



• Com uma bola no olho e um bastão na boca, o peixe não quer mais jogar Arkanoid

ARKANOID DS

E a bolinha continua subindo, descendo, subindo...

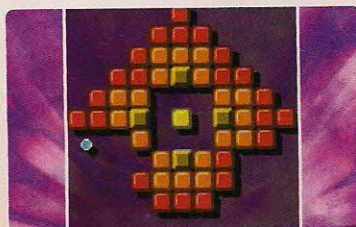
Depois de *Tetris* e *Snake* (o jogo da cobrinha), *Arkanoid* é um dos games mais jogados de todos os tempos. Lançado para fliperamas há mais de 20 anos, o título já passou por inúmeras plataformas e alcançou popularidade com jogadores de todas as idades. Isso se deve à mecânica de jogo simples e intuitiva: você controla uma barra na parte inferior da tela e deve rebater uma bolinha em direção aos blocos localizados na parte superior para explodí-los. Já não era sem tempo, chega a vez de o DS ganhar seu próprio *Arkanoid* – uma ótima versão, diga-se de passagem.

Em sincronia com o portátil

Tirando o enredo sem noção, que tenta dar alguma explicação para a destruição de bloquinhos, *Arkanoid DS* é um jogo muito bem feito e que se encaixa perfeitamente ao hardware do DS.

No Japão, o game vem acompanhado de um acessório especial com o formato de controle arcade. Infelizmente, as versões americanas e européias não trazem esse mimo. Ainda bem que a stylus dá conta do recado.

As opções de jogo agradam bastante. Existem mais de 120 estágios, possibilidade de jogar com mais três amigos (online ou local com apenas um cartucho) e dois modos de disputa: o Color, em que você deve acertar apenas blocos de uma determinada cor; e o All, onde o vencedor é aquele que destruir todas as peças primeiro.



• "É tão solitário aqui", diz o quadrado. "Peraí que eu tô chegando", diz a bolinha

Com o dinheiro ganho durante a jogatina, é possível customizar totalmente o visual e o som do game, comprando bordas enfeitadas para a área de jogo, novas geometrias para os bloquinhos, formas diferenciadas para a barra de controle e novos efeitos sonoros. E é possível fazer essas modificações em todos os estágios do jogo.

Sem dúvidas, o Nintendo DS ganhou uma das melhores versões de *Arkanoid* já feitas. Mesmo jogando sozinho, você terá muitas horas de diversão.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO	TAITO

RECURSOS



O QUE É

Versão para Nintendo DS do clássico *Arkanoid*. Com o auxílio da stylus, direcionar a barra de controle é muito mais fácil.

VISUAL

Os gráficos são bem simples, mas é possível customizar o visual comprando novos temas.



ÁUDIO

Aquele som inconfundível da bolinha batendo nos blocos. Mas se quiser mudar, basta comprar outro efeito.

JOGABILIDADE

Depois de experimentar o controle com a stylus, você não conseguirá jogar outra versão.

INOVAÇÃO

Novos modos multiplayer e a tentativa de criar uma história para a destruição dos bloquinhos.

RESUMO

Um passatempo viciante. *Arkanoid DS* é uma das melhores versões do clássico e deve fazer parte da sua biblioteca de jogos.

73



REVIEWS

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2



NONononn
n ono n non
ono n non on
on on on on
on ono no no
no nn on on
on ono non
ononnonono
nono

Nice to meet you, Dr. Stiles.
I'm Reina.



o No non ono no no on ono no no on on on on on
no no no no no no no nn on on on on on on on nn o



Fire at will! Don't let those
guerilla bastards get near the

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE 2

Sangue para todo lado. E não é Mortal Kombat

A Ele nasceu saudável no DS, passou por duas operações bem sucedidas no Wii e agora retorna à maternidade original para mais um tratamento intensivo. Under the Knife 2 é o quarto game da série Trauma Center e continua com uma pulsação estável, como todos os outros que vieram antes dele.

O personagem principal é o mesmo Dr. Stiles de sempre (a enfermeira Angie também está de volta - oba!) que tem a dádiva do "Healing Touch", uma técnica cirúrgica que desacelera o tempo e permite que o doutor ganhe alguns segundos importantíssimos durante as operações. A história é aquela encheção de lingüiça de sempre, com milhares de telas de diálogo e algumas falas perdidas aqui e ali. Tudo começa em um país da África dizimado pela guerra civil e com surtos de infecções desconhecidas. Logo, a equipe médica se desloca para as instalações da empresa Caduceus nos Estados Unidos e constata que a causa das infecções não era desconhecida - era a velha doença cujo diagnóstico os fãs da série já conhecem de cor: GUILT.

Uma dose no almoço e outra no jantar

A série não mudou muito nesta seqüência. A aparelhagem usada nas operações é basicamente a mesma, com o acréscimo do desfibrilador que apareceu pela primeira vez no Wii. No DS, ele deve ser arrastado com a stylus para perto do coração do paciente e o jogador deve pressionar a canetinha contra a tela até que o marcador atinja a marca colorida.

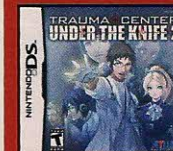
As emergências nas salas de operação incluem acidentes automobilísticos, explosões de minas terrestres, ferimentos com armas de fogo, atentados químicos terroristas e outras tragédias que fariam qualquer um chorar se o jogo não tivesse um clima tão acentuado de novela. Mas enredo é o que menos importa aqui.

É impressionante como esse game é perfeito para o DS.

As operações, lógico, vão ficando cada vez mais complicadas e a stylus é a ferramenta mais adequada para enfrentá-las. Rapidez para selecionar os instrumentos nos cantos da tela, precisão para fazer cortes nos tecidos corpóreos e sangue-frio e boa memória para acertar a seqüência dos procedimentos são essenciais para ter sucesso em Trauma Center.



O novo jogo pode não ter muitas diferenças em relação aos anteriores, mas ainda



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **ATLUS**
DESENVOLVIMENTO **ATLUS**

RECURSOS



O QUE É

Brincadeira de médico, mas não aquela que você está pensando. Use a stylus para abrir, operar e costurar pacientes que sofrem

VISUAL

7

É melhor do que o original nas cenas de operação. Mas ainda tem muitas telas estáticas que enchem a



ÁUDIO

6

As músicas são legais, mas são poucas e às vezes não condizem com a situação. As falas dão nos

JOGABILIDADE

8

Tão boa quanto antes. Algumas operações, porém, são mais difíceis do que curar doença terminal.

INOVAÇÃO

5

Há o desfibrilador e alguns novos procedimentos durante as operações, mas, fora isso, o branco

NG RESUMO

Competente naquilo que se propõe: exibir as características únicas do DS no jogo através da tela de toque. É divertido e deixa o

78



● Se há tanta treta no jogo, como eles esperam ser chamados de "civilizados"?

● O bombardeiro verde está prestes a lançar alfalces sobre as famintas formigas

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

Controle toda uma civilização na ponta de uma caneta

Lançado originalmente em 1991 e com inúmeras seqüências e expansões, a série *Civilization* se manteve como um título de PC e suas versões para consoles não passavam de conversões do primeiro jogo de computador. Até que, no ano passado, a produtora Fireaxis anunciou que lançaria uma versão para consoles merecedora do nome e da fama que *Civilization* ostenta nos PCs. E como *Revolution* se sai?

Fã da série desde o primeiro jogo – mesmo sem entender picas do que acontecia com minha civilização – *Revolution* me deixou empolgado com a possibilidade de jogar em qualquer lugar, em uma versão específica para o portátil da Nintendo.

Para quem não conhece a franquia, a premissa é relativamente simples: escolha uma civilização e desenvolva-a para que ela tenha mais poder econômico, militar, cultural ou científico.

Uma civilização moderna

Para quem já viu outros jogos de estratégia, isso não soa lá tão diferente. Entretanto, o que separa *Civilization* do resto é a sua área diplomática, na qual é preciso negociar alianças de guerra ou de comércio com civilizações vizinhas para manter a paz reinando no mundo.

Para quem não conhece, um dos passos mais importantes é a escolha da civilização. Isso continua igual em *Revolution*. Cada povo tem características únicas para cada estilo de jogo.

Mas então, o que mudou do original para o *Revolution*? A principal novidade foi o menor número de turnos de jogo.



● Para não cansar os olhos do jogador, a duração do jogo é menor do que antes

Enquanto no PC não é difícil que uma partida ultrapasse 10 ou 12 horas, no DS dificilmente elas passam de 6 horas. Outra modificação foi o gerenciamento das cidades, que antes precisava ser feito com muito cuidado – conhecimentos de economia até ajudavam – e agora rola em um esquema semi-automático: o jogador apenas seleciona o estilo de administração que deseja seguir.

Já os controles caem como uma luva. Basta tocar uma unidade e arrastá-la para que ela ande pelo mapa. Infelizmente, um dos maiores bugs de antigas versões de PC continua vivo, como quando um tanque perde uma batalha para um bárbaro com um porrete na mão. Mesmo assim, o jogo continua



indispensável para fãs do original ou aficionados em estratégia e que acham *Age of Empires* pouco detalhado.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **TAKE2**
 DESENVOLVIMENTO **FIREAXIS**

RECURSOS



O QUE É

Um dos mais complexos jogos de estratégia foi realmente simplificado para atrair os jogadores de videogame portátil.

VISUAL

5

Gráficos não são o foco do jogo, mas o DS é capaz de fazer coisas muito mais bonitas do que isso.



ÁUDIO

6

Músicas genéricas e efeitos sonoros que lembram a versão de PC lançada em 1991. Podiam ter sido renovadas.

JOGABILIDADE

8

A mudança de mouse para tela de toque caiu muito bem no portátil e torna o jogo ainda mais prazeroso.

INOVAÇÃO

8

Não é sempre que se consegue transportar a complexidade de um jogo como *Civilization* para um portátil.

RESUMO

Simples e viciante como sempre. Um dos melhores tratamentos que a série já recebeu fora do mundo dos computadores.

82



Cabe mais um?
Parece ônibus em horário de pico: todo mundo querendo entrar e sentar na janelinha

VERSÃO JAPONESA

METAL SLUG 7

Tiroteio arcade em duas telas

A série de tiro da SNK Playmore tem suas raízes no Neo Geo e até hoje têm versões lançadas para arcade. *Metal Slug 7* é um marco por ser o primeiro episódio numerado projetado desde o início para um console. E a tradição da série foi seguida à risca.

São seis personagens jogáveis – Marco, Tarma, Fio, Eri, Ralph e Clark – e há sutilezas que tornam cada um deles único, como quantidade de munição e habilidades especiais. Os comandos são simples: Y atira, B pula, A arremessa granadas, R troca de armas (é possível acumular até duas) e L ativa o ataque corpo-a-corpo.

Existem três dificuldades e em todas você começa com três vidas e dez granadas, porém no Easy são nove contínues e sua arma padrão é a Heavy Machine Gun, além de ter a munição das armas especiais dobrada. No Normal, são quatro contínues e no Hard, apenas dois; em ambas a sua arma normal é a Handgun.

Quando você começar a gostar, já acabou

A tela principal é a superior, enquanto a de toque ficou reservada para um mini-mapa com indicações de itens e prisioneiros – alguns secretos não aparecem. É possível usar a Stylus para arrastar o mapa, mas isso não disfarça o fato de que esta foi uma solução precária para a segunda tela.

Os sete estágios são criativos e variados, mas bem que a SNK Playmore poderia ter ousado mais, trazendo de volta, por exemplo, as rotas alternativas de *MS3*. Agrava também o fato de você ter acesso a todos os estágios desde a dificuldade Easy.

Como atrativo extra, o jogo oferece o tradicional modo Combat School, agora com 80 desafios. O problema é que *MS7* não oferece recompensas. Claro, os fãs da série vão se contentar em buscar todos os itens e prisioneiros, concluir todo o Combat School e atingir a maior pontuação possível.

Porém, o jogador médio não encontrará algo que o mantenha jogando após a primeira partida.

Conteúdo extra destravável, nem que fossem as interessantes cartas de *Metal Slug Advance* (GBA), poderia ter transformado um bom jogo em um jogo fascinante. E não há como perdoar a SNKP por não ter adicionado

FABÃO um modo cooperativo para dois jogadores. Como está, *MS7* é uma experiência gratificante, mas efêmera.



• Você deve salvar os prisioneiros. Pena que dá vontade de atirar em tudo...



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	SNK PLAYMORE
DESENVOLVIMENTO	SNK PLAYMORE

RECURSOS



O QUE É

Típica continuação do clássico da SNK: novas fases e veículos, humor negro, desafio alto e pouco incentivo para continuar jogando.

VISUAL

8

MS7 parece ter ressuscitado o Neo Geo, de tão fiel que é à estética do velho hardware.



ÁUDIO

7

Músicas empolgantes que fogem do tema militar da série e os tradicionais gritos de dor dos soldados inimigos.

JOGABILIDADE

7

Comandos simples, respostas ágeis. Só faltou uma solução mais funcional para a tela de toque.

INOVAÇÃO

2

Um ponto pelo slug gigante e outro pelo prisioneiro que solta hadouken. Humm... mas o hadouken já existia...

RESUMO

O conteúdo é bom, mas faltam recompensas. A SNKP parece ter se esquecido de que estava desenvolvendo para console.

70



NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Para entrar no ritmo de Pequim, nada melhor que exercitar no DS



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



Lembra de quando os seus dedos ficavam quase em carne viva depois de algumas partidas de *International Track & Field* no NES? Pois bem, desta vez eles estão livres do sofrimento: agora é a vez de judiar dos seus braços, graças ao novo método de jogo adotado nesta versão.

Como não poderia deixar de ser, a frenética apertação de botões vista nas outras versões da série foi substituída pelo uso frenético da tela sensível do portátil, o que facilita em alguns casos e dificulta em outros. De qualquer forma, o fato é que este não é um título que pode ser jogado confortavelmente no portátil.

Quebrar recordes mundiais é uma tarefa que requer músculos de aço e muito tempo de planejamento para descobrir a melhor posição para deixar o DS antes de rabiscar a tela como se não houvesse amanhã. Algumas



• Iwata é craque com um remo na mão

modalidades fogem desse padrão, mas são a minoria.

Novos esportes vão sendo habilitados conforme você vence competições de quatro esportes em seqüência. Se a marca necessária para se classificar ao próximo esporte não for atingida, é preciso começar tudo de novo – o que, em alguns casos, é mais do que suficiente



para fazer você desligar o aparelho tamanha a dificuldade de certas tarefas a serem cumpridas.

EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	4

NG RESUMO

Muito mais carismática do que qualquer outra versão existente, mas, infelizmente, não menos frenética. Os dedos ganharam um descanso, mas os braços não.

66

CAKE MANIA 2

Faltou um pouco de glacê



PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **MAJESCO**
 DESENVOLVIMENTO **DIGITAL EMBRYO**

Cake Mania 2 não é o tipo de jogo que você espera ver dentro do DS de um marmanjo de 27 anos como eu. Mas apesar de absurdamente simples – em todos os aspectos possíveis – o game é daqueles que você não consegue desgrudar depois de algumas partidas.

Tudo o que você precisa fazer é tocar na tela para atender os clientes que entram na sua confeitaria. Parece simples, e no começo é mesmo, mas com o passar do tempo a clientela aumenta e os pedidos ficam mais complexos.

Tanto que, ao final de cada dia, você tem a possibilidade de comprar novos equipamentos e itens para dar conta da produção em série. Dá para triplicar o número de bandejas para decoração, comprar fornos que assam mais depressa, entre outras coisas. O segredo é ser rápido e tocar as coisas certas na ordem certa, o que chega a ser um problema às

vezes, já que alguns itens ficam muito próximos uns dos outros e a tela teima em reconhecer justamente aquele que você não quer.

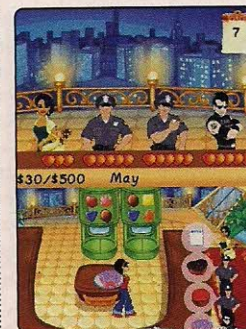
Mas o principal ponto fraco de *Cake Mania 2* é a falta de apelo. A mecânica é boa, mas o tema e o visual



espantam os jogadores mais experientes. Diga que vai dar de presente para a sua mãe e experimente para ver se curte.



• Será que tem bolo de aipim nessa mesa?



• Em meio a um bolo de games, um game de bolo

EM DETALHES

VISUAL	4
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	2

NG RESUMO

Não é o jogo mais surpreendente do planeta, mas é capaz de manter você entretido por um bom tempo. Ou pelo menos enquanto sua mãe assa um bolo pra você.

60



Quem é que nunca teve um professor de inglês que parece um zumbi?

ENGLISH OF THE DEAD

VERSÃO JAPONESA

A "house" virou "classroom"



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
SEGA
SEGA

Se aprender línguas estrangeiras envolvesse menos leitura e mais massacres de zumbis, nós nos tornaríamos políglotas em poucas semanas. Graças a *English of the Dead*, este sonho não está tão longe de se tornar realidade.

Apesar de servir como instrumento de consulta para pessoas que falam japonês fluentemente, *EotD* é mais indicado para quem quer traduzir termos japoneses para o inglês. Mas se achar isso complicado demais, você pode usá-lo apenas para testar e exercitar o seu conhecimento em inglês.

No seu passeio pelos cenários do jogo, você é atacado por inúmeros zumbis. Toque a tela quando um deles aparece na sua frente e o narrador fala uma palavra, dando início a um simples teste de soletrar. Contra chefes a coisa complica: você precisa escrever sentenças completas ou descobrir a palavra que falta.



Pelo jeito, ele está falando cobras e lagartos para os alunos do fundão

Mas, a não ser que você não saiba absolutamente nada da língua inglesa, não é exagero dizer que *EotD* é simples demais. O único teste real reside na dificuldade que o DS tem para reconhecer algumas letras e nas frases que não fazem o menor sentido: "Talk A into ing", pergunta um zumbi, que pacientemente espera uma resposta antes de abocanhar com sede de sangue o pescoço do protagonista. Reze

pelos executivos japoneses que decidirem usar o jogo para aprender inglês.

EM DETALHES

VISUAL	4
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	5

RESUMO

Apesar de o fator novidade ser alto, vale mais a pena e dá mais resultado investir seu dinheiro em aulas de inglês e japonês.

47

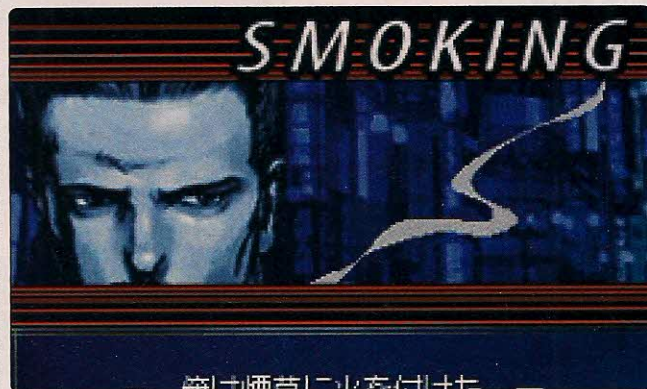
JAKE HUNTER DETECTIVE CHRONICLES

Crônicas de um detetive caçador de jaca



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
AKSYS GAMES
ARC SYSTEM WORKS



Este é um cigarro que faz o fumante lembrar de coisas em vez de esquecer

Em termos de estilo, *Detective Chronicles* entra no mesmo grupo de games como *Hotel Dusk* e *Phoenix Wright*: personagens em 2D e estáticos a maior parte do tempo, diálogos em abundância, possibilidade de investigar cenários e coletar itens, etc. Mas em termos de experiência, o título não consegue ser nem um terço daquilo que os outros são.

Não existe nenhum tipo de interação com os cenários, tudo é feito por meio de menus. Se algum objeto chama a sua atenção, mas não está listado nas opções do menu, não é possível examiná-lo. Alguns diálogos permitem selecionar

falas diferentes, mas a maior parte das alternativas não acrescenta nada à investigação.

A grande sacada, aparentemente, é a possibilidade de fazer o protagonista organizar seus pensamentos caso você não saiba o que fazer em seguida. Pressione o botão L e Jake acende um cigarro que, como num passe de mágica, faz com que ele se lembre de pessoas suspeitas e de lugares que deveria visitar. Se jogar videogame causasse câncer no

pulmão, este seria um dos títulos mais perigosos já criados. Fique longe.

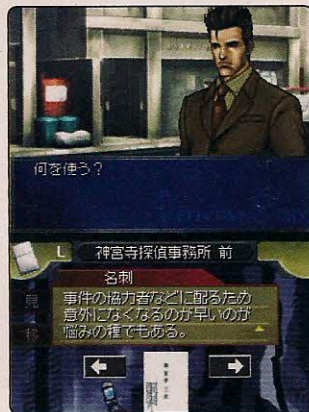
EM DETALHES

VISUAL	5
ÁUDIO	4
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	2

RESUMO

Aqui, cabem duas descrições: é um *Phoenix Wright* sem os diálogos hilários ou um *Hotel Dusk* sem os ótimos quebra-cabeças. Você decide.

36



O game lembra *Phoenix Wright* no estilo e no gel para os cabelos



DENSETSU NO STAFY

TAIKETSU DAIIRU KAIZOKUDAN

Tão fofo que você vai querer dar um abraço

VERSÃO JAPONESA



PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **NINTENDO**
 DESENVOLVIMENTO **TOSE**



• "Foi mamãe quem fez esse lindo penteado na minha cabecinha"

Mesmo com Stafy dando as caras como um Assist Trophy em *Brawl*, as chances de a Nintendo lançar a série *Densetsu no Stafy* no Ocidente são mínimas. O jeito, então, é encarar a versão japonesa do novo jogo. Em termos de jogabilidade, *Taiketsu Daiiru Kaizokudan* não é muito diferente dos anteriores: você ainda passa a maior parte do tempo explorando labirintos aquáticos em busca de tesouros secretos. Isso, no entanto, não quer dizer que o jogo não apresente novidades. Pelo contrário.

Desta vez, além de contar com a ajuda de um coelho espacial chamado Rampa para se transformar em outras criaturas (dragão, foca, etc) e ganhar habilidades especiais, ele pode lutar lado a lado com sua irmã, Stapy, para derrotar chefes. Antes de cada combate, você tem a oportunidade de



• Stafy agoniza na boca da foca assassina

convidar um amigo para ajudá-lo no cumprimento da tarefa assumindo o papel da estrelinha cor-de-rosa. E o melhor de tudo: não é necessário que ele tenha outra cópia do jogo para jogar em rede local.

Se você se amarra nos games de plataforma do Kirby, seja pela fofura do personagem ou pela dinâmica de jogo, *Taiketsu Daiiru Kaizokudan*



certamente irá agradá-lo. Só tenha em mente que você não vai entender nada do que rola na história.

EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	6

NG RESUMO

A única forma de jogá-lo é importando do Japão. Então, a única coisa que você precisa saber antes de comprar, é ter certeza de que gosta desse tipo de jogo.

77

MAJOR LEAGUE EATING THE GAME

Dois grandes prazeres da vida: jogar e comer



PLATAFORMA **WiiWARE**
 PRODUÇÃO **MASTIFF**
 DESENVOLVIMENTO **S. SWEEP**

Burrrrrp! Desculpe a falta de educação. É que antigamente os comensais mostravam que estavam satisfeitos com o banquete arrotando em alto e bom som. Não que *Major League Eating* seja uma delícia (sem contar que o mundo já é mais civilizado atualmente), mas este jogo, diferente da grande maioria, já vale um arrotinho.

Por incrível que pareça, essa Liga da Comilança existe mesmo e tem até site (majorleagueeating.com). No jogo, o objetivo é o mesmo da competição de verdade: encher o bucho de comida o mais rápido possível para superar o adversário. Há vários tipos de rango, mas só duas maneiras diferentes de comê-los: uma abaixando e levantando o controle na direção da boca e outra movimentando-o para



os lados como se faz na hora de comer uma espiga de milho. Com a boca cheia, é preciso apertar o botão B na hora certa para mastigar; aperte de qualquer jeito e você dará com os dentes na língua. Mas é bom ficar de olho no "arrotômetro" para que ele não encha e você vomite toda a refeição. Antes que isso aconteça, segure o botão A e chacoalhe o Wii Remote para os lados até liberar o gás bucal na cara do oponente. Ah... as sutilezas dos games modernos...



• Eles não comem no mesmo restaurante que nós. Mas fazem coisas parecidas

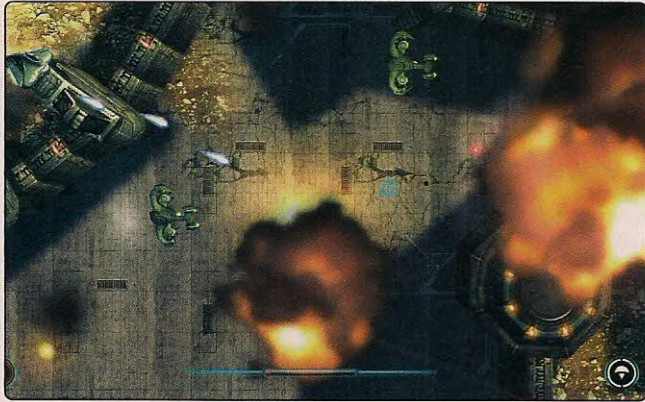
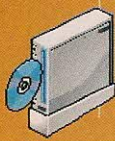
EM DETALHES

VISUAL	5
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	5

NG RESUMO

Depois de vencer todos os adversários no campeonato e dar uns arrotos em multiplayer, não há muita coisa a fazer. Vale apenas pelo inusitado e pelas risadas iniciais.

53



Um dos melhores exemplos de como a propaganda pode ser enganosa

PROTÖTHEA

Não jogue. Nós já fizemos essa besteira



PLATAFORMA **WiiWARE**
 PRODUÇÃO **UBISOFT**
 DESENVOLVIMENTO **SABARA ENT.**

A primeira impressão que tive ao jogar *Protöthea*, sem nenhum conhecimento prévio, foi "Credo, parece uma demo de jogo amador de PC". Para minha absoluta não-surpresa, o Mega instantaneamente confirmou minhas suspeitas: "Sim, ele era um jogo de PC". E deveria ter permanecido no quase anonimato, em algum lugar lá em 2005.

O texto descritivo do jogo no Wii Shop parece convincente: "*Protöthea* apresenta novos conceitos a um amado estilo de jogo clássico, combinando gêneros e utilizando todas as capacidades do Wii, dos gráficos aos controles". Em qual mentira devo acreditar? Melhor traduzir o informe trambiqueiro para



Já que é um jogo de tiro, vá em frente e atire uma pedra nele

ninguém cair na cilada: "*Protöthea* é uma forma de ganhar dinheiro fácil usando recursos manjados de um gênero batido, utilizando toda a capacidade que uma equipe de marketing juvenil e um programador com prazo curto podem oferecer".

Cobrar 1000 Wii Points por este jogo de tiro pobretão é uma ofensa à inteligência dos jogadores. Se quiser, há múltiplas alternativas sensatas para baixar no Wii: *Axelay* (800 pontos), *Gradius III* (800

FABÃO pontos), *R-Type III* (800 pontos) ou até mesmo *Zanac* e *Galaga* (500 pontos cada).

EM DETALHES

VISUAL	1
ÁUDIO	2
JOGABILIDADE	3
INOVAÇÃO	1

RESUMO

É uma conversão de jogo de tiro genérico de PC, com uma dúzia de fases, uns power-ups para coletar e muito tédio para superar ao longo do caminho.

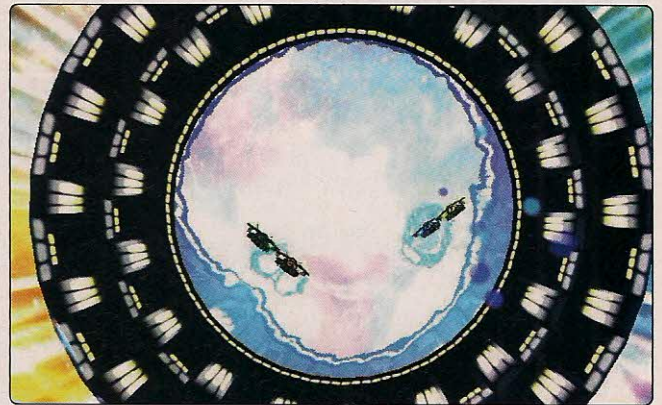
24

GYROSTARR

WiiWare: a casa dos jogos de tiro



PLATAFORMA **WiiWARE**
 PRODUÇÃO **HIGH VOLTAGE**
 DESENVOLVIMENTO **HIGH VOLTAGE**



Parece uma máquina de lavar roupa com dois grilos dentro, mas é *Gyrostarr*

Com tantas ótimas opções de shooters de nave para o Wii, principalmente no Virtual Console, *Gyrostarr* é uma adição um tanto tímida à biblioteca online da Nintendo. Inspirada nos clássicos de arcade da década de 1980, como *Gyrus* e *Tempest*, a High Voltage traz uma experiência divertida para quem ama esse estilo de jogo.

O objetivo é simples: acerte os inimigos e colete itens. Para passar de fase, basta alcançar a pontuação estabelecida pelo game. Até aqui nada de novo, certo? E essa mesma sensação permanecerá durante todo o tempo em que estiver jogando.

Considerando o preço de 700 Wii Points (equivalente a jogos de SNES e Mega Drive no Virtual Console), *Gyrostarr* não é o pior dos investimentos. Já que, mesmo sem inovar, é uma boa escolha para fãs do estilo. E a produtora fez um belo serviço na parte gráfica, com ótimos efeitos visuais para o WiiWare.

Além disso, os controles são



Com esta imagem e a de cima, dá para brincar de *Jogo dos 7 Erros*



Com esta imagem e a de baixo, dá para brincar de *Jogo dos 7 Erros*

bem simples: basta segurar o Wii Remote na horizontal e usar as setas para guiar a sua nave. E para manter a sua sanidade, jamais tente utilizar a opção de controle com sensor de movimento. Por ser

SLIME extremamente sensível, torna-se impossível ter qualquer controle sobre a sua nave.

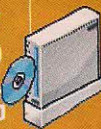
EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	4
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	3

RESUMO

Vale a pena para quem é muito fã do estilo. Mas só para quem é muito fã mesmo. Para todos os outros, há opções bem melhores no Virtual Console.

53



MAGNETICA TWIST

Um game de muito magnetismo



PLATAFORMA **WiiWARE**
 PRODUÇÃO **NINTENDO**
 DESENVOLVIMENTO **MITCHELL CORP.**



Para acabar com as bolas, você joga mais bolas nas primeiras bolas. Bolas!

Ao lado de Tetris e de Arkanoid, Magnetica é um dos quebra-cabeças que mais ganhou remakes e versões alternativas. E também é um dos mais viciantes que existem. A versão lançada no WiiWare na primeira semana de julho difere das demais por causa do sistema de controle. Em vez de apontar o Wii Remote para a tela para definir a direção dos disparos, você faz isso rotacionando o controle - do mesmo jeito que faz para girar o cursor no menu do Wii. Não é o esquema mais preciso e eficaz que existe, mas também não é algo capaz de estragar a jogatina.

O principal modo de jogo é o Quest, no qual você cumpre objetivos específicos - formar quatro correntes com bolas amarelas, destruir 50 de bolas vermelhas em menos de 120 segundos, etc - para avançar ao próximo estágio, que deve ser

escolhido entre três opções. Após alguns estágios, rola uma batalha contra um chefe e, eventualmente, uma fase bônus, que consiste em usar as placas de metal nos cantos da tela para rebater as bolas disparadas e, assim, coletar o maior número possível de itens.

Assim como outros jogos de WiiWare, você pode encontrar versões gratuitas de Magnetica Twist na internet, então a decisão de pagar 1.000 Wii Points para jogá-lo no Wii é uma simples questão de preferência.



EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	5

NG RESUMO

Você não precisa pagar nada para jogar algo do mesmo naipe na internet, mas o jogo é bom e o preço é justo.

75



Na Argentina, quem joga é boludo



Olha o Capitão Gancho no pneu da direita. Entendeu como ele perdeu a mão?

SPOGS RACING

Mais chato que trocar pneu furado



PLATAFORMA **WiiWARE**
 PRODUÇÃO **D2C GAMES**
 DESENVOLVIMENTO **PRONTO GAMES**

Este jogo de corrida lembra um quadro do programa Jackass em que os malucos rolam ribanceira abaixo dentro de um pneu grandão. É quase igual, só não tem a mesma graça. Não há nada para elogiar, mas para pichar não faltam motivos.

Tudo bem que os gráficos de WiiWare não são sofisticados, mas custava arranjar algo melhor do que uma imagem estática olhando para sua cara enquanto corre para o outro lado? As pistas parecem intermináveis e trechos delas se repetem o tempo todo, dando a sensação de que você não sai do lugar. E não há como identificar a maneira que o game utiliza para determinar a velocidade, pois os adversários desembestam sem motivo aparente em longas retas, sem itens por perto (o mesmo também acontece com você).

Você pode roubar peças ao colidir contra os adversários. Quatro opções aparecem e você aperta a direção desejada para pegar o item. Mas se estiver se movendo nesse momento, azar o seu: o jogo seleciona o item. E quando você está na velocidade máxima de 139 km/h e pega um turbo, seu carro vai à incríveis 149 km/h! Isso é "tão rápido" que o jogo saiu voando do meu console e não voltou nunca mais.



Como eles enxergam o caminho?



O looping mais idiota da história

EM DETALHES

VISUAL	4
ÁUDIO	4
JOGABILIDADE	3
INOVAÇÃO	2

NG RESUMO

Tédio puro. Um game de corrida que nunca fica rápido e que testa sua paciência com visuais e mecânicas da idade da pedra.

32



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

UNIVERSO



20 LOUCURAS NINTENDO

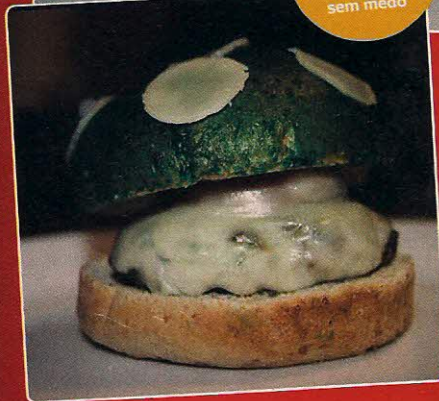
NINTENDOIDEIRAS FEITAS POR NINTENDOIDEOS

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.



Parece bolor, mas é apenas um corante verde. Pode morder sem medo



1 HAMBURGUER 1-UP

Com algumas exceções, quando a comida está verde é sinal de que é hora de jogar no lixo. Eis aqui uma exceção. Este hambúrguer vegetariano parece tão delicioso que até carnívoros assumidos, como nós, ficariam babando de vontade de cravar os dentes nele. A receita completa pode ser encontrada em tinyurl.com/Sont98

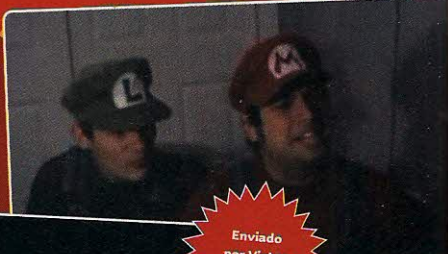


CONTATO
NGAMER
BRASIL

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

2 IRMÃOS ESTÚPIDOS

Existe uma diferença entre algo idiota e algo estúpido. O primeiro é somente idiota; o segundo, além de ser estúpido, pode também ser engraçado. Quer dizer, isso no NOSSO dicionário. Para tirar a prova, vá até tinyurl.com/4ojeu7 e assista aos vídeos hilários e estúpidos que os malucos fizeram com base na série de games mais famosa da história. Já existem 25 episódios e eles buscam doações para produzir a terceira temporada. Você tem alguns dólares sobrando por aí?



Enviado por Victor Bevilaqua

STUPID MARIO BROS.

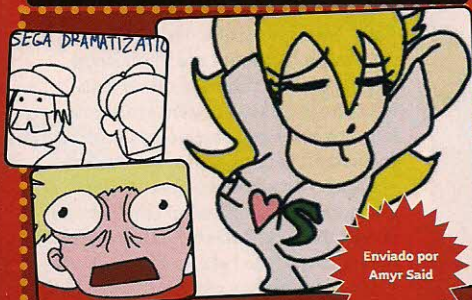
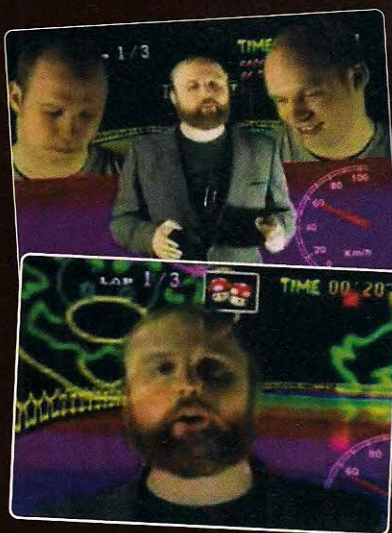




NINTENDO

3 PARA VER E ESQUECER

A Rainbow Road representa um pesadelo para os jogadores de *Mario Kart*. Nessa pista, uma coisa é certa: você vai cair. Mas mesmo a morte anunciada é melhor do que cair no colo desse cara. A musiquinha que ele canta é tão ridícula, e ele é tão desafinado, que se você o visse na rua, certamente rolaria um xingamento. tinyurl.com/2ugqa3



Enviado por Amyr Said

6 RISCOS E RABISCOS

Nunca se desfaça dos cadernos de primário em que você faz (ou fez, se já tiver passado dessa idade) um monte de rabiscos que chama de desenhos. Quem sabe um dia eles possam parar na internet como forma de paródia de algo muito famoso. Como esse vídeo que está em tinyurl.com/5ylgef.

4 NA REAL

Uma pergunta que vive sendo feita em nosso meio é "como seriam os games na vida real?". Muita gente já tentou responder isso de diversas maneiras, e é isso tudo o que alimenta esta seção da NGB. Dê só uma olhada nas imagens de tinyurl.com/5rtroz. Facilmente, algumas das melhores montagens que já vimos.



5 DS DE KIMONO

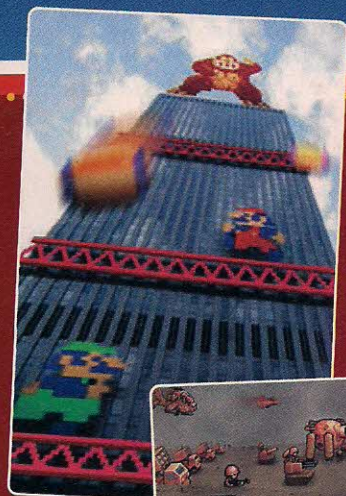
Estes são os cases mais estilosos que já vimos. Acolchoados e confortáveis (você acha que videogame não gosta de conforto?), eles são inspirados em estampas de kimonos japoneses e têm capas de tecido com tiras de couro. O único problema é preço: R\$110,00 mais o frete do Japão. tinyurl.com/6nb8tl

7 MESMA CENA, FILME DIFERENTE

Criatividade é algo que não depende de muita coisa. Com uma máquina chamada Lunchbox e um pouco de cartolina é possível criar uma animação bem bacana com uma das telas mais conhecidas dos games do Mario. O autor mostrou que tem talento e um belo senso cômico. tinyurl.com/5lu2v9



Enviado por Glaysson Augusto Vasconcelos



8 DEU A LOUCA

O vídeo se inicia com um Yoshi estático durante 15 segundos. Depois desse emocionante começo, sucedem-se aparições de um Mario com cara de bêbado e de um Bowser com o dedo no nariz. Se você ainda precisar de mais informações, é melhor dar uma conferida em tinyurl.com/6ag2xe. Quando vimos o Mario (ou seria o Luigi? Ou o Wario?) com cara de Freddie Mercury, desligamos o computador.



Enviado por Bruno Sato



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

9 SOCANDO O BONGÔ

À primeira vista, parece que o cara está tentando ser engraçado tal a quantidade de caretas e bocas que o indivíduo se presta a fazer diante de uma câmera. Passados alguns minutos, você percebe que ele está falando sério e que é possível mesmo executar a tarefa proposta: jogar *Mike Tyson's Punch-Out* (do NES) no Wii usando os bongôs do GameCube. Interessoso? Veja como em tinyurl.com/57kb4j.



Enviado por Bruno Cesar de Souza

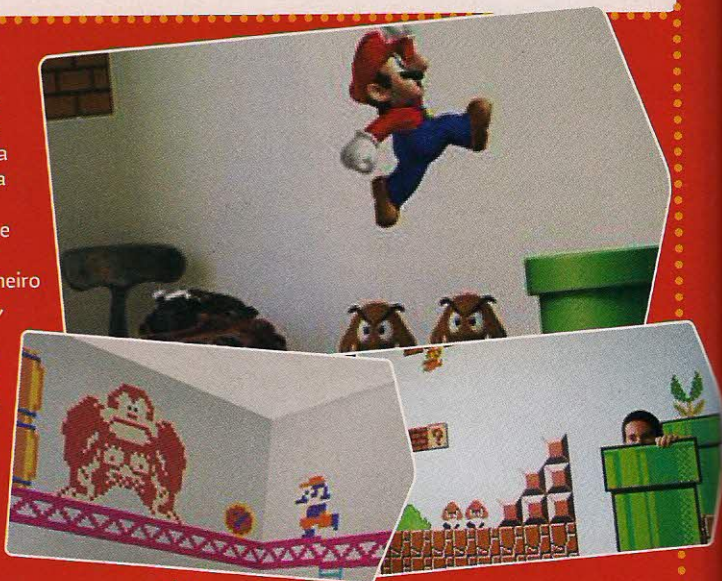


11 MIX DE INTRODUÇÕES

Se você é um brawler de verdade, sabe que dá para gravar as batalhas e, posteriormente, editar seus próprios vídeos de *Smash Bros. Brawl* no computador. E com um pouco de paciência, é possível recriar a introdução do *Smash Bros.* original de N64 com gráficos de Wii. Mas se você não tiver paciência, é só dar uma passada em tinyurl.com/54wrhd e tinyurl.com/6ncquy para conferir a intro original e o remake, respectivamente.

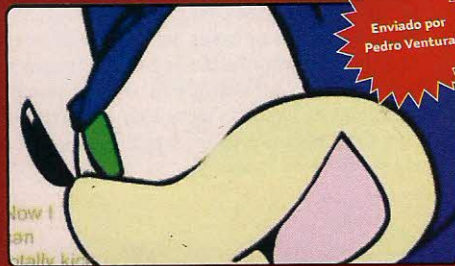
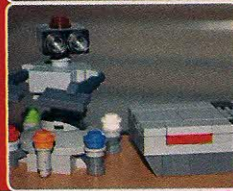
12 DECALQUES

Rotina é um lance que dá no saco. Se você cansou da parede branca da sua sala, se enjoou da lateral cor de creme de seu computador ou se não agüenta mais olhar para os azulejos do banheiro enquanto está no trono, estes decalques com temas da Nintendo são exatamente o que você precisa. Esses produtos oficiais podem ser grudados aonde você quiser e dão uma cara nova a qualquer superfície. tinyurl.com/6374p7



10 LIGA LOGO O LAGO LEGO

Não dá mais para falar que "esta é a melhor escultura LEGO que já vimos" pois todo mês aparece uma melhor do que a anterior. Por isso, além de apresentar esta bela obra de arte LEGO em forma de Super Famicom (e de NES também), fizemos esse trocadilho supremo com a palavra para nunca mais tocar no assunto. Isso não nos impede de mostrar outra escultura legal no mês que vem. tinyurl.com/3w8dco



Enviado por Pedro Ventura

13 PERSONAGENS DESTRAVADOS

É possível jogar *Brawl* com personagens como Wario, Ike, Zelda e Ice Climbers logo no começo. Mas para controlar caras como Snake, Ganandorf e Captain Falcon é necessário atender a algumas exigências. Ou seja, você tem que destravá-los. Oras... para destravar algo, é preciso que isso esteja trancado. Mas então onde estão trancados os personagens do jogo? Dentro de uma enorme caixa preta? Encontre a resposta em tinyurl.com/6hrvmr.

14 MUITO SINISTRO

Teve gente que desconfiou. Teve gente que falou que era Photoshop. Teve até quem dissesse que nosso leitor pegou essa imagem em algum lugar na internet. Invejosos! Como não foi achada nenhuma prova contrária, eis aqui o depoimento que nos foi enviado: "certo dia, olhei para cima e vi o símbolo do *Smash Bros.* no teto da minha sala. Era o reflexo da sacada". E nós acreditamos piamente em nossos leitores! Caso você não acredite, desvende o mistério e nos conte.



Enviado por Rodrigo Salles Stefani



15 LIQUIDANDO A FATURA

Não é todo mundo que consegue construir algo digno, mas qualquer energúmeno com uma utilidade doméstica consegue destruir uma pá de coisa. No site willitblend.com, um velhaco de jaleco tira chifra de doutor e coloca objetos dos mais variados tipos dentro de seu liquidificador. Tenha um lenço preparado pois você vai chorar quando vir o tontão esmigalhando Wii Remotes, volantes de *Mario Kart Wii* e até videogames portáteis. Alguém, por favor, prenda esse palhaço em um hospício!



16 BONECAS LUMAS

A ciência sugere que, com suas características de estrela, as Lumas ardem com a mesma intensidade do sol. Elas podem pulverizá-lo se você tentar abraçá-las, então é mais aconselhável dirigir seu afeto para essas imitações de pelúcia. Com elas, não há risco de ninguém sair chamuscado depois de um gostoso carinho. tinyurl.com/3hte7e



17 BICHOS ESCROTOS

Tudo bem: a gente sabe que você é nintendista. Mas isso não é desculpa para fechar os olhos para todo o resto e desconhecer games importantes de outras plataformas. Um dos jogos mais comentados de PC dos últimos tempos é *Spore*, do designer pop-star Will Wright. Ele só sai em setembro, mas já existe um "criador de criaturas" disponível em tinyurl.com/6ro423 com o qual os jogadores podem conceber suas próprias monstruosidades. Já vimos misturas com pokémon em tinyurl.com/6ynwaq, com Wii Remotes em tinyurl.com/56rou6 e com inimigos do Mario em tinyurl.com/5s9gnh.



18 SUPAN MARIO

Nesta seção, o ditado "uma imagem vale mais do que mil palavras" é aplicado constantemente. Se é já difícil encontrar um ovoiro (uma xícara especial para colocar ovos), é quase impossível achar um que traga estampada a simpática carinha do Mario. O que dizer então de um item falsificado com essas características? Apenas uma palavra: supan!



19 NAMORADO EXIBIDO

Para cumprir nosso objetivo e levar até você as mais variadas Loucuras Nintendo, de vez em quando mergulhamos em oceanos de surdez. A Garota Wii Fit, como ficou conhecida, se encaixa perfeitamente nesse caso. Pega (quase) desprevenida girando os quadris na frente da câmera, a moçoila fez de toda a população masculina da internet. Coisas da era digital. tinyurl.com/5948dh



20 MESA DE (PING) PONG

Não é de hoje que o arcaico game *Pong* virou inspiração para a fabricação de objetos curiosos. Como exemplos podemos citar a PainStation, uma máquina que causava dor de verdade nos jogadores quando estes perdiam uma bola; e relógios com telas de cristal líquido que rodavam o jogo enquanto marcavam a hora. Já este aqui da imagem é uma mesa com milhares de LEDs que pode ser usada como mesa normal ou de jogo. Está exposta no Museu de Arte Moderna de Nova York e em tinyurl.com/6y2lsa.

MEMÓRIAS

Aparições inesperadas, jogos misteriosos e anúncios malucos! Chegou aquela época do ano em que a Big N mostra as novidades para o Natal...

E lá se foi mais uma E3. Como sempre acontece, a Nintendo novamente aproveitou a maior feira de videogames dos Estados Unidos – depois da edição do ano passado, fica difícil chamá-la de maior do mundo – para revelar seus próximos grandes lançamentos. O que significa que aquela parte da nossa memória gamística que fica adormecida o resto do ano foi ativada mais uma vez. A seguir, conheça as melhores e as piores lembranças que temos da Nintendo na E3 e em outros eventos do mesmo tipo.



Nas mãos de Reggie, o DS normal parece menor que a versão Lite

CHUTANDO BUNDAS (2004)

Até hoje temos uma dúvida sobre a aparição de Reggie Fils-Aime na E3 de 2004: os chefões da Big N escolheram o cara porque sabiam que ele iria causar impacto nos espectadores ou simplesmente ficaram com medo de dizer não para ele? Seja qual for o motivo, as primeiras palavras dele tornaram-se lendárias imediatamente: "Meu nome é Reggie. Meu negócio é chutar bundas, meu negócio é anotar nomes, e o nosso negócio é criar jogos." Foi nesse ano que o mundo conheceu o DS. E agora Reggie é o presidente da NOA... E do mundo!



DÁ-LHE, IWATA! (2006)

A Nintendo deu um chá de cadeira na imprensa londrina antes do início da coletiva para o lançamento oficial do Wii no velho continente. O pessoal da NGAmer inglesa diz que o atraso rolou porque a apresentadora Gabby Logan estava tentando aprender a pronúncia certa dos nomes de Miyamoto e Iwata, mas temos quase certeza que não foi por isso. No final das contas, a espera valeu a pena: Iwata, de terno e com seu fantástico corte de cabelo, humilhou os tenistas Tim Henman e Greg Rusedski em uma partida de *Wii Sports*.

PAC-MAN? (2003)

2004 foi o ano em que a Nintendo voltou a fazer bonito na E3, mas na edição anterior, tínhamos certeza de que a situação não poderia ficar pior para empresa. Foi naquele ano que os "gênios" da Big N decidiram roubar a atenção dada pela mídia ao PS2 com o cabo que permitia a conexão entre o GameCube e o GBA. O jogo escolhido para mostrar o ilimitado potencial do acessório foi *Pac-Man Vs.*, que mais tarde foi dado como brinde em vários jogos da Namco. Os jornalistas quase dormiram na coletiva, e depois foram escrever sobre o recém-revelado PSP, da Sony.



HERÓI DAS MASSAS (2004)

Era uma manhã incandescente em Los Angeles, Califórnia, quando centenas de jornalistas lotaram o Hollywood & Highland Center para participar da coletiva de imprensa mais barulhenta de todos os tempos. O motivo? O anúncio da tão aguardada versão "realista" da série *Zelda* – que hoje você conhece como *Twilight Princess*. Marmanjos gritaram feito garotas com o breve trailer do jogo, e depois quase desmaiaram quando Miyamoto apareceu no palco, levantou uma Master Sword e proclamou: "Eu não sou o Link."



Todos acharam que se tratava de um jogo novo, mas era só uma demo. Droga!

COM O CUBO ROXO (2000)

A Nintendo revelou oficialmente o GameCube – até então conhecido como Dolphin – na extinta feira Spaceworld. A demo exibida mostrou um Meowth tocando guitarra, com Marios em um tabuleiro de Banco Imobiliário e versões realistas de Link e Ganondorf, o que fez todos os membros da NGAmer Brasil chorarem de alegria ao mesmo tempo. E olha que isso foi muito, mas muito antes de todos os membros da redação se conhecerem.

COMO É QUE É? (2005)

O futuro dos games é... um controle remoto de TV? Satoru Iwata mostrou o Wii Remote pela primeira vez no Tokyo Game Show de 2005, mas ao final da apresentação ninguém sabia exatamente o que esperar do novo console. Alguns jornalistas tiveram a chance de testar uma demo baseada no hardware do GC a portas fechadas. Uma metade voltou para a casa tentando imaginar como aquilo era possível; a outra, se preparando para anunciar a morte da empresa. Seis meses mais tarde, a Nintendo batizou o console de "Wii".



NINTENDISTAS



GORDURA EXTRA (2004)

O protótipo do DS mostrado em 2004 era arredondado e pesado, com uma grossa borda preta ao redor das telas e uma metade superior que não queria ficar conectada à inferior de jeito nenhum. Esse foi o ano em que a Sony chamou a atenção do mundo com seu estiloso PSP, dando a impressão de que o DS seria totalmente massacrado pelo concorrente. A resposta da Nintendo? Deixar o portátil de duas telas mais parecido com o carro De Lorean do filme *De Volta para o Futuro*. Atualmente com quase 50 milhões de unidades vendidas a mais que o PSP, ninguém mais se importa com o antigo visual do aparelho. Muito menos a Nintendo.

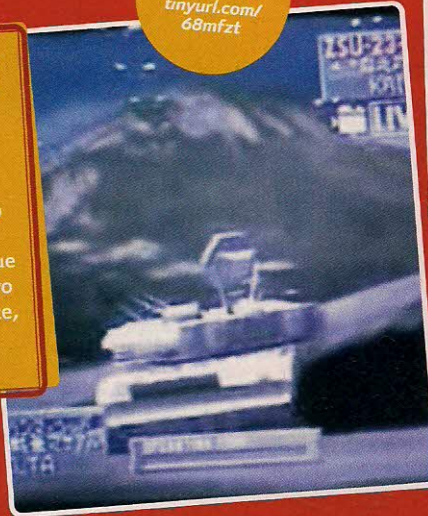


Reconhece o jogo? Nós também não...

Veja o game rodando em tinyurl.com/68mfzt

ULTIMATE WAR (2000)

Tanques renderizados em tempo real e estratégias online foram prometidas nessa impressionante demo disponível na penúltima Spaceworld. Os exércitos se moviam em um mapa visto de cima e a ação era mostrada por meio de um canal de notícias fictício, passando a sensação de que o combate estava sendo transmitido ao vivo por uma equipe de reportagem. Infelizmente, morreu junto com o acessório 64 DD, a plataforma para qual ele foi criado.



RIQA (1999)

Quando vimos os primeiros vídeos granulados deste jogo de ação em terceira pessoa estrelado por uma mulher com roupa estilosa e rabo de cavalo, nossa reação imediata foi agradecer os caras da Eidos por finalmente lançarem um jogo da Lara Croft no N64. Quatro anos depois, descobrimos que aquilo era apenas o esqueleto do mediano *Rogue Ops*, que ganhou versões para GameCube, PS2 e Xbox.



STAGE DEBUT (2003)

Os estúdios R&D da Nintendo estão sempre criando novas maneiras de utilizar os hardwares lançados pela empresa. Uma dessas criações foi o bizarro *Stage Debut*, que utilizava o Cabo Link do GBA e uma câmera – que nunca foi lançada – e permitia que o jogador colocasse seu rosto na cabeça de algo parecido com um zumbi seminu... que então dançaria ao lado de Mario e Bowser! Infelizmente, foi cancelado.

CATROOTS (2000)

Nem mesmo as garotas que trabalhavam estande da Nintendo na E3 de 2000 sabiam do que se tratava o misterioso vídeo exibido em uma única TV localizada entre as demos de *Dinosaur Planet* e *Mario Tennis*. As cenas mostravam um rato perseguindo um gato que, em seguida, era preso a uma parede por shurikens e então incendiado com um lança-chamas. Nos fez lembrar da dupla Comichão e Coçadinha, dos *Simpsons*, mas nunca foi lançado.

PROPAGANDA É A LAMA DO NEGÓCIO

Há algo de podre no reino das propagandas de videogame! Conheça alguns dos piores comerciais já criados para promover jogos de Wii e DS

Qual a maior influência da Nintendo no cenário moderno de games? Controles com sensores de movimento? A ascensão meteórica do mercado casual? A variedade de games focados em estilos de vida? Tudo isso é importante, lógico. Mas, em nossa opinião, a reinvenção das propagandas de games sem dúvida foi o que mais mexeu com as estruturas do mercado. Você sabe do que estamos falando: salas de estar brancas

cheias de modelos de longa estatura balançando seus braços e pernas como somente pessoas atraentes e longas conseguem fazer. A ação na tela é tão importante quanto o balançar do Wii Remote, portanto somente imagens de jogo não são suficientes. A receita, então, não poderia ser mais simples: alguns atores e alguns controles. Mas parece que a Sega e algumas outras produtoras não entenderam direito o espírito da coisa...



SAMBA DE AMIGO

Uma campanha vitoriosa. Nem tanto pelo jogo, mas pela piração do departamento de marketing da Sega. Depois de se livrar dos dois atores devidamente vestidos (veja logo abaixo), eles optaram por um macaco genuíno. O melhor momento é quando ele aparece na porta da família do comercial, com aquele olhar assustado que só se consegue ao colar maracas nas patas de um macaco e depois forçá-lo a dançar sob as quentes luzes de um estúdio. tinyurl.com/426xok

SEGA BASS FISHING

Enquanto os anúncios da Nintendo são inteligentes e diretos ao ponto, as propagandas da Sega são mais malucas que o dorme-sujo que mora na rua da editora e que conversa com as árvores do nosso jardim. O intuito desses anúncios é colocar ações de jogo em contextos da vida real; só não temos idéia de onde lagos feitos em CG, caretas idiotas e um projeto de lenhador se encaixam nessa equação. tinyurl.com/499mqz



NINJA REFLEX

Os publicitários da EA foram muito liberais no comercial de *Ninja Reflex*. Os ninjas são seres introvertidos e minimalistas em seus movimentos, logo, nunca balançariam os braços como se fossem gansos tentando alçar vôo. Ainda mais porque a maioria dos minigames demonstrados exigem simples pressionamentos de botões. Já os ninjas jogando DS estão um pouco mais próximo da verdade. Só um pouco. tinyurl.com/3vp9h3

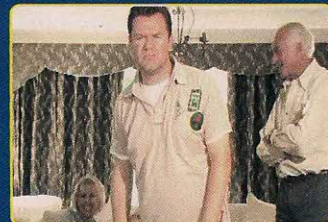
IRON CHEF

Ele se curva a um Wii Remote em sinal de respeito. Mas ele também se curva a um pimentão amarelo, o que é claramente um sinal de demência. Apresentados como se estivessem no programa de culinária que dá nome ao jogo, dois nervosos concorrentes esperam para ver quais ingredientes o mestre lhes dará. O pano é levantado e vários Wiis são revelados, juntamente com a maior cebola do mundo. tinyurl.com/24hblx



KING OF CLUBS

Dizer que *King of Clubs* é um game de baixo orçamento é como dizer que tomate é vermelho. O comercial se aproveita da baixa qualidade do produto e dá uma aula de como não fazer propaganda. Os olhares abestalhados dos membros da família (que obviamente não são atores de verdade) sugerem a presença de alguém segurando uma escopeta logo atrás da câmera: "Sorriam ou nós vamos fazê-los jogar de verdade!" tinyurl.com/4tgf3l





BEER PONG

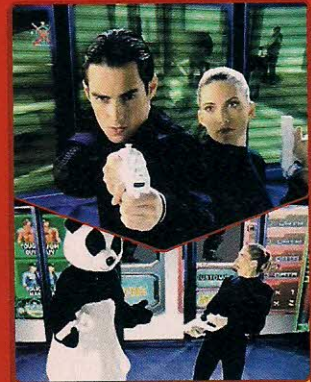
Este é um futuro game de WiiWare que recria o tradicional jogo de universitários cujo objetivo é encaixar bolas de ping-pong em copos de cerveja. O trailer apresenta uma visão deturpada da vida estudantil:

1) os estudantes se enfileiram educadamente para jogar; 2) onde estão os imbecis barulhentos que sempre se encontram nessas comunidades?; e 3) todo mundo sabe que estudantes são muito preguiçosos para ficar de pé, e este jogo pode ser jogado sentado sem problema algum. tinyurl.com/5pvb2o



ZACK & WIKI

Até games brilhantes podem ser difamados por uma campanha tosca. Como, por exemplo, esta tentativa de mostrar que *Zack & Wiki* pode ser um jogo para toda a família. As crianças parecem estar morrendo de tédio, a mamãe parece irritada com tudo e o papai tem que ficar pegando o controle o tempo todo para mostrar como é que se faz. Eles parecem gostar apenas quando Zack se dá mal. tinyurl.com/4dn7ub



GHOST SQUAD

Outra "superprodução" da Sega, desta vez estrelando dois... espera aí! São os mesmos dois tonsos do comercial de *Sega Bass Fishing*. E nós que pensamos que eles nunca mais iriam arranjar trabalho desse tipo. Dispostos a colocar os rostos em qualquer coisa, os ex-pescadores/lenhadores mostram habilidades como ninjas, caubóis e pandas. Uma dupla realmente versátil. tinyurl.com/43xxqn



MY SIMS

Produzido de forma muito profissional, mas com uma terrível sincronia entre atores e imagens de jogo. Nós vemos o vovô construindo uma casa para a neta - até aí, tudo bem. Mas por que será que dois pós-adolescentes estão sentados em um quarto escuro recolhendo maçãs enquanto duas moças cavam covas em um cemitério? Serve para mostrar a muitas pessoas as muitas coisas do jogo. tinyurl.com/4na36a

SEGA BASS FISHING (JAPÃO)

O bizarro comercial ocidental não tem nada a ver com a versão japonesa. Os atores forçados são perfeitamente equilibrados mentalmente perto deste oriental lunático trancado em uma sala com pôsteres nas paredes. Até os vídeos feitos na caverna secreta do Osama Bin-Laden são melhor produzidos. Será que o mega-terrorista consegue vender alguns games de pesca? tinyurl.com/4dtyoh



ZENKOKU DEKOTORA MATSURI

Esta é a pergunta que tem perturbado os publicitários desde que a propaganda foi inventada: como vender pinturas de caminhão para as massas? Quando garotas de vinte e poucos anos que fingem pintar dragões em frisos de metal não derem conta do recado, o jeito é chamar os profissionais. Espere até eles começarem a balançar os quadris. tinyurl.com/2kfw5t5



NODAME CANTIBLE

Uma orquestra de Wii Remotes para o primeiro simulador de orquestra do Wii. Faz sentido. Tocar uma sinfonia sem ouvi-la é o tipo de coisa que as propagandas de jogos de Wii deveriam desejar. Isto é, até a câmera dar uma panorâmica e revelar que o regente é um urso gigante que usa luvas de assassino serial. Como levar a sério uma coisa dessas? tinyurl.com/3narpw



WILD EARTH: AFRICAN SAFARI

Um game de safari tão real que você vai acreditar que a TV é um portal capaz de cuspir animais para dentro da sua sala. Grite ao ver avestruzes com texturas em baixa resolução! Proteja-se quando um leão feito de caixas de papelão deslizar em direção à tela! Morra de vergonha quando seus colegas assistirem a um vídeo de você fingindo ser um sapo... tinyurl.com/3ksdccc

CONTANDO CONTOS...

Ou "como a Telltale Games pretende dominar o mundo com seus jogos para Wii"

A Telltale Games surgiu em 2004 com a intenção de resgatar um gênero que nasceu no PC e foi sendo esquecido pelos jogadores e pela indústria com o passar do tempo: adventure estilo point and click (apontar e clicar). A produtora foi criada por ex-funcionários da LucasArts que trabalhavam na continuação de um dos adventures mais populares de todos os tempos, *Sam & Max Hit the Road* – isto é, antes de LucasArts decidir cancelar o jogo sem dar maiores explicações. *Bone*, baseado na HQ criada pelo desenhista Jeff Smith, foi a primeira

experiência da empresa com jogos do gênero divididos em episódios.

Em seguida veio *Sam & Max*, cuja licença finalmente foi arrancada (legalmente, claro) das garras da LucasArts, permitindo que eles dessem continuidade à série e trabalhassem em parceria com o próprio criador dos personagens, Steve Purcell. Depois de tantos anos, os membros da equipe não só estavam criando o jogo que tanto queriam, como também haviam abraçado de uma vez por todas a idéia de comercializar games em episódios.

"Nós sempre quisemos colocar nossos

jogos em plataformas onde é possível disponibilizar títulos por meio de capítulos baixáveis", diz Emily Morganti, responsável pela divisão de marketing da Telltale. "Além disso, começaram a pedir uma versão de *Sam & Max* para o Wii antes mesmo da estréia no PC, então nós sempre soubemos que haviam muitas pessoas interessadas quando decidimos anunciá-lo para o console da Nintendo."

Nova direção

O lançamento de *Sam & Max: Season One* no Wii é algo que nos intriga um pouco. Será que espremer seis episódios em um único disco – devido à impossibilidade de liberá-los individualmente pelo WiiWare – vai funcionar? Seja como for, uma coisa é certa: o jogo vai mostrar se os proprietários do pequeno console branco realmente querem títulos do gênero.

Quando questionado se o Wii pode fazer a Telltale seguir uma nova direção, o



★ *Sam & Max: Season One*, que teve um preview publicado na NGamer Brasil #12, será lançado ainda este ano para Wii. Fique de olho

Strong Bad é irmão de Strong Sad e de Strong Mad. O pai deve se chamar Strong Dad



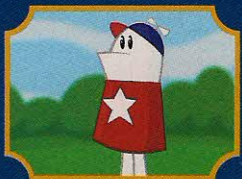
HOMESTAR RUNNER PARA INICIANTES

O elenco do site é imenso, e a grande maioria dos personagens dará as caras no jogo. A seguir, confira um breve resumo das principais figuras



STRONG BAD

Apesar de o site ter o nome de Homestar, o verdadeiro astro é Strong Bad. Ele responde aos e-mails dos espectadores usando músicas e insultando o modo de escrever e ainda abusa de seu irmão mais novo, Strong Sad. Seu fiel companheiro é The Cheat.



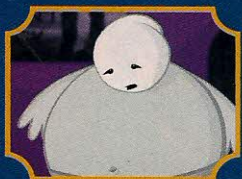
HOMESTAR RUNNER

Ele é um atleta da pesada! O herói sem braços que tem o mesmo nome do site garante um nível elevado de estupidez e nonsense à internet. Sua relação vai-e-volta com a descolada Marzipan permanece um mistério para todos aqueles que os cercam.



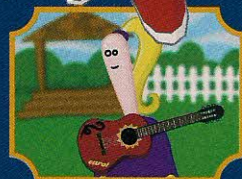
THE CHEAT

O fiel companheiro/bicho de estimação de Strong Bad é uma pequena e amarela... coisa. Quando fala, parece o Pato Donald com uma meia na boca, embora seus acessos de raiva raramente precisem de tradução. Ele é maluco e está sempre querendo morder alguma coisa.



STRONG SAD

O irmão caçula de Strong Bad nada mais é do que uma bola gorda e cinza de desgraça. Obcecado por poesia e depressão, sua negatividade é um eterno motivo de ameaças por parte de Strong Bad. E de qualquer um que estiver por perto na hora.



MARZIPAN

Namorada ocasional de Homestar e uma das "pessoas" mais irritantes que já existiram. Apesar de não ter braços, ela toca melodias entediantes sobre coelhos e vegetarianismo em seu violão. Alvo freqüente das peças que Strong Bad gosta de pregar.



designer Mike Stemmler diz: "Sem dúvida, ele é uma nova, e extremamente divertida, direção, mas nós gostamos de ir para onde os nossos jogos nos levarem, seja o Wii, o PC ou qualquer outra plataforma que nos atraia". E quanto ao DS? A produtora não se sente tentada a criar adventures para o portátil? "A tentação é muito grande", admite Stemmler em tom de mistério.

Parceria perfeita

Os novos adventures da Telltale são perfeitos para o Wii por dois motivos. Primeiro: o funcionamento do Wii Remote significa que você pode apontar e clicar de uma maneira que nenhum outro console é capaz. Ele dá um fôlego novo ao gênero, e a produtora espera que isso influencie positivamente os jogadores. Segundo: o WiiWare possibilita a distribuição de jogos em episódios. Sendo assim, a Telltale pode disponibilizar seus títulos dessa maneira, desde que cada capítulo não ultrapasse o limite de 40MB. É aí que entra o jogo *Strong Bad's Cool Game For Attractive People*.

Strong Bad, um lutador mascarado de wrestling, é um dos personagens do site *homestarrunner.com*. O site surgiu como um teste para ver se seus criadores, os irmãos Mike e Matt Chapman, eram bons com animação em Flash, mas não demorou muito para que os bizarros habitantes da fictícia cidade Free Country, EUA, ganhassem notoriedade na rede.

"Alguns fãs de Homestar Runner que trabalham aqui mostraram às pessoas que



▲ Engraçado... eles não parecem irmãos. Mas pensando bem, eles nem parecem pessoas...

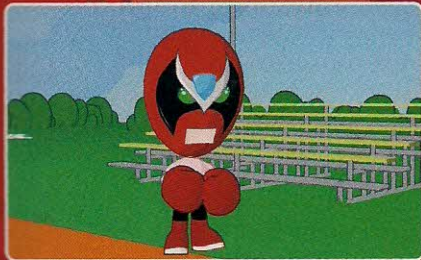
tomam as decisões na produtora como o site era bacana", conta Stemmler. "Os Chapman já são conhecidos por disponibilizar conteúdo em episódios na internet regularmente, exatamente como nós fazemos com os jogos. E como a série é hilária e nós temos ótimos roteiristas de comédia, a decisão de fazer o jogo foi meio óbvia." O designer diz ainda que quando entrou em contato com os Chapman, descobriu que eles eram fãs de *Sam & Max* e que conheciam a produtora, o que facilitou ainda mais as coisas.

100% sem noção

Strong Bad é o verdadeiro astro do show (apesar de o site ter sido batizado com o

nome de outro personagem) e responde os e-mails dos fãs semanalmente. Muitos dos novos personagens e spin-offs da série, como o grupo Cheat Commandos e a 20X6, uma versão em estilo japonês do elenco, são criados com base nas mensagens nonsense recebidas por ele. Certo, mas tudo isso vai aparecer no jogo? E por que devemos ficar empolgados com ele? "Três palavras: Teen Girl Squad!", diz Stemmler, referindo-se às historinhas sem nexo desenhadas por Strong Bad, nas quais as protagonistas, quatro garotas colegiais, sempre morrem no final de cada episódio. "Não é o bastante para vocês? Então que tal o Naked Homestar?", instiga o designer, citando a versão nua do esquisito personagem Homestar Runner.

Na verdade, de todos os personagens existentes, o que mais queremos ver no jogo é Homsar, uma criatura que foi concebida a partir de um erro de digitação cometido por um espectador ao tentar escrever o nome "Homestar" em um e-mail. "Ainda estamos negociando a aparição dele no game", afirma Mike, "Mas como ele sempre responde nossos e-mails com frases que não fazem sentido algum, o processo não tem evoluído muito ultimamente." ®



▲ Como Strong Bad consegue responder e-mails usando essas luvas? Mais um mistério da vida...

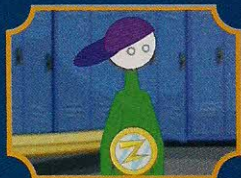


▲ Se Coach Z fosse escrever esta legenda, ela seria assim: "Ainda bom que o dea abacou"



STRONG MAD

Strong Mad é o irmão mais velho de Strong Bad e se comunica através de lamúrias e gritos monossilábicos, que geralmente acontecem antes que ele bata em alguma coisa. Protege ferozmente The Cheat, mas quebra todo o resto que estiver a seu alcance.



COACH Z

O esquisito professor de academia, Coach Z, tem um certo problema com palavras, já que pronuncia tudo errado. Há algo estranhamente deprimente sobre ele, mas suas tentativas de se tornar um MC fazem dele um ser menos miserável do que o normal.



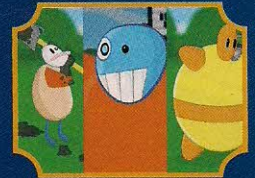
KING OF TOWN

O auto-proclamado rei não é apenas ganancioso como também é o personagem menos popular do site, fato que ele próprio conhece. Sua compulsão por comida sofre pioras por conta disso. Ele emprega Poopsmith por razões ainda desconhecidas.



HOMSAR

Uma espécie de versão quebrada e abortada de Homestar, Homsar se expressa através de enigmas surreais. "Não olhe agora! Eu sou apenas um lembrete amigável. Acho que ganhei a powerball." Ninguém tem certeza de quem ele é, ou se ao menos é real.



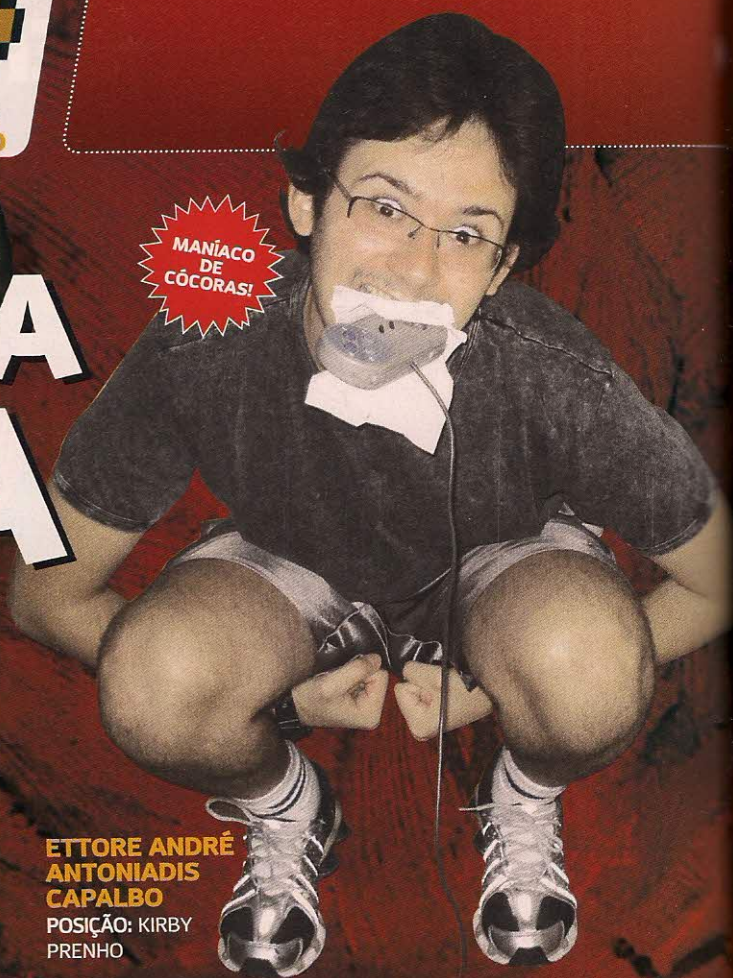
E NÃO PODEMOS ESQUECER DE...

...Poopsmith, Bubs e Pom Pom. Mas também há o Senhor Cardgage, a versão mais antiga do elenco e seus alter-egos futuristas Stinkoman K 20X6. E a Teen Girl Squad. E os Cheat Commandos... é tanto personagem que é melhor parar por aqui.



VERGONHA ALHEIA

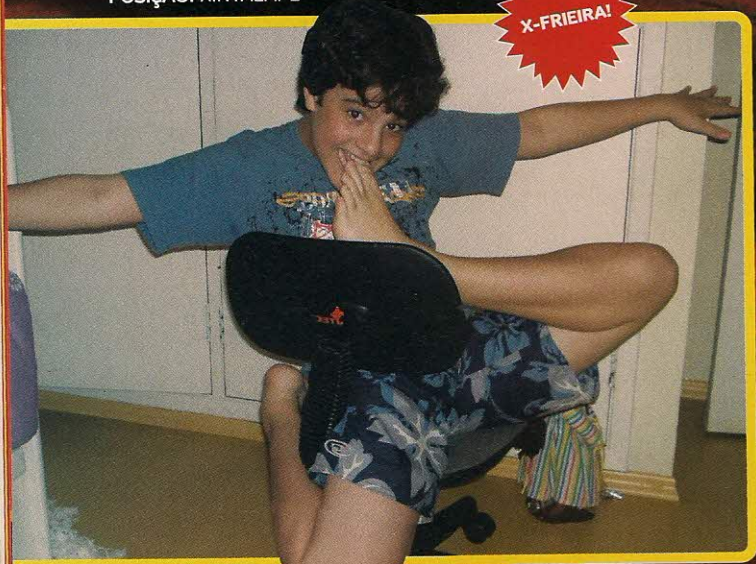
Descubra o que você NÃO deve fazer para tentar ganhar uma promoção da NGB com o nosso prático manual de ioga aplicada



MANÍACO DE CÔCORAS!

CAIO SANTANA RODRIGUES
POSIÇÃO: XINTALAPÉ

X-FRIEIRA!



ETTORE ANDRÉ ANTONIADIS CAPALBO
POSIÇÃO: KIRBY PRENHO



RUI LOPES GONÇALVES
POSIÇÃO: NÚMERO 2 A LA GAMER

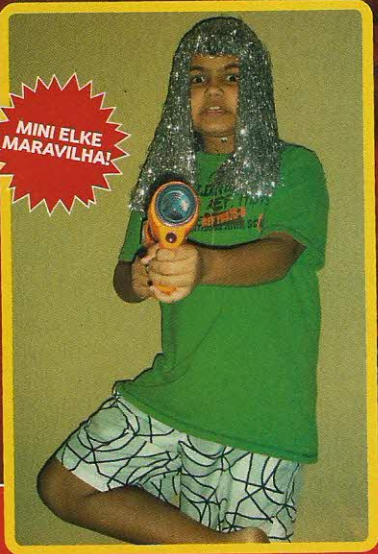
DOR DE BARRIGA SUPREMA!



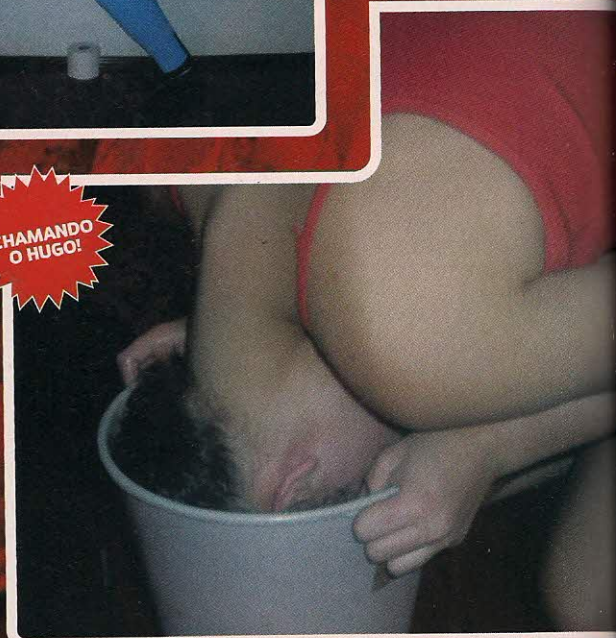
LEONARDO HENNING SODRÉ
POSIÇÃO: O KAMEKAMEHÁ

RAMON SOUZA CARVALHO
POSIÇÃO: METEROID PRIME 4

MINI ELKE MARAVILHA!



CHAMANDO O HUGO!



EMANUELA PARANHOS LIMA
POSIÇÃO: AVESTRUZRA BALDHI D'AGUANA

UNIVERSO NINTENDO

VERGONHA ALHEIA



OSCAR LAUZID LIMA MORAES
POSIÇÃO: SUPER VOADORA OVERPOWER HEADSHOT

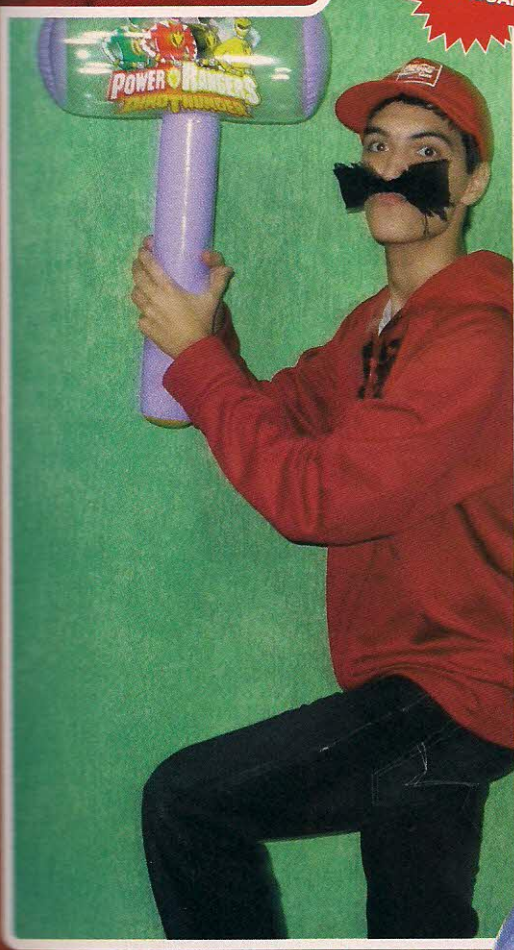


NÃO HUMANO!



ROBERTA GARCIA RODRIGUES
POSIÇÃO: HONORÁVEL RÃ CONSTIPADA

ADEMIR MAZZO JUNIOR
POSIÇÃO: JUMPMAN



MARIO DO PARAGUAI!



BRUNO HENRIQUE CORRÊA DE SOUZA
POSIÇÃO: SAPO DESENGOÇADO

SAI DE BAIXO!



RICARDO HENRIQUE CARDOSO DE CASTRO
POSIÇÃO: EQUILÍBRIO AQUA-SENSORIAL



SUNGA ULTRA SEXY!

NIKSON DARLAN DA SILVA
POSIÇÃO: A LAGARTIXA CEGA



NINTENDO PÉDIA

VOLUME 8: SAMUS

As armaduras de Samus Aran, a caçadora de recompensas mais poderosa e versátil do universo, e suas diferenças fundamentais

Por Humberto Martínez
Ilustração: Makotron

Criada por uma raça alienígena milenar com conhecimentos avançadíssimos em tecnologia, a armadura de Samus tornou-se uma das principais características

da série *Metroid* e ganhou novas formas e funções com o passar do tempo. Veja a seguir quais armaduras (e biquínis) Samus Aran usou para combater os aliens mais perigosos da galáxia e o que difere umas das outras.

DARK SUIT

Exclusiva do game *Metroid Prime 2: Echoes* (GC), a Dark Suit aumenta a proteção contra ataques em 20%, reduz bastante os efeitos corrosivos da atmosfera do planeta Dark Aether e impede o envenenamento pelos gases expelidos pelas criaturas conhecidas como Ingclaws. O maior diferencial estético da Dark Suit são as ombeiras em forma de anel.

ZERO SUIT

Este traje foi revelado em *Metroid: Zero Mission* (GBA) e é o que a garota usa por baixo da Power Suit. Com a Zero Suit, Samus não pode usar as habilidades especiais de sua armadura e fica menos resistente aos ataques inimigos, porém ganha mais velocidade. Quando está vestida com a Zero Suit, Samus usa uma pistola de poder razoável para atacar.



CHOZO (CRIADORES DA POWER SUIT)

Raça milenar pacífica que espalhou seu conhecimento tecnológico pela galáxia e sumiu misteriosamente, deixando para trás ruínas culturais e heranças tecnológicas. Os Chozo criaram a Power Suit e, após treinar Samus como uma guerreira, presentearam-na com a armadura que se tornou símbolo da caçadora.

FUSION SUIT

Quando Samus esteve à beira da morte em *Metroid Fusion* (GBA) por conta da contaminação pelo X Parasite, médicos tentaram salvar a garota retirando a Power Suit com um procedimento cirúrgico. Mas eles não conseguiram retirar todas as partes, como o capacete e o disparador. Samus foi salva pela vacina Metroid e partiu com o que restou da armadura.

GRAVITY SUIT

É um upgrade para a Power Suit, adquirido após habilitar a Varia Suit. Além de aumentar bastante o poder de defesa, a Gravity Suit é reforçada nos braços e pernas para permitir a movimentação embaixo d'água em áreas de grande pressão e também para proteger contra o calor intenso do magma. A Gravity Suit apareceu pela primeira vez em *Super Metroid* (SNES).

ESTÁTUAS DE CHOZO

As grandiosas estátuas do povo Chozo foram espalhadas por diversos planetas para que eles pudessem observar a evolução dos povos. Na prática, estas estátuas indestrutíveis aparecem ao longo da série e guardam itens e equipamentos importantes para as aventuras de Samus, como upgrades de armas e energia.

LIGHT SUIT

Esta armadura é uma obra-prima da tecnologia combinada dos Chozo e Luminoth, uma raça extinta que tinha grandes conhecimentos tecnológicos e era obcecada pela luz. A Light Suit oferece 75% de proteção contra danos, protege contra o ambiente hostil do planeta Dark Aether e permite usar teletransportes por meio de Light Shafts dos templos de Aether.

BIQUINI

Um dos maiores momentos da história dos videogames aconteceu em *Metroid* (NES), quando descobrimos que Samus, afinal de contas, é uma mulher (todos acreditavam que fosse um homem). Desde então, virou tradição da Nintendo premiar com uma imagem da garota de biquini os jogadores que terminam os games da série com as melhores performances possíveis.

OMEGA SUIT

Após ser infectada pelos X Parasites e perder quase toda a sua Power Suit em um processo cirúrgico, Samus encarou e absorveu um Omega Metroid e assim conseguiu a Omega Suit. Esta nova armadura é mais poderosa do que a Varia e a Gravity Suit e ainda conta com a habilidade de disparo congelante Ice Beam.

HAZARD SUIT

Complemento especial para a armadura convencional, oferece proteção contra os efeitos do Fuel Gel (combustível corrosivo usado em naves) e contra as chuvas ácidas das terras dos piratas espaciais. A Hazard Suit foi criada pelos piratas para que estes pudessem sobreviver às condições letais de seu próprio planeta, o Pirate Homeworld, visto em *Metroid Prime 3: Corruption*.



PED SUIT

Abreviação para Phazon Enhanced Device, PED é uma tecnologia dos Piratas Espaciais que permite a Samus usar o Phazon para entrar em Hyper Mode e assim acessar ataques mais poderosos. A garota pode morrer se abusar desta habilidade e permitir que o nível de Phazon suba demais. Os cores da armadura mudam de acordo com o aumento da contaminação.

VARIA SUIT

Upgrade para a Power Suit que concede maior proteção e é o nível de armadura inicial nos games da série Metroid Prime. Nos jogos mais antigos, a Varia Suit costuma ser a primeira aquisição obrigatória para evoluir na aventura e, visualmente, é muito parecida com a Power Suit. Em Metroid Fusion, a Varia é roxa e verde.

PHAZON SUIT

Versão da Power Suit corrompida pelo Phazon, uma substância altamente radioativa e capaz de produzir energia com potência absurda. O Phazon foi responsável por quase destruir os planetas de origem das raças Chozo e Luminoth. Esta armadura permite converter Phazon puro nos poderosos disparos necessários para destruir Metroid Prime.

POWER SUIT

É a armadura padrão de Samus e permite à caçadora sobreviver no espaço, debaixo d'água e resistir aos venenos menos perigosos. Existem muitos power-ups espalhados pelos planetas que servem para melhorar os atributos do canhão da armadura. A Power Suit é ligada à Samus de forma biológica e só pode ser tirada com a ajuda consciente da caçadora.



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

FINAL FANTASY TACTICS A2

GRIMOIRE OF THE RIFT

Aprenda a tirar proveito das habilidades de todos os seus personagens

Um dos grandes desafios (e estímulos) para os fãs de RPGs estratégicos está nos detalhes. A Square Enix, mais uma vez, soube aproveitar e aplicar bem o sistema de profissões (Jobs) que carimba a série *Tactics* da franquia *Final Fantasy*. Não é à toa, portanto, que decidimos listar todas as profissões, quais raças podem usá-las e os requisitos necessários para que elas fiquem acessíveis. Além disso, você confere quais habilidades (Ability) podem ser usadas, os itens necessários para ativá-las, seu efeito e a quantidade de

AP (Ability Points) que é utilizada. Algumas delas são benéficas para o usuário e seus aliados, enquanto outras são ofensivas ou defensivas. Em comum, independente da profissão, você determina quem atacar ou beneficiar na batalha – sejam aliados ou inimigos. Vale lembrar que alguns termos descritos na lista são abreviações de atributos dos personagens, como ATK (ataque), RES (resistência) e DEF (defesa). Aproveite, pois deu trabalho!

Isso é uma chave, uma espada ou um cortador de pizza gigante?



UNIVERSO NINTENDO

DICAS - FINAL FANTASY TACTICS A2



Profissão: Soldier

Disponível para: raça Hume
Requerimentos: nenhum

Ability	Item	Efeito	AP
First Aid	Broadsword	Recupera HP	100
Rend Speed	Silver Sword	Reduz Speed do alvo	200
Rend Power	Barong	Abaixa ATK do alvo	250
Rend Magick	Buster Sword	Abaixa Magick do alvo	250
Rend MP	Ancient Sword	Tira MP do alvo	250
Provoke	Blood Sword	Causa Berserk no alvo	300
Gauge	Burglar Sword	Revela tesouro e itens do alvo	300
Mug Gil	Diamond Sword	Causa dano/rouba Gil	350
Shieldbearer	Bronze Shield	Qualquer profissão equipa Shield	150
Monkey Grip	Dagriohm	Usa arma de duas mãos com uma mão	250



Profissão: Fighter

Disponível para: raça Hume
Requerimentos: três habilidades da profissão Soldier;
completar a quest "To be a Fighter"

Ability	Item	Efeito	AP
Rush	Sweep Blade	Causa dano/empurra o alvo	100
Wild Swing	Ogun Blade	Causa dano por área	250
Beat Down	Shadow Blade	Duplica o dano, mas reduz chance de acerto	250
Blitz	Sun Blade	Reduz dano, mas aumenta chance de acerto	250
Air Render	Atomos Blade	Ataque à distância	250
Aurablast	Kwigon Blade	Causa dano por área	350
Air Blast	Air Blade	Causa dano por área (na forma de "T")	300
Back Draft	Flametongue	Inimigo sofre 1/4 de dano ao atacar	400
Bonecrusher	Wygar	Contra-ataque mais forte	300
Doublehand	Venus Blade	Usa armas com duas mãos (ataque potencializado)	250

Profissão: Parivir

Disponível para: raça Hume
Requerimentos: três habilidades da profissão Fighter;
completar a quest "The Eastwatch"

Ability	Item	Efeito	AP
Iai Blow	Osafune	Causa dano/pode matar automaticamente	300
Wind Slash	Murasame	Dano tipo Wind	200
Blade Bash	Ashura	Causa dano e status Immobilize	200
Shimmering Blade	Nosada	Dano tipo Fire e status Confuse	400
Hoarfrost Blade	Ama-no-murakumo	Dano tipo Ice e status Slow	400
Skyfury Blade	Kotetsu	Dano tipo Thunder e status Berserker	400
Lifethread Blade	Adazakura	Dano tipo Dark e status Doom	400
Unburden Soul	Sumihomura	Auto-sacrifício para beneficiar aliados	400
Strike Back	Bone Plate	Defende e contra-ataca	250
Death Strike	Bracers	Maiores chances de causar dano crítico	150

Profissão: Paladin

Disponível para: raça Hume
Requerimentos: três habilidades da profissão Soldier

Ability	Item	Efeito	AP
Nurse	Defender	Recupera HP e status dos aliados ao redor	100
Defend	Lionheart	Aumenta DEF/RES até a próxima ação	200
Cover	Save the Queen	Protege aliados de qualquer ataque	300
Parley	Barong	Remove inimigo do combate	150

Saint Cross	Arch Sword	Dano tipo Holy nos inimigos ao redor	400
Holy Blade	Excalibur	Dano dobrado tipo Holy	400
Sanctify	Ogrenix	Elimina inimigos na condição Undead	250
War Cry	Oblige	Eleva atributo RES	300
Reflex	Genji Armor	Evita qualquer ataque comum	300
Defense UP	Diamond Armor	Aumenta atributo DEF	300

Profissão: Thief

Disponível para: raças Hume e Moogles
Requerimentos: uma habilidade da profissão Soldier para Hume

Ability	Item	Efeito	AP
Steal Items	Kard	Rouba itens	200
Steal Gil	Jackknife	Rouba Gil	200
Loot Lv.1	Scramasax	Rouba itens de LV1	100
Loot Lv.2	Rondel	Rouba itens de LV2	200
Loot Lv.3	Swordbreaker	Rouba itens de LV3	300
Loot Lv.4	Cinquedea	Rouba itens de LV4	400
Steal Accessory	Jambiya	Rouba Accessory	550
Steal Limelight	Orichalcum Dirk	Rouba Smash Gauge	400
Counter	Chainmail	Contra-ataque automático	150
Safeguard	Adamant Vest	Evita roubo/destruição de armas	150

Profissão: Ninja

Disponível para: raça Hume
Requerimentos: quatro habilidades da profissão Thief

Ability	Item	Efeito	AP
Throw	Kunai	Joga uma arma no inimigo	100
Wood Veil	Kotetsu	Causa dano e status Immobilize	200
Fire Veil	Ashura	Causa dano e status Confuse	250
Earth Veil	Osafune	Dano tipo Earth e status Slow	250
Gold Veil	Kiku-ichimonji	Causa dano e status Blind	200
Water Veil	Murasame	Dano tipo Water e status Silence	250
Unspell	Ama-no-murakumo	Anula magia que afeta o status	300
Oblivion	Masamune	Provoca Addle (apenas contra monstros)	300
Critical: Haste	Ninja Gear	Usa magia Haste quando está com pouco HP	300
Duel Wield	Ragetsu-denbu	Permite equipar duas armas	990

Profissão: Archer

Disponível para: raças Hume e Viera
Requerimentos: uma habilidade da profissão Soldier

Ability	Item	Efeito	AP
Focus	Longbow	Eleva poder do próximo ataque	100
Leg Shot	Thorn Bow	Causa status Immobilize	250
Arm Shot	Nail Bow	Causa status Disable	350
Cupid	Artemis Bow	Causa status Charm	450
Burial	Silver Bow	Elimina Undeads da batalha	200
Take Aim	Yoichi Bow	Sempre acerta o alvo	200
Lightning Strike	Perseus Bow	Causa dano e anula R-Abilities	300
Blackout	Char Bow	Causa status Blind	250
Archer's Bane	Green Beret	Anula ataque de Bow e Great Bow	200
Concentrate	Target Bow	Aumenta precisão dos ataques	300





LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

Profissão: Hunter

Disponível para: raças Hume e Gria
Requerimentos: três habilidades da profissão Archer (Hume)

Ability	Item	Efeito	AP
Sonic Boom	Cranequin	Causa dano por área	200
Oust	Windslash Bow	Remove monstros da batalha	150
Advice	Twin Bow	Maiores chances de causar dano crítico	100
Vital Shot	Elfin Bow	Efeito de status aleatório	300
Hunting	Hunting Bow	Se o golpe matar monstros, ganha tesouro extra	250
Counter Force	Master Bow	Causa status Adde (apenas contra monstros)	200
Sidewinder	Hades Bow	Dano dobrado contra monstros	300
Ultima Shot	Seventh Heaven	Magia que causa dano triplicado	990
Regenerate	Gaia Gear	Usa magia Regen quando atacado	200
Weapon Atk+	Nike Bow	Aumenta poder de ATK	300

Profissão: White Mage

Disponível para: raças Hume, Nu Mou e Viera
Requisitos: nenhum

Ability	Item	Efeito	AP
Cure	White Staff	Recupera pouco HP por área	100
Cura	Healing Staff	Recupera HP moderado por área	200
Curaga	Spring Staff	Recupera muito HP por área	300
Esuna	Cleansing Staff	Recupera as boas condições do status	200
Raise	Staff of Blessings	Revive personagem com pouco HP	200
Arise	Nirvana	Revive personagem com HP completo	400
Reraise	Cheer Staff	Aplica Auto-Life em um aliado	400
Refresh	Staff of the Magi	Anula efeitos negativos que Esuna não cura	400
Turbo MP	White Robe	Duplica MP para aumentar poder da magia	250

Profissão: Black Mage

Disponível para: raças Hume, Mooglee e Nu Mou
Requisitos: uma habilidade da profissão White Mage para Hume

Ability	Item	Efeito	AP
Fire	Rod	Dano baixo tipo Fire	100
Fira	Firewheel Rod	Dano médio tipo Fire	250
Firaga	Flame Rod	Dano elevado tipo Fire	350
Thunder	Rod	Dano baixo tipo Lightning	100
Thundara	Thunder Rod	Dano médio tipo Lightning	250
Thundaga	Thor Rod	Dano elevado tipo Lightning	350
Blizzard	Rod	Dano baixo tipo Ice	100
Blizzara	Sleet Rod	Dano médio tipo Ice	250
Blizzaga	Chill Rod	Dano elevado tipo Ice	350
Magick Counter	Samite Coat	Contra-ataque usando a mesma magia	400
Geomancy	Sage's Robe	Reduz resistência do inimigo a dano elemental	350

Profissão: Seer

Disponível para: raça Hume
Requisitos: quatro habilidades da profissão White Mage; completar a quest "Cat's Meow"

Ability	Item	Efeito	AP
Recharge	Tome of Endings	Recupera MP	350
Magick Frenzy	Edaroya Scriptures	Dano tipo Holy	550
Cura	Battle Folio	Recupera HP	200
Esuna	Urutan Annals	Cura status negativo	200
Raise	Veil of Wiyu	Revive um personagem morto	200
Fira	Mage Manual	Dano tipo Fire	250
Thundara	Enavia Chronicles	Dano tipo Lightning	250
Blizzara	The Arnath Glyphs	Dano tipo Ice	250
Pierce	Red Robe	Magias ignoram o efeito Reflect	200
Ribbon-bearer	Orb of Minwu	Permite equipar Ribbon independente da profissão	300
Replenish MP	Black Robe	Dano recebido é convertido em MP	350

Profissão: Illusionist

Disponível para: raças Hume e Nu mou
Requisitos: duas habilidades da profissão White Mage; quatro habilidades da profissão Black Mage

Ability	Item	Efeito	AP
Prominence	Firewheel Rod	Magia tipo Fire acerta todos os inimigos	250
Tempest	Thunder Rod	Magia tipo Lightning acerta todos os inimigos	250
Freezeblink	Sleet Rod	Magia tipo Ice acerta todos os inimigos	250
Star Cross	Crown Scepter	Magia tipo Holy acerta todos os inimigos	300
Stardust	Stardust Rod	Causa dano em todos os inimigos	300

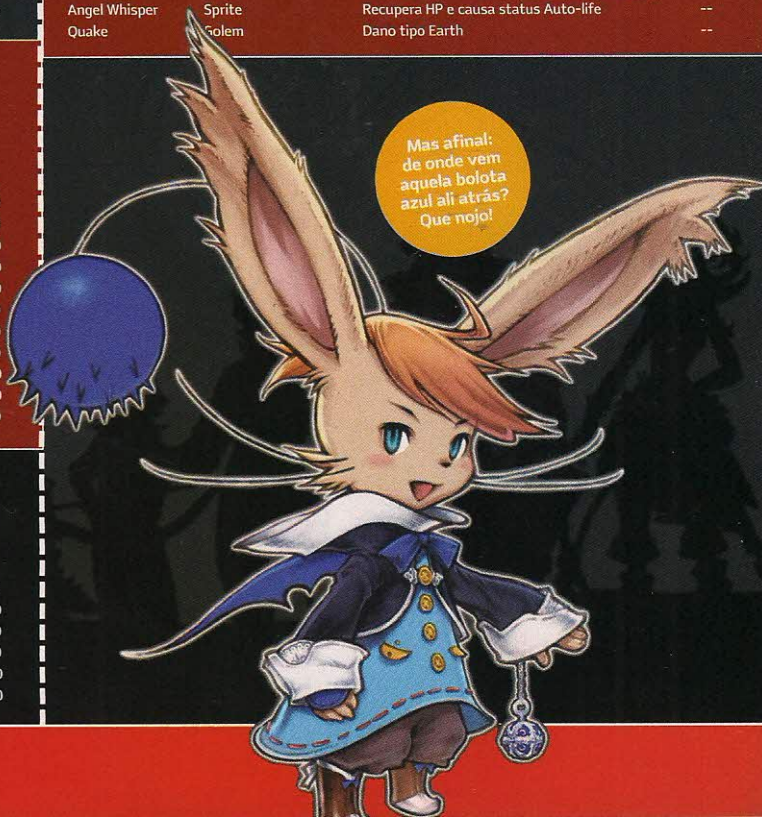
Deluge	Chill Rod	Magia tipo Water acerta todos os inimigos	250
Rockfall	Terre Rod	Magia tipo Earth acerta todos os inimigos	300
Wild Tornado	Thor Rod	Magia tipo Wind acerta todos os inimigos	250
Absorb MP	Lordly Robe	Absorve MP da magia usada pelo inimigo	250
Half MP	Luminous Robe	Corta pela metade o gasto de MP	400



Profissão: Blue Mage

Disponível para: raça Hume
Requisitos: uma habilidade da profissão Black Mage (Obs.: para aprender as magias listadas a seguir, é necessário estar com a profissão Blue Mage ou ter a habilidade Learn – então basta receber o ataque mágico do inimigo e sobreviver ao mesmo)

Ability	Item	Efeito	AP
Magick Hammer	Baknamy	Causa dano por MP	--
Unction	Flankind	Causa status Oil	--
Self-Destruct	Bomb	Auto-sacrifício para causar dano tipo Fire	--
Mighty Guard	Firewyrn	Aumenta DEF e RES do alvo	--
Expose Weakness	Thundrake	Reduz DEF e RES do alvo	--
Dragon Force	Icewyrn	Aumenta todos os atributos do alvo	--
Night	Lamia	Status Sleep em todos os alvos da batalha	--
Matra Magick	Adamantoise	Inverte valor de HP/MP do alvo	--
Bad Breath	Malborokind	Causa diversos status negativos	--
Roulette	Ahriman	Mata um alvo aleatório na batalha	--
White Wind	Sprite	Recupera mesma quantidade de HP do usuário	--
Angel Whisper	Sprite	Recupera HP e causa status Auto-life	--
Quake	Golem	Dano tipo Earth	--





Roar	Werewolf	Anula status positivo de todos na batalha	--
Screech	Wolfkind	Causa dano e status Confuse	--
Cornered	Great Tortoise	Causa alto dano (usuário deve ter 1 dígito no HP)	--
War Dance	Bunnykind	Aumenta poder de ATK	--
Doom	Deathscythe	Causa status Doom	--
Sandstorm	Antlion	Dano tipo Earth e status Blind	--
Eerie S. Wave	Malboro	Anula melhoria de atributo de um alvo	--
MP Shield	Mirage Vest	Dano sofrido reduz MP ao invés de HP	450
Learn	Light Saber	Permite aprender Blue Magick	100
Immunity	Survival Vest	Não sofre alteração nos atributos	250

Profissão: Warrior

Disponível para: raça Bangaa
Requisitos: nenhum

Ability	Item	Efeito	AP
First Aid	Broadsword	Recupera HP	100
Rend Power	Samson Sword	Reduz poder de ATK físico do alvo	250
Rend Magick	Buster Sword	Reduz poder de ATK mágico do alvo	200
Rend MP	Falchion	Reduz MP do alvo	250
Rend Speed	Silver Sword	Reduz Speed do alvo	200
Body Slam	Stribog	□ do dano causado volta para o usuário	300
Greased Lightning	Gale Sword	Causa dano/anula R-Abilities	300
Lifetap	Restorer	Divide o HP do alvo	300
Monkey Grip	Predator	Segura qualquer arma com duas mãos	250
Shieldbearer	Bronze Shield	Permite a qualquer profissão equipar Shield	150

Profissão: Dragoon

Disponível para: raça Bangaa
Requisitos: duas habilidades da profissão Warrior;
completar a quest "Kyrra, Dragoon"

Ability	Item	Efeito	AP
Jump	Javelin	Ataque à longa distância	150
Fire Breath	Lava Spear	Dano tipo Fire por área em "T"	300
Ice Breath	Ice Lance	Dano tipo Ice por área em "T"	300
Thunder Breath	Gae Bolg	Dano tipo Lightning por área em "T"	300
Bangaa Cry	Dragon Whisker	Dano não elemental por área em "T"	300
Wyrmtamer	Burglar Sword	Remove dragões da batalha	150
Wyrmslayer	Blood Sword	Dano elevado contra dragões	200
Lancet	Restorer	Rouba HP do alvo	300
Dragonheart	Vitanova	Ganha Reraise quando atacado de perto	500

Profissão: Cannoneer

Disponível para: raça Bangaa
Requisitos: duas habilidades da profissão Dragoon;
completar a quest "The Bangaa Brotherhood"

Ability	Item	Efeito	AP
Prime	Diklum	Aumenta poder do próximo ataque	150
Foresight	Supernal Ray	Acertos múltiplos com um único ataque	150
Backshot	Omnis Cannon	Aumenta alcance da área de um ataque	150
Scope	Ligatur	Aumenta chance de acerto de um ataque	150
Mortar	Massive Bazooka	Causa alto dano, mas o usuário não se mexe	200
Target	Dromaeo	Aumenta o poder de um único ataque	250
Potion Shot	Hand Cannon	Recupera 60 de HP do alvo usando Potion	300
Ether Shot	Brevis	Recupera 60 de MP do alvo usando Ether	500
Blur	Fortune Ring	Evita dano por arma de fogo (Gun/Cannon)	150



Profissão: Gladiator

Disponível para: raça Bangaa
Requisitos: duas habilidades da profissão Warrior

Ability	Item	Efeito	AP
Rush	Sweep Blade	Causa dano/empurra alvo	100
Wild Swing	Ogun Blade	Causa dano nos alvos ao redor	250
Beat Down	Shadow Blade	Causa alto dano, mas há pouca chance de acerto	250
Blitz	Sun Blade	Causa pouco dano, mas sempre acerta	250
Fire Soul	Flametongue	Dano tipo Fire	300
Thunder Assault	Air Blade	Dano tipo Lightning	200
Blizzard Tackle	Icebrand	Dano tipo Ice	300
Ultima Sword	Materia Blade	Alto dano elemental	990
Strike Back	Bone Plate	Evita contra-ataques/ataque da profissão Fighter	300
Doublehand	Venus Blade	Usa armas com duas mãos (ataque potencializado)	250

Profissão: Defender

Disponível para: raça Bangaa
Requisitos: duas habilidades da profissão Gladiator

Ability	Item	Efeito	AP
Whirl Burst	El-Cid	Causa dano/empurra o alvo	200
Meltdown	Vajra	Auto-sacrifício, causa dano igual ao HP do usuário	350
Defend	Lionheart	Aumenta DEF e RES até próximo turno	200
Rend Weapon	Claymore	Força alvo a desequipar a própria arma	350
Hibernate	Defender	Causa status Sleep e anula status negativo	100
Mow Down	Stribog	Dano em alvos próximos/anula Evasion	350
Aura	Lohengrin	Usa magia Reraise e Regen	400
Bulwark	Save The Queen	Imune a todos os ataques até o próximo turno	300
Critical: Berserk	Gauntlets	Status Berserker estando com pouco HP	150
Defense UP	Diamond Armor	Aumenta DEF	150
Tank	Platinum Armor	Usar H. Armor/Helm em qualquer profissão	200

Profissão: White Monk

Disponível para: raça Bangaa
Requisitos: nenhum

Ability	Item	Efeito	AP
Roundhouse	Metal Knuckles	Causa dano às unidades ao redor	150
Air Render	Kaiser Knuckles	Ataque à distância	250
Earth Render	Tiger Fangs	Causa dano em linha reta	350
Aurablast	Godhand	Ataque à distância	350
Chakra	Cat Claws	Recupera HP e status	200
Revive	Survivor	Revive aliado	300
Exorcise	Rising Sun	Remove Undeads da batalha	250
Holy Sign	White Fangs	Anula efeitos positivos nos status	300
Reflex	Ever Robe	Anula qualquer ataque comum	350
Counter	Chainmail	Contra-ataca qualquer um que o ataque de perto	150

Profissão: Bishop

Disponível para: raça Bangaa
Requisitos: duas habilidades da profissão White Monk





LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

Ability	Item	Efeito	AP
Cura	Healing Staff	Recupera HP	200
Dispel	Staff of Blessings	Anula efeitos positivos nos status	300
Holy	Nirvana	Dano tipo Holy	400
Barrier	Pomegranate Staff	Usa magia Protect e Shell no alvo	200
Pilfer	Cheer Staff	Força inimigo a derrubar tesouro	150
Water	Spring Staff	Dano tipo Water	200
Aero	Judicer's Staff	Dano tipo Wind	200
Break	Serpent Staff	Causa status Petrify	450
Magick Counter	Samite Coat	Rebate magia usada contra o usuário	400
Halve MP	Luminous Robe	Corta pela metade gasto de MP	400

Profissão: Templar

Disponível para: raça Bangaa

Requisitos: duas habilidades da profissão Bishop

Ability	Item	Efeito	AP
Astra	Save The Queen	Anula um status negativo	200
Piercing Cry	Javelin	Reduz Speed dos alvos ao redor	400
Rasp	Apocalypse	Reduz MP do alvo	250
Discipline	Partisan	Aumenta poder de ataque	150
Silence	Ragnarok	Causa status Silence	200
Soul Sphere	Arch Sword	Reduz MP do alvo	300
Haste	Lohengrin	Aumenta Speed do alvo	250
Lifebreak	Kain's Lance	Causa dano igual ao HP perdido	400
Bonecrusher	Dragon Mail	Contra-ataca com um golpe mais forte	250
Attack UP	Trident	Aumenta poder de ataque	300

Profissão: Master Monk

Disponível para: raça Bangaa

Requisitos: duas habilidades da profissão Warrior; duas habilidades da profissão White Monk; completar a quest "Banbangaa"

Ability	Item	Efeito	AP
Inner Focus	Tonfa	Recupera HP/anula status negativo	300
Rend Armor	Cypress Pole	Destrói armadura do alvo	350
Holy Strike	Sanjiegun	Dano tipo Holy	350
Dark Fist	Battle Bamboo	Gasta HP para causar dano	300
Cross-counter	Fanatic	Se o alvo tiver Counter, sofre dano elevado	350
Lifebane	Esztam Baton	Causa dano e status Doom	400
Pummel	Eight-fluted Pole	Ataque duplo	300
Withering Strike	Gokuu Pole	Com HP baixo, o ataque é poderoso	400
Blink Counter	Bone Armlets	Contra-ataca/empurra o adversário	250
Unscarred	Judicer's Coat	Com HP cheio, o ataque é mais poderoso	150

Profissão: Trickster

Disponível para: raça Bangaa

Requisitos: duas habilidades da profissão Master Monk; completar a quest "Sleight of Hand"

Ability	Item	Efeito	AP
Snigger	Eight of Hearts	Causa status Berserker	150
Suggestion	Six of Diamonds	Causa status Frog	450
Hypochondria	Four of Spades	Causa status Poison	150
Shadow of Doubt	Jack of Diamonds	Causa status Immobilize	250
Charisma	Two of Clubs	Causa status Charm	400
Traumatize	King of Hearts	Causa dano variável dependendo do status negativo	300
Agitate	Queen of Clubs	Causa o mesmo dano que sofre	400
Mug	Ace of Spades	Causa dano/rouba tesouro	250
Ribbon-bearer	Orb of Minwu	Usar Ribbon independente da profissão	300
Absorb damage	Thief's Cap	Recupera 10% do HP perdido	250



Profissão: Animist

Disponível para: raça Mooglee

Requisitos: nenhum

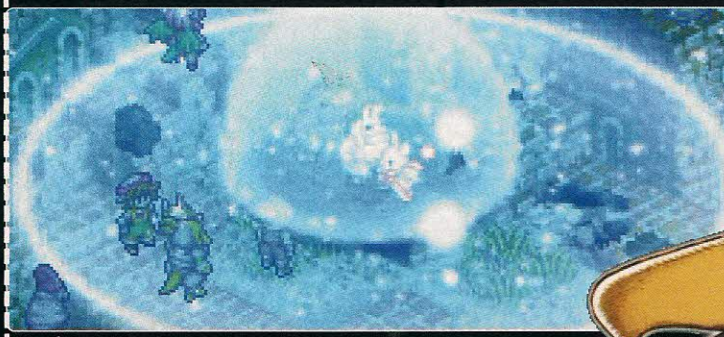
Ability	Item	Efeito	AP
100% Wool	Glass Bell	Usa magia Protect e Shell	200
Catnip	War Trumpet	Causa status Berserker	200
Chocobo Rush	Satyr Flute	Causa dano em linha	250
Toad Song	Blueleaf Flute	Causa status Frog	400
Cuisine	Heal Chime	Recupera todo o HP	350
Friend	Shining Lute	Usa uma Summon aleatória	400
Tail Wag	Frigid Viol	Causa status Charm	350
Sheep Count	Hurdy-Gurdy	Causa status Sleep por área	150
Archer's Bane	Green Beret	Imunidade a ataques com flecha	200

Profissão: Mooglee Knight

Disponível para: raça Mooglee

Requisitos: uma habilidade da profissão Animist

Ability	Item	Efeito	AP
Mooglee Rush	Shadow Blade	Causa alto dano, mas com pouca chance de acerto	250
Mooglee Attack	Flametongue	Causa dano/empurra o inimigo	100
Mooglee Guard	Kwigoon Blade	Aumenta DEF e RES	200
Mooglee Lance	Atomos Blade	Ataque à distância	250
Mooglee Shield	Pearl Blade	Anula uma condição no status	200
Mooglee Disarm	Paraiba Blade	Destrói arma/armadura do alvo	350
Mooglee Aid	Icebrand	Recupera HP/anula status negativo	300
Ultima Charge	Materia Blade	Causa dano elevado	990
Critical: Haste	Golden Armor	Causa status Haste quando p HP esta baixo	300
Shieldbearer	Round Shield	Usa escudo (Shield) independente da profissão	150



Isso foi antes de o frangão aí embaixo virar um ensozado



UNIVERSO NINTENDO

DICAS - FINAL FANTASY TACTICS A2



Profissão: Fusilier

Disponível para: raça Moogle

Requisitos: uma habilidade da profissão Animist; completar a quest "Goug Consortium"

Ability	Item	Efeito	AP
Fireshot	Aiot Gun	Dano tipo Fire	150
Iceshot	Giot Gun	Dano tipo Ice	150
Boltshot	Riot Gun	Dano tipo Lightning	150
Confusshot	Chaos Rifle	Causa dano e status Confusion	400
Charmshot	Peacemaker	Causa dano e status Charm	400
Silenceshot	Lost Gun	Causa dano e status Silence	200
Stopshot	Outsider	Causa dano e status Stop	450
Blindshot	Silver Cannon	Causa dano e status Blind	200
Concentration	Longbarrel	Aumenta chance de acerto do ataque	250

Profissão: Chocobo Knight

Disponível para: raça Moogle

Requisitos: duas habilidades de Animist; completar a quest "Popocho's Chocobo" (Obs.: esta profissão não aprende as habilidades, na verdade elas ficam disponíveis dependendo da cor do chocobo em que você montou. Para montar em um chocobo, primeiro deixe-o com pouco HP, fique próximo dele e use o comando "Mount")

Ability	Chocobo	Efeito	AP
Choco Cure	Todos	Recupera HP	--
Choco Esuna	Verde	Cura status negativo	--
Choco Flame	Preto	Usa magia Fire	--
Choco Meteor	Vermelho	Usa magia Meteor	--
Choco Beak	Todos	Ataque normal	--
Choco Recharge	Branco	Recupera MP	--
Choco Guard	Marrom	Aumenta DEF, RES e usa magia Regen	--
Choco Barrier	Todos	Usa magia Protect e Shell	--

Profissão: Tinker

Disponível para: raça Moogle

Requisitos: duas habilidades da profissão Thief (Obs.: a Ability desta profissão sempre acerta todos os aliados ou inimigos aleatoriamente)

Ability	Item	Efeito	AP
Red Spring	Rising Sun	Usa Haste	250
Blue Screw	White Fangs	Usa Dispel	250
Green Gear	Poison Knuckles	Causa status Poison	250
Silver Disc	Metal Knuckles	Causa status Blind	250
Gold Battery	Cat Claws	Recupera HP	250
Black Ingot	Death Claws	Causa status Doom	250
Chroma Gem	Dream Claws	Causa status Sleep	250
Gold Moogletron	Survivor	Usa magia Protect e Shell	250
Regenerate	Gaia Gear	Usa magia Regen quando atacado	200
MP Shield	Mirage Vest	Dano sofrido reduz o MP ao invés do HP	450
Ribbon-bearer	Orb of Minwu	Usa Ribbon independente da profissão	300



Profissão: Flintlock

Disponível para: raça Moogle

Requisitos: duas habilidades da profissão Fusilier; duas habilidades da profissão Tinker; completar a quest "Of Kupos and Cannons"

Ability	Item	Efeito	AP
Prime	Hand Cannon	Usada para acessar as outras Abilities	100
Cure Cannon	Omnis Cannon	Recupera HP e atributos do alvo	250
Protect Cannon	Diklum	Usa magia Protect e Regen	250
Shell Cannon	Ligatur	Usa magia Shell e Regen	250
Ether Cannon	Brevis	Recupera MP	350
Teleport Cannon	Guang Cannon	Transfere o alvo para outra parte do terreno	450
Ether Boost	Massive Bazooka	Ataque mais forte	350
Blow Back	Dromaeo	Gasta HP para aumentar a força	400
Blur	Fortune Ring	Imunidade contra tiros (Guns/Cannons)	150
Charged Attacks	Supernal Ray	Ataque consome MP para ficar mais forte	150

Profissão: Juggler

Disponível para: raça Moogle

Requisitos: duas habilidades da profissão Tinker

Ability	Item	Efeito	AP
Weapon Toss	Kris	Joga item para causar dano	100
Ring Toss	Cinquedea	Causa status Stop	450
Molotov Cocktail	Khukuri	Causa dano tipo Fire e status Berserker	250
Ball Toss	Scramasax	Causa status Confuse	350
Dagger Toss	Swordbreaker	Causa dano e status Disable	400
Smile Toss	Orichalcum Dirk	O alvo acertado só ataca no próximo turno	450
Gil Toss	Jackknife	Usa Gil para causar dano	100
Sticky Fingers	Brigandine	Pega Itens jogados contra o usuário e guarda	250
Return Fire	Power Sash	Devolve ataques de arco e flecha comuns	150

Profissão: Time Mage

Disponível para: raças Moogle e Nu Mou

Requisitos: duas habilidades da profissão Black Mage

Time Magick	Item	Efeito	AP
Haste	Firewheel Rod	Aumenta Speed	250
Hastega	Flame Rod	Usa magia Haste	400
Quicken	Thor Rod	O alvo só ataca no próximo turno	400
Slow	Terre Rod	Causa status Slow	250
Reflect	Thunder Rod	Usa magia Reflect	250
Stop	Chill Rod	Causa status Stop	350
Extend	Stardust Rod	Aumenta duração de mudanças nos atributos	150
Undo	Crown Scepter	HP/MP do alvo fica igual ao do turno anterior	300
Critical: Quicken	Magus Robe	É o próximo a atacar se tiver com pouco HP	450
Magick	Magick Robe	Desvia de magias facilmente	250

Profissão: Alchemist

Disponível para: raça Nu Mou

Requisitos: duas habilidades da profissão Illusionist

Ability	Item	Efeito	AP
Astra	Sage Crosier	Anula efeito negativo nos atributos	200
Transmute	Zeus Mace	Transforma inimigo em item	350
Protometeor	Scorpion Tail	Causa alto dano	400
Rasp	Energy Mace	Reduz MP	250



Flare	Lotus Mace	Causa alto dano	400
Poison	Druid Mace	Causa status Poison	150
Toad	Mandragora	Causa status Frog	450
Magick UP	Life Crosier	Aumenta poder no uso da magia	300
Safeguard	Adamant Vest	Evita quebra/roubo de equipamentos	150
Item Lore	Wizard's Hat	Aumenta efeito de Itens	150

Profissão: Arcanist

Disponível para: raça Nu Mou
Requisitos: duas habilidades da profissão Time Mage;
completar a quest "The Nu Mou Nobles"

Arcana Magick	Item	Efeito	AP
Syphon	Terre Rod	Rouba MP do alvo	300
Death	Heretic Rod	Morte súbita para um alvo	450
Gravity	Force Rod	Causa dano igual a 1/4 do HP atual	250
Drain	Sleet Rod	Rouba HP do alvo	300
Graviga	Stardust Rod	Causa dano igual a 1/2 do HP atual	450
Lv.3 Dark	Flame Rod	Dano tipo Dark em alvos de Lv. múltiplo de 3	250
Lv.5 Haste	Lilith Rod	Usa Haste em alvos de Lv. múltiplo de 5	250
Lv.7 Shadowflare	Bomb Arm	Dano tipo Dark em alvo com Lv. igual do usuário	250
MP Shield	Mirage Vest	Dano reduz MP ao invés do HP	450
Pierce	Red Robe	Magias ignoram o efeito Reflect	200

Profissão: Beastmaster

Disponível para: raça Nu Mou
Requisitos: completar a quest "Knowing the Beast"

Ability	Item	Efeito	AP
Dreamhare	Lamia Harp	Controla Dreamhares e Hoppy Bunnies	150
Deadly Nightshade	Lamia Harp	Controla Deadly Nightshades	150
Baknamy	Demon Bell	Controla Baknamies	150
Flan	Demon Bell	Controla R. Marshmallows, Y. Jellies e Ice Flans	150
Lamia	Glass Bell	Controla Lamias, Lilithim e Lamashtus	150
Wolf	War Trumpet	Controla Wolves, Worgen e Hellhounds	150
Shelling	Conch Shell	Controla Great Turtles e Adamantitans	150
Headless	Satyr Flute	Controla Headlesses e Wendigos	150
Zombie	Black Quena	Controla Zombiekind	150
Ghost	Black Quena	Controla Ghostkind	150
Deathscythe	Black Quena	Controla Deathscythes e Oversouls	150
Malboro	Blueleaf Flute	Controla Malborokind	150
Bomb	Blueleaf Flute	Controla Bobs e Grenades	150
Ahriman	Brilliant Theorbo	Controla Plagues e Ahrimans	150
Floating Eye	Brilliant Theorbo	Controla Floating Eyeballs	150
Sprite	Faerie Harp	Controla Sprites	150
Antlion	Faerie Harp	Controla Antlions	150
Cockatrice	Heal Chime	Controla Cockatrices	150
Werewolf	Frigid Violin	Controla Werewolves	150
Behemoth	Shining Lute	Controla Behemoths	150
Drake	Hurdy-Gurdy	Controla Dragonkind	150
Immunity	Survival Vest	Imunidade contra mudança nos atributos	250

Profissão: Sage

Disponível para: raça Nu Mou
Requisitos: duas habilidades da profissão Beastmaster;
duas habilidades da profissão White Mage

Ability	Item	Efeito	AP
Blind	Druid Mace	Causa status Blind	150
Water	Battle Mace	Dano tipo Water	200
Aero	Energy Mace	Dano tipo Wind	200
Esunaga	Life Crosier	Anula status negativo	300
Scathe	Morning Star	Causa dano em linha reta	450
Giga Flare	Lotus Mace	Causa alto dano	300
Bio	Mandragora	Causa dano e status Poison	300
Ultima Blow	Zeus Mace	Causa alto dano	990
Reflex	Ever Robe	Evita qualquer ataque comum	350
Defense UP	Black Garb	Aumenta DEF	150
Shieldbearer	Round Shield	Equipa escudo (Shield) independente da profissão	150



Profissão: Scholar

Requisitos: uma habilidade da profissão Time Mage;
uma habilidade da profissão Sage; completar a quest "Treasured Tomes"

Ability	Item	Efeito	AP
Study	Battle Folio	Mostra tesouro e itens do alvo	150
Natural Selection	Enavia Chronicles	Causa dano a uma raça aleatória	300
Earth D. Tome	Mage Manual	Dano tipo Earth em todos na batalha	300
Rime Bolt Tome	Urutan Annals	Dano tipo Ice em todos na batalha	300
Thunder F. Tome	The Armath Glyphs	Dano tipo Lightning em todos na batalha	300
Shadow S. Tome	Veil of Wiyu	Dano tipo Dark em todos na batalha	300
Force	Tome of Ending	Aumenta RES	200
Mad Scientist	Edaroya Scriptures	Aumenta um atributo aleatoriamente	350
Spellbound	Tiara	Aumenta duração nas mudanças de status	150

Profissão: Fencer

Disponível para: raça Viera
Requisitos: nenhum

Ability	Item	Efeito	AP
Swarmstrike	Stinger	Causa dano/pode causar status Poison	150
Shadowstick	Silver Rapier	Reduz Speed	200
Checkmate	Gupti Aga	Causa status Doom	300
Featherblow	Estoc	Sempre acerta, mas causa pouco dano	200
Swallowtail	Djinn Flyssa	Acerta alvos ao redor	300
Manastrike	Mage Masher	Reduz MP do alvo	300
Piercing Blow	Flamberge	Acerta duas áreas à frente do usuário	300
Nighthawk	Joyeuse	Ataque à distância	200
Reflex	Ever Robe	Evita ataques comuns	350
Shieldbearer	Bronze Shield	Equipa escudo (Shield) independente da profissão	150

Profissão: Red Mage

Disponível para: raça Viera
Requisitos: uma habilidade da profissão Fencer;
uma habilidade da profissão White Mage

Ability	Item	Efeito	AP
Protect	Djinn Flyssa	Magia Protect	150
Shell	Mage Masher	Magia Shell	300
Fire	Scarlet Rapier	Dano tipo Fire	150

! Find a kupoppy flower!

FORBIDDEN
Knockback

PRIVILEGE
Power 2

Weak: Immune:
Half Damage: Absorb:

Lv. 26 Werewolf



Thunder	Stinger	Dano tipo Lightning	150
Blizzard	Flamberge	Dano tipo Ice	150
Cure	Fleuret	Recupera HP	100
Silence	Silver Rapier	Causa status Silence	200
Doublecast	Madu	Usa duas magias no mesmo turno	990
Sticky Fingers	Brigandine	Pega itens jogados contra o usuário e guarda	250
Magick UP	Colichemarde	Aumenta poder da Magick	150

Profissão: Spellblade

Disponível para: raça Viera

Requisitos: duas habilidades da profissão Red Mage; completar a quest: "To be a Spellblade"

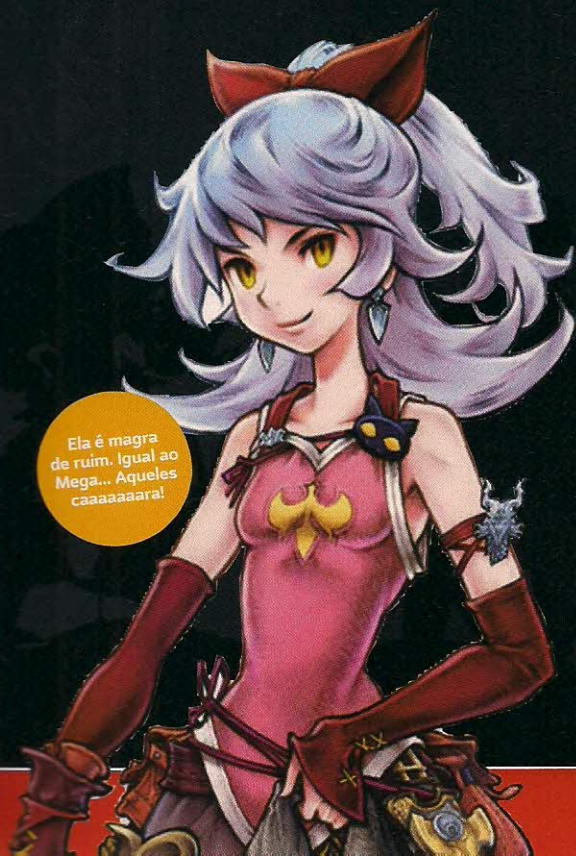
Ability	Item	Efeito	AP
Oil Blade	Broadsword	Causa dano e status Oil	300
Slow Blade	Silver Sword	Causa dano e status Slow	300
Poison Blade	Blood Sword	Causa dano e status Poison	200
Confusion Blade	Onion Sword	Causa dano e status Confuse	300
Sleep Blade	Gale Sword	Causa dano e status Sleep	250
Doom Blade	Vitanova	Causa dano e status Doom	400
Stun Blade	Burglar Sword	Causa dano e status Immobilize	200
Maim Blade	Restorer	Causa dano e status Disable	350
Critical: Evasion	Cacusha	Atributo Evasion aumenta quando o HP está baixo	200
Blood Price	Buster Sword	Usa magia gastando HP ao invés de MP	150

Profissão: Green Mage

Disponível para: raça Viera

Requisitos: uma habilidade da profissão White Mage

Ability	Item	Efeito	AP
Protect	Iron Hammer	Magia Protect	150
Shell	War Hammer	Magia Shell	150
Sleep	Battle Mace	Causa status Sleep	200
Silence	Energy Mace	Causa status Silence	200
Oil	Sledgehammer	Causa status Oil	250
Blind	Druid Mace	Causa status Blind	150
Leap	Mandragora	Aumenta Jump e Move	400
Tranq	Sage Crosier	Aumenta chance de acerto	200
Evade Magick	Magick Robe	Aumenta chance de evitar magias	250
Absorb MP	Lordly Robe	Ganha MP igual ao da magia usada contra o alvo	250
Spellbound	Tiara	Melhora dos atributos duram mais tempo	150



Ela é magra de ruim. Igual ao Mega... Aqueles caaaaaara!

Profissão: Elementarist

Disponível para: raça Viera

Requisitos: duas habilidades da profissão White Mage

Ability	Item	Efeito	AP
Fire Whip	Scarlet Rapier	Causa dano tipo Fire e status Disable	250
Earth Heal	Fleuret	Cura um alvo usando Earth	200
White Flame	Flamberge	Cura um alvo usando Fire	200
Shining Air	Djinn Flyssa	Causa dano tipo Wind e status Blind	200
Evil Gaze	Joyeuse	Causa dano tipo Dark e status Confuse	300
Boulder Crush	Estoc	Causa dano tipo Earth e status Immobilize	200
Sliprain	Silver Rapier	Causa dano tipo Water e status Slow	250
Thunderous Roar	Mage Masher	Causa dano tipo Lightning e status Silence	200

Profissão: Summoner

Disponível para: raça Viera

Requisitos: duas habilidades da profissão Elementarist

Ability	Item	Efeito	AP
Unicorn	Cleansing Staff	Recupera HP e normaliza status	250
Ifrit	Staff of Protection	Dano tipo Fire	300
Ramuh	Judicer's Staff	Dano tipo Lightning	300
Shiva	Serpent Staff	Dano tipo Gelo	200
Kirin	Healing Staff	Usa magia Regen	250
Carbuncle	Pomegranate Staff	Usa magia Reflect	250
Phoenix	Nirvana Staff	Revive alvos	450
Maduin	Cheer Staff	Dano tipo Holy	350
Half MP	Light Robe	Corta pela metade o custo de MP das magias	400

Profissão: Sniper

Disponível para: raça Viera

Requisitos: duas habilidades da profissão Archer

Ability	Item	Efeito	AP
Doubleshot	Twin Bow	Ataca duas vezes seguidas	300
Beso Tóxico	Cranequin	Causa dano e status Poison	250
Death Sickle	Hades Bow	Causa status Doom	200
Vanish	Windslash Bow	Deixa invisível	300
Marksmann's Spite	Max's Oathbow	Reduz HP/MP e aumenta poder de ataque	400
Armor Shot	Elfin Bow	Destrói a armadura do alvo	350
Weapon Shot	Master Bow	Destrói a arma do alvo	350
Wallet Shot	Hunt Bow	Derruba Gil do alvo	350
Regenerate	Gaia Gear	Usa magia Regen quando atacado	200



Profissão: Assassin

Disponível para: raça Viera

Requisitos: duas habilidades da profissão Elementarist; uma habilidade da profissão Sniper; completar a quest "Veis, Assassin"

Ability	Item	Efeito	AP
Shadowbind	Elfin Bow	Causa status Stop	350
Last Breath	Adazakura	Causa morte súbita	300
Aphonia	Murasame	Causa status Silence	200
Nightmare	Kiku-ichimonji	Pode causar status Sleep e Doom	300



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO



Ague	Huntsman's Bow	Causa status Slow	250
Rockseal	Kotetsu	Causa status Petrify	450
Oblivion	Masamune	Causa status Addle	400
Ultima Masher	Zanmato	Causa alto dano	990
Return Fire	Power Sash	Devolve ataques normais de flecha	150

Profissão: Raptor

Disponível para: raça Gria

Requisitos: uma habilidade da profissão Hunter; completar a quest "Instrument of Inspiration"

Ability	Item	Efeito	AP
Power Crush	Samson Sword	Causa dano e reduz DEF	250
Mind Crush	Falchion	Causa dano e reduz RES	250
Speed Crush	Predator	Causa dano e reduz Speed	350
Soul Crush	Rhomphaia	Causa dano e reduz MP	350
Cyclone	El-Cid	Dano tipo Wind	300
Shield Bash	Beastsword	Causa status Disable/empurra o alvo	400
Whirlwind	Claymore	Dano tipo Wind e causa status Confuse	300
Bulwark	Vajra	Evita qualquer dano até o próximo turno	300
Reflex	Genji Armor	Evita qualquer ataque comum	350
Counter	Headband	Contra-ataca ao receber dano	150
Shieldbearer	Platinum Shield	Equipa escudo (Shield) independente da profissão	150
Safeguard	Iron Armor	Evita destruição/roubo de equipamentos	150
Monkey Grip	Stribog	Usa arma de duas mãos com uma mão só	250



Mario morre de inveja do bigodão estiloso desse cara

Profissão: Ravager

Disponível para: raça Gria

Requisitos: uma habilidade da profissão Hunter; completar a quest "Ravager"

Ability	Item	Efeito	AP
Sweeping Spin	Diamond Sword	Causa dano a alvos próximos	250
Sneak Attack	Dagriohm	Dano depende da direção do oponente	300
Full Assault	Ogrenix	Causa alto dano, mas usuário sofre status Sleep	350
En Garde	Xankbras	Usa contra-ataques até o próximo turno	100
Overpower	Vigilante	Causa dano e ignora R-Ability	300
Battle Cry	Ancient Sword	Aumenta ATK, reduz DEF	200
Tenacity	Hardedge	Dano depende dos atributos elevados do alvo	300
Blast Wave	Zweihander	Causa dano em linha reta	350
Bonecrusher	Dragon Mail	Contra-ataque mais forte que o normal	250
Strikeback	Bone Plate	Bloqueia ataques simples e contra-ataca	250
Defense?	Diamond Armor	Aumenta DEF	150
Tank	Platinum Armor	Usa Armor/Helm independente da profissão	200
Unscarred	Judcer's Coat	Aumenta ATK, DEF, MAG e RES com HP cheio	150

Profissão: Geomancer

Disponível para: raça Gria

Requisitos: uma habilidade da profissão Hunter; completar a quest "Geomancer Way"

Ability	Item	Efeito	AP
Venom Squall	Zephyr Pole	Dano tipo Water e status Poison (área com chuva)	250
Avalanche	Eight-fluted Pole	Dano tipo Ice e status Sleep (área com neve)	250
Mist Storm	Fanatic	Causa dano e reduz MP (área com névoa)	250
Artifice's Embrace	Gokuu Pole	Causa dano e status Slow (área com construções)	250
Life's Embrace	Iron Pole	Causa dano e status Immobilize (área de grama)	250
Earth's Embrace	Ivory Pole	Causa dano e status Disable (área de terra)	250
Last Evade	Cachusha	Aumenta chance de esquiva com baixo HP	200
Magick Counter	Samite Coat	Contra-ataca magia usando a mesma magia	400
Resistance?	Magus Robe	Aumenta RES	150
Avoid Traps	Spiked Boots	Não aciona armadilhas	150

Profissão: Ranger

Disponível para: raça Seep

Requisitos: nenhum

Ability	Item	Efeito	AP
Sten Needle	Zwillblade	Armadilha que arranca metade do HP da vítima	150
Silence Gas	Kard	Armadilha que causa status Silence	200
Leech	Rondel	Armadilha que arranca MP da vítima	250
Love Potion	Tonberrian	Armadilha que causa status Charm	300
Mirror Items	Nail Bow	Usa item com efeito contrário	300
Camouflage	Khukuri	Torna o usuário invisível	200
Awareness	Target Bow	Revela armadilhas/inimigos invisíveis	300
Life Bond	Thorn Bow	Usa o próprio HP para se curar	250
Critical: Vanish	Jambiya	Fica invisível com pouco HP	400
Item Lore	Wizard's Hat	Aumenta efeito do item	150
Avoid Traps	Spiked Boots	Não aciona armadilhas	150





Profissão: Berserker

Disponível para: raça Seeq

Requisitos: nenhum

Ability	Item	Efeito	AP
Scream	Poison Knuckles	Anula melhora de atributos nos alvos ao redor	300
Hone Senses	Survivor	Aumenta chance de dano crítico	200
Furore	Kaiser Knuckles	Causa dano/empurra alvos ao redor	200
Ground Shaker	Death Claws	Causa dano tipo Earth em linha reta	350
Smite of Rage	Cat Claws	Causa dano/reduz atributos	350
Inner Calm	Metal Knuckles	Aumenta Evasion	250
Helm Smash	Godhand	Causa dano/pode destruir Helm	400
Smash	Tiger Fangs	Causa dano/pode destruir Accessory	400
Critical: Berserk	Gauntlets	Causa status Berserker quando o HP está baixo	150
Counter	Headband	Contra-ataca quando recebe dano	150
Attack UP	Leather Knuckles	Aumenta ATK	150
Death Strike	Bracers	Aumenta chance de dano letal	150

Profissão: Viking

Disponível para: raça Seeq

Requisitos: uma Habilidade de Ranger; completar a quest "Lord Grayr"

Ability	Item	Efeito	AP
Thunder	Broadaxe	Dano tipo Lightning	100
Thundara	Slasher	Dano tipo Lightning	250
Thundaga	Golden Axe	Dano tipo Lightning	350
Pickpocket	Iron Hammer	Causa dano e rouba Gil	250
Strong-arm	War Hammer	Causa dano e rouba item	250
Pillage	Sledgehammer	Causa dano e rouba armadura	350
War Cry	Francisca	Reduz RES de alvos ao redor	300
Tsunami	Hammerhead	Causa dano tipo Water/reduz MP	350
Absorb Damage	Thief's Hat	Recupera HP após sofrer dano	250
Gil Snapper	Chocobo Shield	Ganha Gil após receber dano crítico	300
Safeguard	Iron Armor	Evita roubo/destruição de armas	150
Shieldbearer	Platinum Shield	Qualquer profissão equipa escudo (Shield)	150
Doublehand	Great Axe	Usa armas com duas mãos (ataque potencializado)	300

Profissão: Lanista

Disponível para: raça Seeq

Requisitos: uma habilidade da profissão Berserker; completar a quest "A Lanista's Pride"

Ability	Item	Efeito	AP
Souleater	Xankbras	Sacrifica HP e causa dano tipo Dark	150
Block!	Diamond Sword	Aumenta DEF	250
Strike!	Luabreaker	Aumenta chance de dano crítico	250
Haunting Vision	Dagriohm	Causa dano e status Blind	300
Sword of Darkness	Ancient Sword	Causa dano tipo Dark/absorve HP do alvo	350
Sword of Light	Ogrenix	Causa dano tipo Holy/absorve MP do alvo	300
Charge!	Hardedge	Causa dano/empurra alvo/destrói armadura	350
Razzle-Dazzle	Vigilante	Recupera HP atacando alvos ao redor	450
Blink Counter	Bone Armlets	Contra-ataca/empurra o alvo	250
Monkey Grip	Obligé	Segura armas de duas mãos com uma mão	250
Dragonheart	Tournesol	Usa magia Reraise ao sofrer dano comum	500
Tank	Platinum Armor	Equipa Helm/Armor independente da profissão	200

Profissão: Bard

Disponível para: Hurdy

Requisitos: completar a quest "Making Music"

Ability	Item	Efeito	AP
Requiem	Desde o início	Causa alto dano contra Undeads	--
Hide	Desde o início	Torna alvo invisível	--
Angelsong	Hurdy-Gurdy	Usa magia Regen em um alvo	200
Battle Chant	Desde o início	Aumenta DEF	--
Magickal Refrain	Desde o início	Aumenta RES	--
Soul Etude	Brilliant Theorbo	Recupera HP/anula status negativo	250
Nameless Song	Frigid Viol	Aumenta status aleatoriamente	350
Magick Ballad	Shining Lute	Recupera MP	350
Critical: Vanish	Desde o início	Fica invisível quando com pouco HP	--

Profissão: Heritor

Disponível para: Adelle

Requisitos: completar a quest "Gifted"

Ability	Item	Efeito	AP
Wermut	Whale Whisker	Causa dano e status Slow	300
Nesjaam	Nagarrok	Causa dano e status Addle	300
Lennart	Desde o início	Causa dano em linha reta	--
Hilo	Chirjiraden	Causa dano e status Confuse	300
Elpe	Hyak-masamune	Auto-sacrifício para reviver/recuperar HP do grupo	300
Viola	Tziptaptwo	Quanto menor o HP, melhor o ataque	300
Ljda	Avuir Blue	Causa status Charm no alvo	300

Profissão: Dancer

Disponível para: Penelo

Requisitos: encontrar Penelo

Ability	Item	Efeito	AP
Mincing Minuet	Desde o início	Causa dano à distância	--
Blade Dance	Desde o início	Acerta duas vezes (apenas com espadas)	--
Slow Dance	Desde o início	Causa status Slow	--
Witch Hunt	Desde o início	Rouba MP do alvo	--
Polka	Esztam Baton	Reduz ATK do alvo	250
Heathen Frolic	Force Rod	Reduz efeito da magia	250
Jitterbug	Staff of the Magi	Rouba HP do alvo	300
Forbidden Dance	Heretic Rod	Causa status negativos aleatórios	350

Profissão: Sky Pirate

Disponível para: Vaan

Requisitos: encontrar Vaan

Ability	Item	Efeito	AP
Trophy Hunt	Harpe	Causa dano e faz alvo derrubar tesouro	300
Shadow Stalk	Desde o início	Causa dano e ignora R-Ability	--
Salvage	Desde o início	Transforma armadilha em tesouro	--
Steal	Desde o início	Rouba item, Gil ou tesouro	--
Swipe	Manganesse Saber	Rouba Gil	300
Razor's Edge	Desde o início	Aumenta Evade	--
Flee	Adamant Blade	Aumenta Move e Jump	300
Life Of Crime	Ebon Blade	Dano baseado no nº de vezes que usou Steal	300
Sticky Fingers	Desde o início	Pega itens jogados contra o usuário e guarda	--
Vigilance	Desde o início	Sofre dano igual atacado por qualquer direção	--

Profissão: Agent

Disponível para: Al-Cid

Requisitos: completar a quest "A Dashing Duel"

Ability	Item	Efeito	AP
Escort	Desde o início	Protege alvo feminino	--
Flourish	Chaos Rifle	Causa dano elevado se houver fêmea no grupo	150
Fawn	Outsider	Usa magia Regen e Astra em alvo feminino	150
Enchant	Peacemaker	Status Charm/aumenta ATK de alvo feminino	150
Interrogate	Desde o início	Revela tesouro/item/alvo invisível ou armadilha	--
Succor	Silver Cannon	Recupera HP/reduz atributos	150
Impassion	Desde o início	Causa status Berserker + chance de dano crítico	--
Reckless Abandon	Longbarrel	Causa dano e reduz Speed	250

Aqui tem todas as dicas para o seu

Tudo sobre Nintendo



Edição 13 - R\$ 9,90

- Rayman Raving Rabbids TV Party: teste exclusivo da versão aloprada do Wii Fit
- Previews do Wii: Fatal Frame 4, Madworld, Samba de amigo e muito mais
- Reviews do Wii: Kung Fu Panda, Karous Wii, We Ski e outros



Edição 12 - R\$ 9,90

- Wii Fit: faça o teste da balança e queime calorias à moda Nintendo com o novo acessório do Wii
- WiiWare: saiba em quais jogos investir os seus Wii Points
- Reviews: Okami, New International Track e Field e muito mais



Edição 11 - R\$ 9,90

- Tudo sobre Guitar Hero on Tour no portátil DS
- Final Fantasy CC e Ring of Fates: estratégia completa para a nova versão portátil
- Dicas do Mario Kart Wii para se dar bem nas pistas
- Review: Star Soldier R; Dr. Mario e muito mais



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.



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-Fantasma: 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, 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 & 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



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

Publicações da Editora Europa



R\$ 14,90

Computer Arts - Ed.12

- Design radical: skate, snowboard, surf e BMX. Conheça os artistas que criam trabalhos muito ousados e com estética diferenciada
- 28 páginas com tutoriais: crie fontes com o Illustrator e o FontLab



R\$ 10,90

VídeoSom - Ed. 123

- Tudo sobre a nova geração de GPS Multimídia com bluetooth, anti-radar, toca mp3, reproduz vídeo e até indica o caminho.
- Testes da redação: Plasma HD, Óculos Theater e muito mais



R\$ 9,90

Dicas & Truques

- São 5.090 dicas exclusivas para 142 jogos para todos os tipos de consoles de videogame, como Contra 4 (DS), Nanostray (DS), Mario Kart Wii (Wii), Army of Two (XBOX 360), Driver 3 (PS2), Asteroids (PS1) e muito mais



R\$ 19,90

Técnica e Prática 3

- Aprenda com dez fotojornalistas a cobrir política, esporte, polícia, economia e muito mais
- Estúdio simples: faça muito com pouco
- Natureza: Saiba fotografar o nascer e o pôr-do-sol sem cair na mesmice

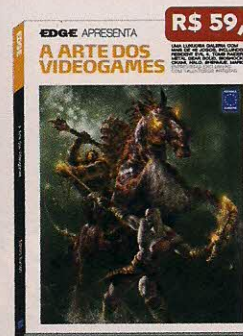


R\$ 9,90

Super-Heróis 11

- Dossiê Batman: todas as fases, de 1939 até os dias de hoje
- Neil Gaiman: a vida de um gênio das HQs
- Heróis Negros: os 10 mais importantes
- Deus do Trovão: um A a Z com a mitologia do Thor

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 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, ricamente ilustrado e com dicas que funcionam

Número de páginas: 204

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 - NGamer14**

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: _____

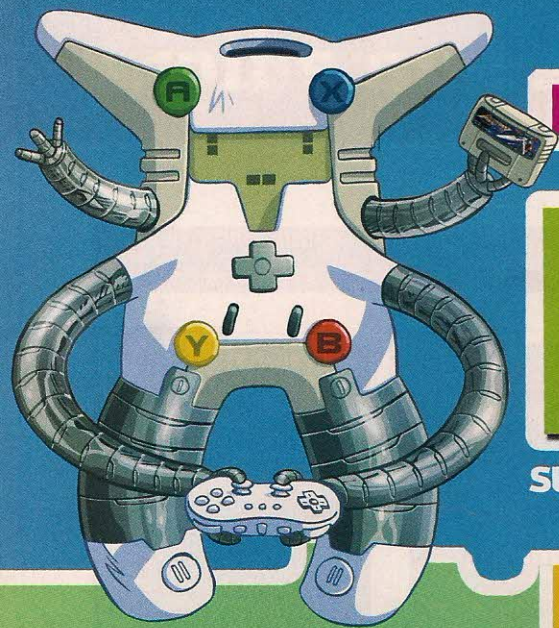
E-mail: _____

RG: _____ CPF: _____

Se preferir, acesse www.eurogames.com.br



*Fretes 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. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 01/08/2008 a 30/09/2008, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.



DOSE WII

SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

Graças à série *Super Smash Bros.*, Mr. Game & Watch é um dos personagens mais venerados da Big N hoje em dia. Mas de seu surgimento até sua aparição em *Melee*, há muita história para contar. Confira.

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
MSX	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.

NES500 Wii Points
SNES800 Wii Points
N641000 Wii Points
Mega Drive800 Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16600 Wii Points
Neo-Geo900 Wii Points
Master System500 Wii Points
Commodore 64500 Wii Points
MSX700 Wii Points

LIÇÃO DE HISTÓRIA #14: GAME & WATCH

MAS PARA VOCÊ É *SENHOR* GAME & WATCH!

Na atual era do desenvolvimento de jogos, em que milhões são investidos para que um novo personagem caia automaticamente no gosto dos jogadores, a popularidade do Mr. Game & Watch em *Smash Bros.* é uma amostra de como as coisas funcionavam no passado. Diferentemente do acontece hoje em dia, ele não nasceu depois de análises de vendas ou pesquisas com grupos específicos, mas sim de uma necessidade: a necessidade de uma forma bem definida nas embaçadas telas de LCD do portátil Game & Watch.

JOGADA CALCULADA

Mas vamos começar do começo – mais precisamente em 1979, quando Gunpei

Se você tem um igual a este, considere-se, no mínimo, RS 1.000,00 mais rico



“futuro pai do Game Boy” Yoko estava aproveitando a maré de sorte com seus brinquedos. Pessoas usavam a Ultra Hand para pegar coisas à distância e prendiam objetos de plástico em



VARIEDADES DE OLHO NAS MUITAS VERSÕES



Série Silver A série teve uma estreia simples, com uma carcaça prateada e um relógio simplificado que só contava 12 horas. *Ball* (acima) era um simulador de malabarismo e foi o primeiro título de G&W.



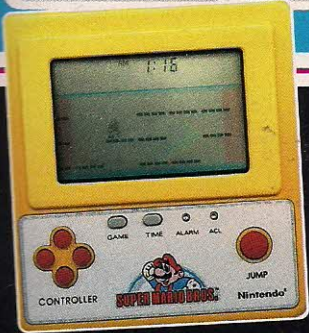
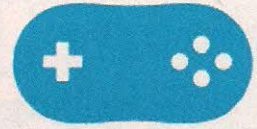
Série Gold Quase igual à série prateada, apenas introduziu os fundos impressos na tela de LCD. O estágio Flat Zone de *Brawl* mistura diversos elementos dos jogos lançados para a série.



Série Wide Screen A tela ficou um terço maior e ele ganhou um alarme para justificar ainda mais o “Watch” (relógio, em inglês) do nome. Também passou a ter um relógio que marcava 24 horas.



LOAD



Por pouco (uns R\$ 150) o Mega não conseguiu um desses em 1990

canecas usando a Beam Gun. Yokoi estava feliz. Até que um dia, sentado em um trem-bala, ele teve uma inspiração para a sua próxima obra.

Observando homens de negócio entediados brincando com suas calculadoras – provavelmente digitando o número “5318008” (procure o significado na internet) – Yokoi pensou em duas coisas: a) como um jogo portátil seria encarado por aqueles viajantes?; e b) o que mais poderia ser feito com uma tela de LCD além de mostrar números? Anos depois, Yokoi aplicaria esses questionamentos na sua filosofia de design “pensamento lateral sobre tecnologias obsoletas”. Ou seja, utilizar a tecnologia atual, mais barata, de novas maneiras.

No caso, a tecnologia obsoleta da época era a grande quantidade de semicondutores e LCDs sendo usados na guerra entre Sharp e Casio pela supremacia no mercado de calculadoras (tido como o mais violento

combate por motivos matemáticos desde Pitágoras vs. Empédocles, em 490 a.C). Com uma maneira única para lucrar em cima de guerras, a Nintendo forneceu as telas de LCD para a visão portátil de Gunpei.

Os jogos de si eram simples conceitos. Três das cinco versões originais foram lançadas em 1980 – *Ball*, *Vermin* e *Fire* –, todos focados em movimentos básicos para esquerda e direita. O que alguns consideravam como o principal problema das telas de LCD – elas só podiam exibir formas definidas e duas formas não podiam se tocar e interagir –, acabou dando um certo charme para jogos, já que a mudança de um quadro de animação para outro era bem evidente.

UMA NOVA RAÇA

E então surgiu um herói de cabeça redonda chamado Mr. Game & Watch. Com as mudanças frenéticas das animações do portátil, os designers viram a necessidade de usar formas simples para atrair o jogador. Uma cabeça em forma de bolha e dois braços finos mais tarde, e nascia o mascote do aparelho. Não que ele fosse uma estrela (ele sequer tinha um nome até sua aparição em *Melee*), mas tinha um certo carisma. Mesmo assim, foi dispensado para ceder espaço a nomes mais importantes.

Mario, Donkey Kong, Link e até mesmo

Mickey, Popeye e Snoopy apareceram nas telas do portátil, que foi lançado em diversos modelos, com formatos, tamanhos e recursos diferentes (veja abaixo). Mas foi em 1982, com a série Multi Screen, que ele deixou seu maior legado: o direcional em cruz. Com a evolução dos jogos, eram necessárias habilidades mais sofisticadas. Foi quando Yokoi percebeu que joysticks não funcionavam em aparelhos portáteis (imagine colocar um troço desses no bolso traseiro da sua calça... Credo!)

EM CONTROLE

Uma rápida viagem a sua caverna secreta e Yokoi apareceu com o D-pad – provavelmente o símbolo mais reconhecido dos videogames depois da tela de Game Over. A popularidade do direcional à esquerda influenciou o controle do NES e... o resto é tema para uma futura Lição de História, quando estivermos tão desesperados por algum assunto a ponto de escrever sobre um pedaço de plástico.

No total, foram lançados 59 títulos, desde *Ball*, em 1980, até o remake do mesmo jogo com Mario no papel principal, *Mario The Juggler*, em 1991. Coletar todos eles não é uma tarefa simples: mesmo que você tenha bolsos suficientes para guardá-los, terá de desembolsar mais de R\$ 1.200,00 por algumas versões. Para a sorte de miseráveis como nós, uma cópia do *Brawl* é a dose necessária de Game & Watch que precisamos. ©



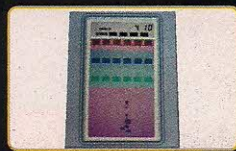
Série Multi Screen Poucos jogos fizeram bom uso das duas telas, mas quase todos os jogos produzidos depois dele utilizavam o direcional em cruz. Uma grande invenção, que influenciou a indústria e se tornou padrão.



Série Tabletop Você acabou de criar o direcional em cruz; o que fazer em seguida? Simples: dar um passo para trás com essas ridículas miniaturas de arcade... Onde a Big estava com a cabeça?



Série Panorama Uma bizarra variação da série Tabletop. A diferença? Ver tudo por meio do reflexo do jogo em um espelho. Qual a vantagem? Não fazemos a menor idéia e também não temos vontade de saber.



Série Super Colour Uma triste tentativa de colocar cores no portátil trouxe listras cruelmente traçadas. Além disso, a tela era magra – muito mais alta do que larga. Uma aberração!



Série Micro Vs. O G&W para duas pessoas vinha completo, com controles para ambos os jogadores. Totalmente fofo, ele também possui a mais longa tela já usada em um portátil até hoje.

WILDFLOWER FIELDS WARIO LAND 4 (GBA)

ARQUITETURA IMPOSSÍVEL

Quando você vê a fase completa e exposta desta maneira, consegue perceber que algumas partes não se encaixam às outras. Isso porque todas elas foram projetada individualmente – devido às limitações do portátil e à grande quantidade de detalhes nos gráficos do jogo – e depois conectadas entre si por meio de portas e canos que não batem. Mas relaxe: durante a jogatina isso é algo imperceptível.

Além de ser o alívio cômico dos jogos esportivos do Mario, Wario serve de cobaia para testes de novas idéias e mecânicas de jogos. Em seu primeiro jogo solo no Game Boy, ele foi um protagonista que não sofria danos ao encostar nos inimigos. No GBA, ficou conhecido como o anfitrião da série *WarioWare*. No GC, deu as caras em um peculiar game de plataforma 3D. No DS, fez os fãs morrerem de tédio com *Master of Disguise*. E estreou no único título decente do Virtual Boy.

Mas de todos os jogos do balofo lançados até hoje, *Wario Land 4* é o que mais gostamos. Com o anúncio do novo jogo da série para o Wii, decidimos relembrar os velhos tempos explorando a fase mais clássica da versão anterior: Wildflower Fields.



TEMPO

Há múltiplos objetivos nas fases, mas o grande desafio mesmo é encontrar o caminho de volta até a entrada após ativar o cronômetro. É nessa hora que você começa a xingar o cara responsável pelo design dos estágios.



MOEDAS

Apesar de estar atrás de valiosos diamantes, Wario não deixa de coletar as moedas deixadas pelos inimigos abatidos. E as de menor valor são as mais raras. Vai entender...





LENTO

Por ser gordo feito um porco, Wario não consegue ser tão ágil quanto o Mario. Por isso, seus jogos são mais focados na exploração e na resolução de enigmas. Nada mais apropriado.



CABEÇÃO



Ao ser picado por um marimbondo, Wario fica com a cabeça inchada e começa a flutuar. É muito engraçado, mas também muito irritante, caso você só queira atravessar o local.

CHEFES

A seleção de chefes é tão boa como em qualquer outro jogo de plataforma da Big N. Este, por exemplo, é uma espécie de Petey Piranha intoxicada.



JAPÃO



Conhecido como *Wario Land Advance* no Japão e lançado em agosto de 2001 (dois meses antes da versão em inglês), foi um dos primeiros grandes títulos do GBA.



BEIJOCAS



E por que Wario passaria por tantos apuros? Para salvar uma princesa chamada Shokora – que muda de forma de acordo com a quantidade de baús encontrados na aventura – e ganhar uma merecida bitoca na bochecha. Smaaaaaaack!



TRUQUES CLÁSSICOS

Relembre os grandes jogos do passado e suas principais trapaças na nova seção nostálgica da NGameer Brasil

QUESTÃO DE CONTROLE

Os comandos indicados aqui são baseados nos controles dos consoles nos quais os jogos foram lançados originalmente. Portanto, pressione os botões correspondentes no controle que você usar para jogá-los no Wii.

ACTRAISER (SNES)

MODO PROFESSIONAL

Termine o jogo, selecione "New Game" na tela principal e pressione Select ou baixo no direcional.



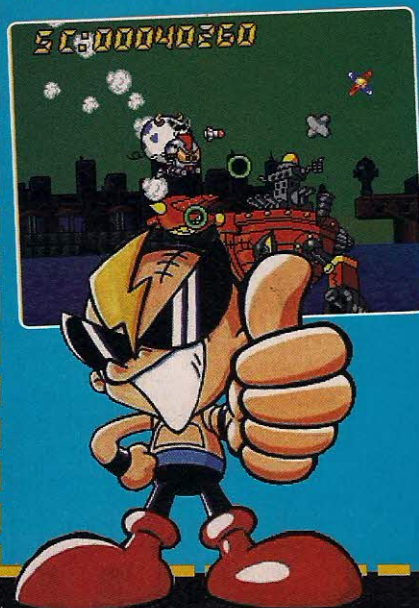
AIR ZONK (TG-16)

MODO EXPERT

Na tela de configurações, segure direita no direcional e pressione Select.

TESTE DE SOM

Inicie o jogo segurando os botões I, II e Select.



BOMBERMAN '93 (TG-16)

SENHA PARA TODAS AS FASES

CBCCBBDBFase A-1
DDCDBBGBFase A-2
FFDDBBJBFase A-3
GHFDBCLBFase A-4
GJFDBCMBFase A-5
HKFDBCNBFase A-6
HLFDBCPFase A-7
JNFDBCQFase A-8
GCDDCCKBFase B-1
HFFCCMBFase B-2
JGFFCCNBFase B-3
JHFFCCPBFase B-4
KKGFCCRBFase B-5
LLGFCCSBFase B-6
LMGFCCTBFase B-7
CKFFCHBCFase B-8
LFGFFCQBFase C-1
LGGFFCRBFase C-2
MHGFFCSBFase C-3
DFGFFHBCFase C-4
DGGFFHCCFase C-5
FHGFFJFCFase C-6
GKGFJGJCFase C-7
GLGFFJHCFase C-8
GBGFKJFCFase D-1
HDGFKJGFase D-2
HFGFKJHCFase D-3
JGGFKJJCFase D-4
JHGFKJJCFase D-5
KKHFKJLCFase D-6
KLHFKJMCFase D-7

LMHFKJNCFase D-8
NFHFTJQCFase E-1
PGJFTJSCFase E-2
PHJFTJTCFase E-3
GFHFTDBDFase E-4
GGHFTDCDFase E-5
HHHFTDDDFase E-6
JKHGTGDGFase E-7
KLJGTDJDFase E-8
KCJGTJGDFase F-1
LDKGTJJDFase F-2
LFKGTJKDFase F-3
MHLGTJLDFase F-4
MJLGTJLDFase F-5
MKLGTJNDFase F-6
NLLGTJPDFase F-7
QNMHTJSDFase F-8
JBLHTXBFFase G-1
KCMHTXDFFase G-2
KDMHTXFFFase G-3
LGNHTXHFFase G-4
MHNHTXJFFase G-5
MJNHTXKFFase G-6
NLPHTXLFFase G-7
NMPHTXMFFase G-8

BONK'S REVENGE (TG-16)

FASE BÔNUS

Na tela do título, pressione os botões I e II simultaneamente.

ASSISTA AO FINAL

Use o truque para a fase bônus, fique sobre a opção "Exit" e pressione II + Run.





PÉROLAS DO MÊS

A maneira que encontramos para dar um fim no "Listão" sem deixar de falar dos lançamentos do Virtual Console. A seguir, os quatro melhores games de julho

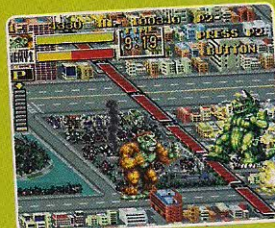
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Qualquer um com mais de 20 anos de idade lembra bem da guerra dos consoles de 8 e 16 bit no Brasil. Muito antes de a Sega ter o famoso ouriço azul como mascote, o rival do Mario era um garoto com uma mão gigante que combatia inimigos usando os punhos, veículos e partidas de pedra/papel/tesoura. Alex Kidd foi um dos primeiros jogos do Master System e utilizava boa parte do poderio gráfico superior do console. A jogabilidade, que já era um dos grandes destaques do jogo, ficou ainda melhor no Wii Remote – o direcional do Master System nunca foi muito preciso. De volta graças ao Virtual Console, Alex Kidd faz os nossos olhos se encherem de lágrimas ao lembrarmos o que fez com seu ex-mascote em *Superstar Tennis*.



KING OF THE MONSTERS

Longe de ser o melhor jogo de luta produzido pela SNK, *King of the Monsters* pelo menos é divertido – qualquer um que já tenha sonhado em ser do tamanho do King Kong uma vez na vida se identifica com o game. Assumindo o papel de um monstro gigante, as batalhas acontecem no meio de grandes metrópoles e a destruição é geral. Sem poupar nenhuma construção da cidade, é preciso destruir um monstro inimigo ao melhor estilo luta-livre. Além disso, o jogo é um dos poucos a ter profundidade. *King of the Monster* teve versões lançadas para SNES, mas não confunda: a verdadeira e melhor de todas é a de Neo Geo, que agora está disponível no Virtual Console.



FATAL FURY 2

A continuação de um dos maiores clássicos de luta dos arcades. Tecnicamente, *Fatal Fury 2* tem pequenas melhorias na resposta dos controles e conta com efeitos visuais e sons mais refinados, graças à concorrência que a SNK passou a encontrar no ramo dos jogos de luta com o lançamento do *Street Fighter 2*. Na primeira versão, o jogador podia escolher entre três lutadores. Já no segundo jogo, é possível escolher entre oito personagens, além dos três chefes. Sem dúvida, é uma das melhores aquisições para fãs de jogos de luta no Virtual Console – ao menos enquanto a SNK não libera os jogos da série *King of Fighters*...



NINJA COMMANDO

Apesar de ter uma enorme quantidade de jogos de luta em sua biblioteca, o antigo console da SNK não vivia apenas desse gênero. Pode não parecer – ainda mais se você estiver olhando para a imagem ao lado neste exato momento –, mas *Ninja Commando* é um shooter. E dos bons! A trama é simples: uma grande corporação planeja destruir o tempo (isso mesmo, o tempo) e o herói tem que impedir que isso aconteça. Para dar conta do recado, ele precisa viajar por diversas linhas temporais e enfrentar vários inimigos diferentes. Com boas animações e um estilo de jogo semelhante ao de *Ikari Warriors*, *Ninja Commando* é uma ótima pedida para quem gosta do gênero.



TOP 5 VC: JOGOS COOPERATIVOS



RIVER CITY RANSOM
Um dos melhores do gênero no NES. Mistura pancadaria coletiva com RPG. Ou quase isso.



STREETS OF RAGE II
Andar por ruas violentas ao lado de um colega destruindo crânios? Não há nada mais perfeito!



GUNSTAR HEROES
Com tantos inimigos amontoados na tela, o jogo foi feito para ser jogado por duas pessoas.



TOEJAM & EARL
Ótima aventura do Mega Drive. Fica ainda melhor quando há competição entre os jogadores.



METAL SLUG
Um dos shooters mais insanos da história. Se jogar com um amigo já é difícil, sozinho então...

NINTENDUS BRASILIS

É OFICIAL! É DA NINTENDO!
É DO BRASIL... IL... IL IL...!!

LANÇAMENTOS

OS JOGOS DO MÊS DE AGOSTO PARA OS CONSOLES NINTENDO

DS



Splinter Cell: Conviction

Previsão de chegada ao Brasil: 5 de agosto

Dinosaur King

Previsão de chegada ao Brasil: 10 de agosto

Little League World Series 2008

Previsão de chegada ao Brasil: 10 de agosto

Elebits 2: The Adventures of Kai and Zero

Previsão de chegada ao Brasil: 20 de agosto

Bleach: Dark Souls

Previsão de chegada ao Brasil: 20 de agosto

Wii

Mario Super Sluggers

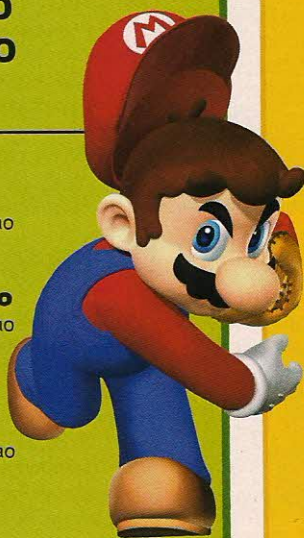
Previsão de chegada ao Brasil: 26 de agosto

Samba de Amigo

Previsão de chegada ao Brasil: 30 de agosto

Rapala Fishing Frenzy

Previsão de chegada ao Brasil: 30 de agosto



PROMOÇÕES

Jogos oficiais pelo menor preço possível

Wii

Call of Duty 3R\$ 199
Guitar Hero 3R\$ 489
Pirates of the Caribbean: At World's End .R\$ 149
Pokémon Battle RevolutionR\$ 199
Rayman Raving RabbidsR\$ 99
Spider-Man 3R\$ 149
SpongeBob's Atlatin SquarePantsR\$ 149
The Legend of Zelda: Twilight Princess ..R\$ 199

DS

Clubhouse GamesR\$ 79
PolariumR\$ 39

GameCube

Animal Crossing + Memory CardR\$ 99
Call of Duty: Finest HourR\$ 59
Chibi-RoboR\$ 79
GeistR\$ 79
GUNR\$ 59
OdamaR\$ 79
Peter Jackson's King KongR\$ 59
True Crime: Street of L.A.R\$ 59
True Crime: Street of New YorkR\$ 59
X-Men Legends 2: Rise of ApocalypseR\$ 59

GBA SP

Alex Rider: StormbreakerR\$ 79
DK: King of SwingR\$ 79
Drill DozerR\$ 79
Dynasty Warriors AdvanceR\$ 79
Tonka on the JobR\$ 79
Totally Spies 2! UndercoverR\$ 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.

GRÁTIS

Revista
NGAMER
BRASIL

3 meses de assinatura

SE LIGA AÍ!

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.

TERROR É JOGAR SEM ESSES 7 DETONADOS

EDIÇÃO EXTRA **GAMEMASTER**
BRASIL R\$ 9,90 • EUROPA € 5,90

EDITORA WWW.EUROGAMES.COM.BR
EUROPA

RESIDENT EVIL

Roteiros completos e detalhados para você finalizar os melhores jogos da série

7 Detonados

Resident Evil 1 **PS1 DS** • Resident Evil 2 **PC PS1 GC**
Resident Evil 3: Nemesis **PC PS1 GC** • Resident Evil 4 **GC PC PS2 Wii**
Resident Evil Outbreak **PS2** • Resident Evil Outbreak 2 **PS2**
Resident Evil Code: Veronica X **GC PS2**

7 898930 193317 7



Garanta o seu exemplar!
Ligue para 0800 55 76 67 ou
acesse www.europamet.com.br

PÁGINA 98

Em cada edição, algo diferente que decidimos publicar na última hora.
Este mês: Diálogos de Solid Snake que gostaríamos de ver em *Brawl*



Snake: Hã?!?! Coronel, acho que aquelas ervas medicinais estão mexendo com a minha cabeça...

Coronel: Não, Snake, você está mesmo prestes a enfrentar um macaco que usa maracas. Prepare-se, pois esta será a missão mais irritante de toda a sua carreira.



Snake: E eu aqui achando que a série *MGS* tinha os piores penteados dos videogames...

Coronel: Acalme-se, Snake. Este é Phoenix Wright, advogado de defesa em prol da justiça. Ele está do nosso lado.

Snake: Advogado? Qual a utilidade de um advogado em uma organização secreta como a nossa? Só o que ele sabe fazer é ficar gritando "Objecção!" o tempo todo feito um maníaco.



Coronel: Preste muita atenção, Snake. Você não vai querer mexer com este monstrego. Ele é capaz de rasgar listas telefônicas ao meio com as próprias mãos!

Snake: Coronel, estou detectando uma interferência no sonar. Ele está emitindo um rosnado estranho. Será que uma granada de efeito moral é capaz de derrubá-lo?

Coronel: Negativo, Snake. Você vai ter que usar tranquilizantes... para cavalo!



Snake: Kooloo-Limpah? Mas que p@\$&# é essa, Coronel?

Coronel: Snake, esse é Tingle, um marmanjo de 35 anos que veste colant e é fanático por fadas. Não deixe ele tocar em você de jeito nenhum. E use todas as armas que tiver em mãos para trucidá-lo.



Seja você mesmo! Customize seu Celular
i-Pod, Notebook, Video Game

customizar.com.br

compre já o seu pelo site



Nós da Customizar.com.br transformamos qualquer imagem em um adesivo de altíssima qualidade para customizar seus aparelhos eletrônicos, colocando a sua cara no seu celular, iPOD, Notebook, Video Games. Fazendo com que ele seja único entre os outros milhares de aparelhos.

A Customizar.com.br usa adesivo importado que permite uma fácil aplicação sem deixar bolhas, e após a remoção não ficam resíduos (cola) na superfície adesivada.

+ de 250 aparelhos
+ de 1000 imagens
ou envie a sua foto
que produzimos um
adesivo exclusivo
para você.

Coragem.

O torneio já começou.

GETAMPED[®] BRASIL

- Jogo de luta online mais popular do mundo, presente em 11 países
- Batalhas com até 08 jogadores simultâneos por arena
- Diversos modos de jogo, incluindo batalhas individuais, times, futebol e desafio single player
- Inúmeras opções de customização de personagem



getamped.com.br

PUBLISHED BY



DEVELOPED BY



POWERED BY

