

NINTENDO Wii DS GAMECUBE GBA

NGAMER

A REVISTA 100% NINTENDO

BRASIL

ANO 1 | Nº 5 | R\$ 9,90 | WWW.GAMEBLOG.COM.BR

Agora no Brasil

ZELDA

PHANTOM HOURGLASS

Review e roteiro completo



ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Guia com todos os extras do jogo

ZELDA: A LINK TO THE PAST

Localização dos 24 Heart Pieces

PROMOÇÃO
40 CHANCES
PARA GANHAR
PRÊMIOS DA
NINTENDO

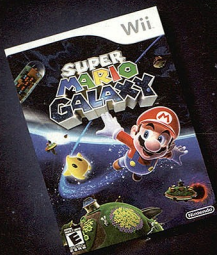
EDITORA
20 Anos
EUROPA



Contagem regressiva para **SUPER MARIO GALAXY**

REVIEWS: ASH • Sonic Rush Adventure • Drawn to Life • FIFA 08 • MySims

SUPER MARIO GALAXY



GRANDE PRÉ-VENDA

Ao comprar o jogo Super Mario Galaxy durante a pré-venda (válida de 15/10/2007 a 11/11/2007), você receberá uma moeda comemorativa juntamente com o jogo.



GRÁTIS

Moeda Comemorativa do Lançamento

Promoção válida até o fim do estoque

EM SEU DISTRIBUIDOR AUTORIZADO NINTENDO



Game Planet - Shopping SP Market (11) 5523-1620 - Shopping Leste Aricandua (11) 6721-1999 - Shopping Interlagos (11) 5565-4141 Uz Games Shopping Higienópolis, São Paulo - SP (11) 3823-2500 - Shopping Center Norte, São Paulo - SP (11) 6251-0976 - Shopping Eldorado, São Paulo - SP (11) 3814-4888 - Shopping Itaipava, São Paulo - SP (11) 5042-2200 - Shopping Metrô Tatuapé, São Paulo - SP (11) 6191-5155 - Shopping West Plaza, São Paulo - SP (11) 3673-5988 - Shopping Morumbi, São Paulo - SP (11) 5182-2211 Brinquedos Laura Shopping Morumbi, São Paulo - SP (11) 5189-8608 - Shopping Higienópolis, São Paulo - SP (11) 3661-6864 - Center Norte, São Paulo - SP (11) 6222-2488 Shopping Paulista, São Paulo - SP (11) 3251-2818 Microplus - Shopping Villa Lobos, São Paulo - SP (11) 3021-9947 Loja WWW - Shopping Iguatém, São Paulo - SP (11) 3815 8490 Game Tech - Botafogo Praia Shopping, Rio de Janeiro - RJ (21) 3171.6444 - Shopping RioSul, Rio de Janeiro - RJ (21) 2295.1443 Fnac SP - Loja Pinheiros - Praça dos Otorgados, 34 - Pinheiros, São Paulo (11) 4501-3000 - Loja Paulista - Avenida Paulista, 901 - Térreo/Mezanino e 1º Subsolo, São Paulo (11) 2123-2000 - Loja Morumbi - Avenida Roque Petroni Júnior, 1089 - LUC nº 241-E e 1/28-L, São Paulo (11) 3206-2000 - Loja Campinas - Avenida Guilherme Campos, 500 - Loja A-17 - Santa Genebra - Campinas - SP (19) 3709-9000 Fnac PR - Loja - Curitiba - Rua Prof. Pedro Viriato Parigot de Souza, 800 - Loja 101 - Barigui - Curitiba (41) 2141-2000 - Fnac RJ Loja - Barrashopping - Barra da Tijuca, Rio de Janeiro (21) 2109-2000

Nintendo

© 2007 Nintendo. TM, ® e o logo do Wii são marcas registradas da Nintendo.

Editor e Diretor Responsável: Aydano Fortiz
Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Squiera

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTD 13.782; e-mail: araj@europantet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Filipaldi

Editores: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Fabio Santana, Flávia Gasi, Gustavo Petró, Humberto
Menezes, Leandro Rodrigues, Romulo Maltês e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Wally Dantas
Edição de Arte: Erick Melo e José Júnior
Assistente de Arte: Bruno Ramalho
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboradores nesta Edição: Daniel Lima, Artur Palma, Paulo Katharin
e Gilson Livramento

Internet:
Webmaster: Cássio Nanczo
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europantet.com.br
Gerente Comercial:
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Mauro Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negociação:

Ana Carolina Cordeiro, Alessandro Donadio, Angélica Taddeo,
Carla Iametz, Cláudia Alves, Eliângela Xavier, Flávia Pinheiro,
Guilherme Rubião, Raquel Chierret e Rodrigo Sacramento.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e
Ronaldo Mendes (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-2005 - New Business
Paraná: (41) 3023-6538 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0960 - Global Media

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente de produto)
Ézio S. Vicentin, Marcelo Diniz, Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tatiana Maria Ribeiro (Téc. e Elaboração) Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e
atendimento à pessoa jurídica

Coordenadores: Fabiana Lopes - fabiana@europantet.com.br
Assistentes: Carla Dantas, Lillian Lemes, Aline Ito,
Paula Haneer, Tamar Brito e Mari Ehrenreich
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo - SP - CEP 05511-900
Telefona São Paulo: (11) 3038-5000
Telefona outros estados: 0800-557667
Página Internet: www.europantet.com.br
E-mail: atendimento@europantet.com.br

Administração

Cecília Tomazelli (Gerente)
Renata Kuruczki, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa,
Daniel Ribeiro, Carlos El, Ismael Neto, Denis Pinheiro,
Anderson Ribeiro

Support Técnico
Ivan Bostes (Coordenador)
Bruno Prates, Carlos Roberto
Telefona: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europantet.com.br

A Revista NGamer Brasil é uma publicação da Editora
Europa Ltda. (ISSN 1961-4488). A Editora Europa não se
responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Cirignola Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Pro! Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação



ANER - Sociedade Filializada à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Salve!



Finalmente! Depois de meses de expectativa, a versão em inglês de *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*, de DS, saiu. E o melhor: chegou às lojas brasileiras no mesmo dia em que foi lançada nos Estados Unidos, algo que não acontecia desde os tempos em que a Gradiente ainda representava a Nintendo aqui no Brasil. Parabéns ao pessoal da Latamel (a distribuidora oficial da Big N na América Latina) pela iniciativa.

Um acontecimento tão importante como esse merece uma comemoração em grande estilo. E foi isso que fizemos nesta edição do **NGamer Brasil**. Além do review feito pelo Trivella (que você confere na página 32), detonamos *Phantom Hourglass* do começo ao fim - está tudo lá, da página 76 a página 91. A ideia é simples: primeiro, você lê o review e fica encantado pelo jogo; depois, começa a jogar e consulta o detonado para chegar ao fim da aventura sem complicações. Diz aí: é uma sacada de mestre ou não?

Mas os fãs de *Zelda* que, por enquanto, não têm DS para se deliciar com *Phantom Hourglass* não precisam se desesperar. Os que ainda estão jogando *Twilight Princess* no Wii ou no GameCube, por exemplo, podem tirar proveito das seis páginas que fizemos com todos os extras do jogo. Por outro lado, quem está descobrindo as maravilhas da versão *A Link to the Past* (SNES) graças ao Virtual Console pode consultar os nossos mapas para encontrar todos os 24 Heart Pieces extras.

Apesar dessa overdose de *Zelda*, esta edição da **NGamer Brasil** não é dedicada só aos fanáticos seguidores de Link. Há muitas outras coisas bacanas para você ler este mês. Quer apostar?



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europantet.com.br

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



CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121
CEP 05511-900 - São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Redação
Fone (0xx11) 3038-5000
Fax: (0xx11) 3819-0538
e-mail: ngamer@europantet.com.br



Atendimento (0xx11) 3038-5000 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) - Fax: (0xx11) 3097-8583
Das 9h às 20h; sábados das 9h às 19h
e-mail: atendimento@europantet.com.br



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5058
Fax: (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europantet.com.br

Para entrar em contato
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050
São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades



www.europantet.com.br

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

32

76



SUMÁRIO

MANUAL DOS REVIEWS

Entenda nossas avaliações **05**

CONEXÃO NGB

Seção de Cartas **06**

NGEXPRESS

As Notícias que Interessam **08**
Próximos Lançamentos **12**

ESPECIAIS

TGS 2007 **24**
Surrealismo Virtual **48**

PREVIEWS

Deca Sporta **20**
New International Track & Field **21**

Ousama Monogatari **19**
Super Mario Galaxy **14**
We Love Golf **18**
Bônus **22**

REVIEWS

ASH: Archaic Sealed Heat (DS) **34**
Chibi-Robo Park Patrol (DS) **43**
Dewy's Adventure (Wii) **39**
Dragon Blade Wrath of Fire (Wii) **40**
Drawn to Life (DS) **37**
FIFA 08 (Wii) **42**
Freshly-Picked: Tingle's Rosy Rupeeland (DS) **38**
Jam Sessions (DS) **43**
MySims (Wii) **41**

Sonic Rush Adventure (DS) **36**
The Legend of Zelda Phantom Hourglass (DS) **32**
Extra **44**

WiINTERNET

Access Point **47**
Novidades Online **46**

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo **52**
Casa Nintendo **56**
Detonado Zelda Phantom Hourglass **76**
Extras de A Link to the Past **66**
Extras de Twilight Princess **70**



14

PREVIEW
SUPER MARIO GALAXY



42

REVIEW
FIFA 08



70

DICAS
ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Guia de Combate Pokémon (Parte 2) **58**
Zelda em Números **64**

DOWNLOAD

Destaque do Mês **94**
Lição de História **92**
Listão **94**

NINTENDUS BRASILIS

Big N em Terras Brasileiras **96**

PÁGINA 98

Do Arco do Vella **98**
Galeria Mii **98**

MANUAL DOS REVIEWS

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

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

COMO JOGAR ESSAS VERSÕES?

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

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



A BARREIRA DA LÍNGUA JAPONESA

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

OS DONOS DOS TEXTOS

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



QUEM AVALIA OS GAMES NA NGAMER BRASIL



Felipe Azevedo



Eduardo Trivella



Humberto Martinez



Fabio Santana



Nelson Alves Jr.



Gustavo Petró



Leandro Rodrigues



Flávia Gasi



Romulo Mithoi

ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em explicações óbvias

0 a 29

HORRÍVEL
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

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

50 a 69

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

70 a 84

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

85 ou +

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

ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone

Wii



Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.



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



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



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



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

DS



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



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



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



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



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

CONEXÃO



FALE COM A GENTE

E-MAIL
Envie mensagens para:
ngamer@europa.net.br

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

A SEÇÃO DE CARTAS DA NGAMER BRASIL

CARTA DO MÊS



VÍCIO COMPENSADOR

Tenho inveja de vocês; eu também gostaria de trabalhar em algum lugar assim... mas isso não vem ao caso.

A minha vida é muito chata sem a Nintendo. Então eu me esforço sempre para colocar um pedaço da Nintendo na minha vida. Quando tenho um trabalho escolar em que uso o computador e posso colocar música, eu procuro adaptar músicas da Nintendo. Por exemplo, em um trabalho de ciências, coloquei um remix da música de Faron Woods de *Twilight Princess*. Faço lição de casa escutando músicas da Nintendo e até durmo ao som da Nintendo! Às vezes, eu me pergunto: será que sou viciado demais?

Luiz Felipe Monjean Giroto | São Paulo/SP

Se é demais, não podemos afirmar. Mas é praticamente igual a nós. O Fabão, por exemplo, só trabalha escutando músicas de videogame, a maioria da Nintendo (ou Final Fantasy, que ele ama). Nada de Dead Kennedys, Frank Sinatra, Zeca Pagodinho ou Britney Spears, só game music mesmo!

Continue com esse "vício saudável" que você só tem a ganhar. Aliás, já ganhou! Gostamos da sua declaração de amor à Nintendo e resolvemos colocá-lo como autor da Carta do Mês da NGB. E como a partir deste mês resolvemos premiar essas cartas especiais, você vai receber um brinde exclusivo pelo correio.

Aguarde nosso contato e parabéns!

Ah, e os autores das Cartas do Mês das edições #4 e #5 também serão contatados e receberão seus devidos prêmios.



RECORDISTA ABSOLUTO

Gostaria de perguntar se vocês pretendem introduzir uma seção para os leitores enviarem seus records. Tenho um recorde mundial na modalidade Timing Your Swing do tênis de Wii Sports: 65 pontos, o único recorde brasileiro.

Marcelão Ferreira | Lavras/MG

! No momento, não pretendemos. Mas como tudo o que acontece na NGB, vai O dependa da vontade da maioria dos leitores. Por enquanto, vamos incluindo, na medida do possível, quando eles chegam, como o seu recorde, por exemplo, que pode ser visto, admirado e invejado por todos os leitores em tinyurl.com/2z7Trtg e também em tinyurl.com/2aww8e.

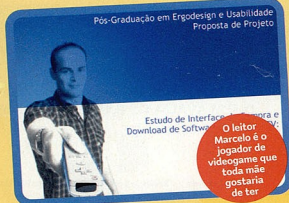
JOGADOR ESTUDIOSO

Como velho fã da Nintendo e fã recente da NGamer Brasil, resolvi compartilhar com vocês a minha pesquisa que, acredito, tem tudo a ver com a proposta da revista. Estou fazendo pós-graduação em usabilidade de interfaces na PUC-Rio e, para minha monografia, escolhi analisar a interface do Wii Shop Channel. O objetivo é identificar possíveis problemas de uso e conceito por meio da aplicação de testes com usuários brasileiros e propor melhorias no

design da interface ao final do processo. Vocês podem conhecer um pouco mais da pesquisa em www.wiuse.blogspot.com. Espero que curtam!

Marcelo Amaral | Rio de Janeiro/RJ

Nota 10, Marcelão! Se fôssemos seu professor, você já estaria com o canudo nas mãos. Seu trabalho, a nosso ver, está bem completo, diversificado e com fácil compreensão. Olha... se a Nintendo visitar a sua página, vai encontrar alguns dados bem interessantes, pelo menos no que diz respeito ao Brasil. E você, por acaso, se tocou de um ponto importante do seu trabalho? Ele serve para uma geração mais velha (no caso, seus mestres) se acostumar à ideia de que os games não são mais brincadeira de criança e de que estão cada vez mais presentes em todos os setores da sociedade moderna. Parabéns!



A DIVERSÃO DO COLÉGIO

Na minha escola, eu sempre digo que a classe não teria graça sem mim pois todos são corinthianos e eu sou são-paulino, todos são fãs da Nike e eu sou fã da Adidas. E como gosto de pôr uma lenha na fogueira "Nintendo X Concorrentes", sempre perco pois sou eu contra 24. Ah não dá, né? Mas esta revista perfeita me dá os melhores argumentos para as discussões. Só falta uma coisa: se tivesse uma seção para dar umas boas risadas, seria ótimo.

Théo Ferraz Motta | São Caetano do Sul/SP

Caramba... que covardia, hein! Apenas um contra 24... seria uma vitória esmagadora do outro time se você não tivesse a Nintendo e a NGB ao seu lado. Lembre-se de que Davi venceu a bunda de Goliás só com a cara, a coragem e uma funda bem

Rank	Name	Score
1	Marcelão Ferreira	65
2	Marcelão Ferreira	64
3	Marcelão Ferreira	64
4	Marcelão Ferreira	62
5	Marcelão Ferreira	61
6	Marcelão Ferreira	61
7	Marcelão Ferreira	61
8	Marcelão Ferreira	60
9	Marcelão Ferreira	60
10	Marcelão Ferreira	60

Marcelão é o único brasileiro com um recorde mundial homologado em Wii Sports



configurada. Então, mete bronca nesses "concorrentes" aí e pode contar sempre com a gente!

Em respeito a sua desejada seção para dar umas boas risadas, não entendemos exatamente o que você quer dizer. Para lhe falar a verdade, se não fosse a seriedade que um local de trabalho exige, iríamos achar que estamos em um filme de comédia, pois vivemos dando risada o dia inteiro. Esse bom humor tem se refletido nas páginas da revista e, temos a impressão, todos os leitores se divertem junto conosco. Conclusão: você não precisa de uma seção para dar risada – a revista inteira serve para isso.

8 OU 80

Por que a maioria dos jogos do Mario gira em torno do número 8? Por exemplo, nos jogos antigos, havia sempre oito mundos. Um Super Mario Bros. tem oito mundos; Paper Mario, oito capítulos. Qual é a história por trás desse número?

Henrique Hespagnol Tozzi | Americana/SP

Nem tinha visto a NGB na banca, sorte que o carinha mostrou para mim e eu resolvi comprar. Luis Rafidi | Nova Friburgo/RJ

Sejam sempre irreverentes e ousados, tenham em mente onde as outras erraram para não fazerem o mesmo. Miguel Viana | Buritirama/BA

Por isso que é bom ter leitores dedicados: eles se ligam em coisas que a maioria nem se dá conta. Existem exceções, como Super Mario 64 que tem 15 fases, Super Mario World com dez mundos (oito normais mais Star World e Special) e Super Mario Bros. 2 com sete mundos; mas a maioria dos jogos do Mario gira mesmo em torno do número 8. Nossa teoria é de que cinco é pouco, dez é muito e oito fica no meio-termo. E Nintendo significa "meio-termo" em aramaico. Como você pode ver, não conseguimos achar nenhuma explicação lógica para isso. O que nos leva de volta aos leitores dedicados: se alguém souber de algo que elucidice essa questão cabalística, por favor escreva para a redação e lance uma luz sobre o tema.

SINERGIA

Soube que a distribuidora canadense Synergex iria distribuir títulos da Nintendo no Brasil e que esses títulos seriam mais baratos inclusive do que os da Electronic Arts. Mas aonde posso encontrá-los? Já procurei em várias lojas especializadas e nada. Gostaria de saber também o que significa o selo "Oficialmente no Brasil" que vocês colocam em alguns jogos. O que os diferencia? Vem algo em português?

Danilo Felício | São Paulo/SP

O selo significa que o game está sendo comercializado de forma oficial no Brasil (mais precisamente pela Latamel, representante oficial da Nintendo na América Latina), ou seja, com garantia e coisa e tal. Só que, por enquanto, sem textos, manuais ou qualquer coisa em português. Quem sabe no futuro próximo isso não mude. Dê uma conferida na seção de notícias deste mês e veja mais novidades sobre os jogos Nintendo no Brasil.

Quando a Synergex, o lance é um pouco diferente: ela comercializa games de Wii e DS por aqui, mas somente aqueles que não são produzidos pela própria Nintendo ou por outras softhouses que têm representação no Brasil, como Electronic Arts e Ubisoft. E ela já começou a operar no País, mas ainda de uma forma um tanto tímida. Varejistas que possuem games trazidos pela empresa incluem Fnac, Saraiva, Blockbuster e lojas virtuais como Americanas.com. A melhor notícia é que a Synergex produz manuais e embalagens em português e pretende, no futuro, traduzir também os jogos. Já pensou um Resident Evil em português? Que beleza!

Tenho 13 anos e espero acompanhar a maratilha que é a NGame até o final dos meus tempos. Antonio Bianchini | Bordeu | Por e-mail

RESULTADO DO "PASSA, TEMPO..." DA NGB #4

A primeira promoção da NGame Brasil foi um sucesso bem maior do que nós prevíamos. O mais legal é que, de certa forma, fizemos uma pegadinha com os leitores. A promoção pedia para que fosse encontrado o ícone repetido, mas não dizia que havia apenas um par deles. Poucos perceberam que havia mais do que dois ícones iguais. Pegamos (quase) todos vocês. Há! Confira a imagem abaixo para descobrir todos os ícones que se repetem. O primeiro leitor que mandou uma resposta correta foi Gerson Beraldo Matter, do Rio de Janeiro. Mas como chegaram muitas respostas engraçadas, separamos algumas para alegrar o seu dia (as identidades foram mantidas em segredo). Divirta-se!

"Nas páginas 62/63: 'O Primeiro leitor que encontrar o ícone repetido e bla bla bla leva três jogos do portátil na faixa'. Só pra constar, é brincadeira, né? Senão, eu achei."
(Mas achou depois de 24 pessoas e não mandou a resposta. Logo...)

"É melhor prevenir do que remediar. Olha aí os emblemas repetidos."
(Dessa vez, o autor da frase anterior mandou uma foto com a resposta circulada. Mas era mais tarde ainda – ele já havia caído para a 31ª posição.)

"Descobri qual é a imagem repetida. É a do cavalo preto com fundo verde. Por favor, não me deixem no escuro. Respondam a essa mensagem."
(Esclarecimento: quem organiza uma promoção NÃO entra em contato com quem NÃO ganhou, apenas com quem ganhou. Ah, e o prêmio não era Alone in the Dark.)

"Encontrei o repetido. É o ícone do cão." (Bem que aquele bispo do YouTube avisou que Nintendo é coisa do "diabo"...)

"Os símbolos estão em azul e parecem um 'dedo do meio'. Ganhei, né?"

"Deve ser Final Fantasy. Se não for... mató vocês! Porque foi mais difícil descobrir o nome do jogo do que caçar ele no meio desses 698 ícones."

"Se eu não fui a primeira, será que pelo menos ganhou um pôster por ter descoberto o nome (Marheaven – Karudea no Akuma) daquele jogo de ícone estranhíssimo?"

"Não sei de que jogo é, mas sei que é algum do Mega Man. Com certeza foi o Felipe que inventou essa dos ícones... ou, pelo menos, foi ele que escolheu o que ia ser repetido."

"O ícone parece um piriloto de cabeça para baixo com bigode."

"Comprei a revista ontem, mais ou menos às 17:30h, depois que saí do trabalho, e fiquei até as 3:45 da manhã para conseguir encontrar o ícone repetido."

"É cinza prateado, fático e estranho. Com certeza, eu não conheço."
(Ainda bem!)

"Eu encontrei o ícone, mas quase fiquei vesgo de tanto procurar."



NGEXPRESS

NOTÍCIAS, RUMORES, VERDADES E MENTIRAS DO MUNDO NINTENDO

A FESTA DA NINTENDO

Empresa revela inúmeras novidades em eventos ao redor do mundo

Quem precisa da Tokyo Game Show afinal? Essa mensagem parecia ser o slogan da Nintendo poucas semanas após a grande feira japonesa. Conhecida por não ter estande próprio na TGS, a empresa organizou sua própria atração e mostrou ao mundo as novidades para o final do ano e início de 2008.

Em caráter global, o evento dedicado à imprensa aconteceu nos dois hemisférios: Nintendo Conference Fall 2007, em Tóquio, Japão, no dia 10 de outubro, e Nintendo Media Summit, em São Francisco, EUA, no dia 11.

Pequenos jogos, grandes negócios

Mencionado pela primeira vez em junho deste ano, o WiiWare foi destaque. Essa iniciativa permite a criação de conteúdo original para Wii, disponível somente por meio de download, a um preço reduzido.

O presidente Satoru Iwata afirmou que já receberá mais de cem propostas do mundo inteiro para jogos de WiiWare. A própria Nintendo já revelou *Dr. Mario & Bacterial Eradication*, uma versão do puzzle viral para quatro jogadores online, com suporte a Miis; *Pokémon Ranch Channel*, que permite importar seus monstros de *Diamond/Pearl* para participar de diversas atrações e até tirar fotos com seus Miis; *Minna de Puzzlepop*, uma variação de *Magnética* (que

Satoru Iwata é igual ao Silvio Santos: anuncia novidades, mas não move no tapete



inspirou o famoso jogo casual *Zuma*); e *Maruboushikaku*, um puzzle que envolve três telas e formas geométricas.

A Hudson, a primeira empresa a anunciar jogos originais para Wii via download, revelou o shooter *Star Soldier R*, o karaokê *JoySound* e uma versão de *Bomberman*. A Namco Bandai anunciou *Kotoba no Puzzle Mojipittan Wii*, uma espécie de palavra-cruzada muito popular no Japão.

Para mostrar que o WiiWare não oferecerá apenas jogos simples, a Square Enix exibiu *Final Fantasy: Crystal Chronicles - The Little King and the Promised Land*, sequência direta da versão de GameCube. No game, cuja jogabilidade aparentemente é estratégica, você é o tal pequeno rei e tem a missão de reconstruir seu reino, com jogabilidade aparentemente estratégica (parte do time de criação trabalhou em *Front Mission*). O jogo possui gráficos belíssimos, o que nos traz a dúvida: a memória flash de 512 MB do Wii será suficiente para armazenar jogos como esse?

Os primeiros títulos WiiWare serão disponibilizados a partir de março de 2008 e apenas o preço do novo *Crystal Chronicles* foi revelado: 1500 Wii Points.

Novos canais

A partir de novembro, ganharemos dois novos canais para Wii. O Mii Contest Channel promoverá concursos de Miis. A Nintendo irá propor temas e você poderá inscrever seus Miis, votar nos melhores ou até baixar os seus



Star Soldier R, jogo da Hudson para WiiWare



O novo Crystal Chronicles. Será que essa beleza cabe na memória interna do Wii?



Enfim!
Agora os fãs
terão a chance
de provar qual
das mascotes
é a melhor



favoritos. O *Everybody's Nintendo Channel* será uma central de notícias sobre novos jogos. Você receberá informações e vídeos e poderá preencher pesquisas para formar estatísticas e conhecer os games mais jogados na sua região. O mais empolgante recurso desse canal, porém, é a função DS Download Station, que transforma seu Wii em estação para baixar e transmitir demos de jogos para o DS.

Detalhes mais concretos

Wii Fit ganhou data (ao menos no Japão: 1º de dezembro), preço (8800 ienes, o equivalente a US\$ 75) e novos modos, como o slalom de ski na neve e a corrida na praia. O disco doi

jogo virá com o *Wii Fit Channel*, usado para comparar seu desempenho com o da sua família e amigos. A *Wii Balance Board* tem um limite máximo de peso estabelecido em 136 kg.

Mario Kart Wii foi adiado (segundo trimestre de 2008, no Japão e nos EUA), mas ganhou saltos com manobras no estilo *Tony Hawk* (você ganha boost), motos que empinam e a confirmação do multiplayer online para 12 jogadores – estávamos certos! A propósito, a Nintendo prometeu um processo mais rápido e fácil para configurar partidas via rede (por favor, nada de *Friend Codes* dessa vez).

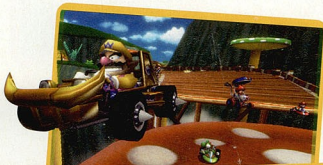
Mario & Sonic at the Olympic Games também teve lançamento adiado (6 de novembro nos EUA, 22 de novembro no Japão), mas o ouriço azul brilhou mesmo com outro anúncio: a confirmação (mesmo que óbvia) de sua participação em *Super Smash Bros. Brawl* – com direito a *Final Smash* com *Super Sonic* dourado. O modo online cooperativo de *Brawl* também foi confirmado, mas nada disso aliviou o banho de água fria: o jogo foi adiado para 24 de janeiro no Japão e para 10 de fevereiro nos EUA.

Ao menos pudemos ver *Wii Music*, o jogo que Miyamoto usou para reger uma orquestra de *Mii* na E3 2006. O game provou ser algo mais complexo, com a possibilidade de controlar uma banda de seis integrantes e uma variação de até 40 instrumentos.

Grandes revelações

A mais surpreendente novidade da Nintendo Conference foi a exclusividade de *Monster Hunter 3* para Wii. A série da Capcom é extremamente popular no Japão e privilegiava consoles da Sony – as duas versões para PS2 e duas para PSP já venderam 4,5 milhões de unidades no mundo. O terceiro jogo estava em desenvolvimento para PS3, mas a Capcom mudou o foco para o Wii por causa dos altos custos de produção. A série é famosa pelas aventuras multiplayer online, com muita caça a monstros e edição de personagens e equipamentos. Apenas um curto vídeo foi exibido, mas já mostra gráficos surpreendentes.

O evento também revelou jogos promissores como *Super Mario Stadium Baseball* (Wii, desenvolvido pela Namco Bandai, sequência de *Mario Superstar Baseball* do GC), *Fire Emblem* (DS), *Advance Wars: Days of Ruin* (agora menos cartunesco) e *Kirby Ultra Super Deluxe* (DS, remake de *Kirby Super Star* do Super NES).



Imagens de *Super Mario Stadium Baseball*

Motos e manobras no novo *Mario Kart*. Jogá-lo!

HALO NO DS?

Porque sonhar não custa nada

Hora da especulação. Para quem não sabe, uma curta explicação: *Halo* é uma série de tiro exclusiva do Xbox. Oras, se é exclusiva, o que diabos tem a ver o DS na história? Acontece que a Bungie, produtora responsável pelo jogo, acaba de se separar da Microsoft. Bem verdade que a relação profissional de ambas será mantida, segundo entrevista de um dos diretores da Bungie, mas o cara deixou uma dúvida no ar. Perguntado sobre uma possível versão de DS (cuja produção teve início há algum tempo e foi paralisada), o sujeito disse que só precisa de um aval da Microsoft, ainda proprietária da marca *Halo*. Mas, como onde há fumaça há fogo, fica aqui nossa torcida para que a dúvida passe a ser certeza. Confira o vídeo a seguir e depois nos diga o que acha da ideia: tinyurl.com/lyrqn9



Se não rolar um crossover com *MetroId*, não interessa. Mas pensando bem...



Só faltou um Wii Remote em forma de faca e um Nunchuk igual a um alicate

VIDEOGAME DE AÇOUGUEIRO

Rockstar sorteia Wii ensanguentado

Enquanto o jogo *Manhunt 2* não chega aos Estados Unidos – o lançamento está programado para o dia 31 de outubro –, a Rockstar trata de manter o nome do produto na boca do povo. A última da empresa é uma promoção, no mínimo, inusitada. Moradores dos EUA (somente de lá, infelizmente) podem entrar no site tinyurl.com/2epjba e concorrer a uma televisão de plasma de 50 polegadas e, o melhor, uma edição mais que limitada de um Nintendo Wii todo manchado de sangue, com direito a um Wii Remote e um Nunchuk devidamente borrados de vermelho. O visual do conjunto é tão grotesco quanto a proposta do jogo. Um item de colecionador de valor inestimável.

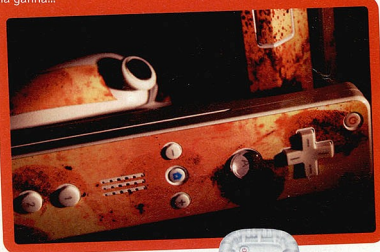
Se de repente você tiver uma tia morando por lá, peça a ela para participar da promoção. Quem sabe ela ganha...

VAI CASAR? COMPRE UM WII

Lista de casamento do site Amazon.com é liderada pelo novo videogame da Nintendo

Acredite se quiser, mas na lista de casamento dos norte-americanos, o item mais desejado atende pelo nome de Nintendo Wii. O videogame bate de longe os tradicionais liquidificadores, batedeiras, panelas e afins.

A felicidade dos pombinhos gringos só não é completa porque o aparelho está esgotado na loja virtual. Aliás, está esgotado em tudo quanto é loja, mas isso é outra história. O pessoal terá de se divertir na lua-de-mel do jeito tradicional mesmo.



ESCRITORES DE GAMES GANHAM PRÊMIO

Profissionais do ramo são reconhecidos como artistas

Ok, a notícia não é exatamente sobre a Nintendo, mas vale pela curiosidade. Na verdade, vale muito porque quebra um paradigma. A WGA, sigla para Writers Guild of America, algo como a associação dos escritores dos EUA, passou a reconhecer os escritores de roteiros para jogos como... bem... escritores. Pela primeira vez, a associação instituiu um prêmio específico para o pessoal que cuida das histórias nos videogames. Os premiados serão conhecidos em 2008.

SÓ NA PEGADA

Novo acessório melhora a empunhadura do Wii Remote

Recentemente, a Nintendo revelou o Wii Remote Jacket, uma proteção de silicone que envolve o controle do Wii e não deixa as mãos escorregarem, mesmo quando estão suadas. Todos os consoles e controles vendidos separadamente já estão sendo embalados junto com o acessório desde o dia 20 de outubro no EUA, mas quem comprou o console antes dessa data pode solicitar o acessório gratuitamente nas lojas que comercializam produtos da Nintendo.

No Brasil, os novos produtos também serão vendidos com o Wii Remote Jacket, mas a Latamel ainda não tem uma posição sobre a distribuição gratuita do acessório. A única certeza até agora é que, se isso acontecer, apenas os proprietários dos consoles vendidos oficialmente pela empresa receberão o acessório na faixa.



Seu Wii Remote vai ficar com cara de abobrinha, mas nunca mais vai escorregar da sua mão

PROMOÇÃO

Trinca Nintendo

Três perguntas. Três respostas. Três prêmios diferentes.

Acesse o site www.ngamer.com.br, preencha o formulário e responda às três perguntas da maneira mais criativa possível. São dez jaquetas DS Lite, dez porta CD Wii e 20 chaveiros Wii Remote, e você pode levar um prêmio de cada tipo se provar ser tão criativo quanto a gente – modéstia à parte. Para ir exercitando o cérebro desde já, confira as três perguntas a seguir:



1 Porta CD Wii

Se você fosse o Tingle e estivesse apaixonado pela Epona, mas sem dinheiro para comprar a alfafa, o que você falaria para ela?



2 Chaveiro Wii Remote

O que aconteceria se Rundas, um dos mercenários de *Metrod Prime 3*, jogasse Jenga, o futuro lançamento de DS e Wii?



3 Jaqueta DS Lite

Acabou a luz bem na hora em que você desferiu o golpe final no último chefe de *Zelda: Phantom Hourglass*. E agora?



Confira o regulamento no site

LANÇAMENTOS

NOVEMBRO 2007



DS

EUA

01/11

- Garfield Gets Real

05/11

- Bratz 4: Real
- Call of Duty 4: Modern Warfare

06/11

- Dragon Quest Monsters: Joker
- Enchanted
- Horse Life
- Hot Wheels: Beat That!
- Lego Star Wars: The Complete Saga
- Ontamarama

07/11

- Indy 500

08/11

- Left Brain Right Brain

12/11

- Cars Mater-National
- Foster's Home for Imaginary Friends: Invasion Invaders

13/11

- Boogie
- Cooking Mama 2: Dinner With Friends
- Draglade
- Geometry Wars: Galaxies
- Godzilla: Unleashed
- Jenga
- Luxor 2
- Mega Man ZX Advent
- Monster Jam

- Need for Speed ProStreet
- Pet Shop
- Rayman Raving Rabbids 2
- WWE SmackDown! vs. RAW 2008

15/11

- Impossible Mission
- Super Fruit Fall

19/11

- Are You Smarter than a 5th Grader?
- Mario Party DS
- My Spanish Coach

11/20

- Corvette Evolution GT
- Final Fantasy XII: Revenant Wings
- Indianapolis 500 Legends

26/11

- Master of Illusion

27/11

- CSI: Dark Motives

EUROPA

01/11

- Boogie
- My French Coach
- My Spanish Coach
- My Word Coach
- Need for Speed ProStreet
- The Legend of Spyro: The Eternal Night

02/11

- Disney Princess: Magical Jewels
- EA Playground
- The Legend of Spyro: The Eternal Night

09/11

- Ben 10: Protector of Earth
- Jackass: The Game
- Lego Star Wars: The Complete Saga
- WWE SmackDown! vs. RAW 2008

16/11

- Bee Movie Game
- Enchanted
- Fashion Designer
- Lifesize: Hospital Affairs
- Mario & Sonic at the Olympic Games
- Miami Nights: Singles in the City
- Mystery Detective 2

23/11

- Bomberman Story DS
- Code Lyoko
- CSI: Dark Motives
- Ferrari Challenge
- Garfield Gets Real
- Mario Party DS
- PDC World Championship Darts 2008
- Rune Factory
- Yamaha Supercross

30/11

- Godzilla: Unleashed
- Jenga
- Let's Yoga
- MPM's Kart Racing
- Pro Evolution Soccer 2008
- The Golden Compass

JAPÃO

01/11

- Dragon Tamer: Sound Spirits
- San Goku Shi DS 2
- Zaidan Heisei Nippon Kanji Nouryoku Kentei Kyoukai Koushiki Soft: 250-Mannin no KanKen

08/11

- Mario Party DS
- Ryoukiki no Susume
- Yosumini DS

11/11

- Kodai Ojia: Kyouryuu King - 7-tsu no Kakera

15/11

- Cooking Mama 2

- Dungeon Explorer: Jashin no Ryoukai
- Famista DS
- Game Center CX: Arino no Chousenjou
- Hamekomi: Lucky Puzzle DS
- Kanada Yorokobu Shokujou Exercise: Kenkou Kentei
- Snoopy to Issho ni DS Eigo Lesson
- Wine no Hajimekata DS

22/11

- 1500DS Spirits Vol. 6: Trump
- 1500DS Spirits Vol. 7: Chess
- 1500DS Spirits Vol. 8: Darts
- 1500DS Spirits Vol. 9: 2 Ninuuchi Mahjong
- Chou Kantan Boku Nyaumon DS
- Dragon Quest IV: Michibikareishi Monotachi
- Harry Potter to Fushichou no Kishidan
- Juushin Enbu DS
- Naazete Oboeru Otoko no Kanji Renshuu: Kanzen-ban
- Ryouusei no RockMan 2: Berserk x Dinosaur
- Ryouusei no RockMan 2: Berserk x Shinobi
- Sankei Sports Kanshuu: Wi-Fi Baken Yosou Ryoku Training: Umania 2007 Nendo-ban
- Tornado
- Unzu Jussai: ID Breeder
- Wantama Music Channel: Doko Demo Style
- Yomesou de Yomenai Kanji DS

29/11

- Disney Princess: Mahou no Jewel
- Fukuomori: Moriri no Unhappy Project
- Goura Reifu Den: Izuna Iii
- Itsumono Shokuzai de Dekichau Suteki na Sweets to Gochisou
- K-1 World GP
- Kabushiki Baibai Trainer Kabutore! Next
- Kawaii Koneko DS
- Layton Kyoujyu to Akuma no Hako
- Mainichi Shinbun 1000 Dai-News
- Reikaku Gansou Presents: Monoshiri Sengokuu Ou
- Rika-Chan DS: Onna no Ko Lesson
- Simple DS Series Vol. 27: The Mishiitsukura no Dasshutsu



Wii

EUA

05/11

- Fire Emblem: Radiant Dawn

06/11

- Code Lyoko: Quest for Infinity
- Lego Star Wars: The Complete Saga
- My Word Coach

12/11

- Super Mario Galaxy

13/11

- Brothers in Arms: Double Time
- Geometry Wars: Galaxies
- Godzilla: Unleashed

- Harvey Birdman: Attorney at Law
- Jenga
- Medal of Honor: Heroes 2
- Need for Speed ProStreet
- Resident Evil: Umbrella Chronicles
- Star Trek: Conquest
- Tomb Raider: Anniversary
- WWE SmackDown! vs. RAW 2008

15/11

- Rayman Raving Rabbids 2

19/11

- Cars Mater-National
- Link's Crossbow Training

20/11

- Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3
- Ghost Squad
- Mario & Sonic at the Olympic Games
- Trauma Center: New Blood

EUROPA

01/11

- My Word Coach

- Need for Speed ProStreet

02/11

- Arctic Tale
- Dragon Blade: Wrath of Fire
- Guitar Hero III: Legends of Rock
- The Simpsons Game
- Tony Hawk's Proving Ground

09/11

- Ben 10: Protector of Earth
- EA Playground
- Endless Ocean
- Lego Star Wars: The Complete Saga
- WWE SmackDown! vs. RAW 2007

16/11

- Bee Movie Game
- Code Lyoko: Quest for Infinity
- Disney Princess
- Super Mario Galaxy

23/11

- CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence

- Mario & Sonic at the Olympic Games

30/11

- Geometry Wars: Galaxies
- Godzilla: Unleashed
- Jenga
- Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
- Resident Evil: Umbrella Chronicles
- The Golden Compass

JAPÃO

01/11

- Opoona
- Super Mario Galaxy

15/11

- Biohazard Umbrella Chronicles

22/11

- Dragon Blade

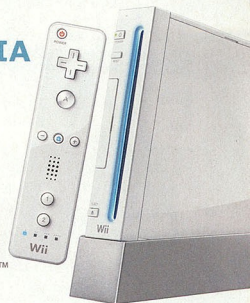
29/11

- Naruto Shippuden Gettoku Ninja Taisen EX2



Viva a
EXPERIÊNCIA

Wii™



NINTENDO DS™

**Durante os meses de outubro,
novembro e dezembro nas lojas:**

Wal Mart

(Pacaembu, Indianópolis, Osasco e São Bernardo)

FNAC

(Av. Paulista, Pinheiros, Campinas e Morumbi)

Extra

(Morumbi, Itaim, Anhanguera)

Extra Electro

(Center Norte)

Horários: Terça a domingo das 14:00 às 22:00 horas.

**Os primeiros participantes ganharão um
brinde da Nintendo.**



SUPER MARIO GALAXY

Contagem regressiva



Faltam cerca de 20 dias para a chegada do game que vai virar a galáxia de cabeça para baixo. Para controlar a euforia, confira o nosso diário com fatos e especulações. Só não vale ler tudo de uma vez, senão perde a graça...

20

Miyamoto nunca se preocupou em criar enredos à la Shakespeare para os jogos de Mario – salvar sempre a mesma princesa raptada é a prova cabal disso –, mas *Galaxy* tem uma das tramas mais complexas desde o surgimento da série. Durante a celebração da passagem de um cometa sobre o Reino dos Cogumelos, Bowser e companhia invadem a festa e, para variar, seqüestram Peach. Mario tenta salvá-la, mas é impedido por forças misteriosas e acaba sendo enviado para uma lua distante – onde a aventura começa de verdade. Duvidamos muito que a Nintendo iria revelar o vilão principal assim, logo de cara. Portanto, espere encontrar muitos rostos conhecidos ao longo da jornada.



A estrutura do jogo é a seguinte: 120 estrelas espalhadas por 40 galáxias e 6 mundos diferentes. Informações recentes vindas direto da redação da *NGAMER* inglesa dão conta de que pressionar os botões 1 e 2 faz você sair do estágio que está e voltar a um "mapa no observatório". Até então, achávamos que esse tal observatório era um mapa 2D no mesmo estilo de *New Super Mario Bros.*, mas imagens recentes mostram Mario flutuando dentro de uma bolha em frente a diversas galáxias. Tudo 100% 3D.



19



Fãs das antigas trilhas sonoras da série não ficarão desapontados com *Galaxy*. O game é cheio de sons conhecidos e remixes de músicas clássicas. Dos efeitos que existem em *Beach Bowl Galaxy* à inconfundível música de *Super Mario Bros. 3* que toca em *Cookie Factory Galaxy*, *SMG* é uma volta às raízes musicais da franquia.

Segundo alguns jornalistas alemães, existe uma galáxia chamada *Trial Galaxy*, cujo tema são minigames. Nenhum

dos nossos Pikmin infiltrados no escritório de Miyamoto confirma tal informação, mas, a essa altura, não duvidamos de mais nada.



18

Se tem uma coisa que faz a gente tremer de medo em relação ao jogo é o nível de dificuldade. O Mega pôde jogar a demo três vezes na E3 2007 e em todas elas, os representantes da Nintendo soltaram a mesma frase: "Achou fácil? Então espere até jogar estágios mais avançados..." Algumas semanas mais tarde, na Games Convention, a *Cookie Factory Galaxy* ficou disponível para teste. Não conseguimos jogá-la, mas os vídeos que pipocaram na internet naquela época comprovaram que o papo era sério. Eis uma prova: tinyurl.com/ynraz

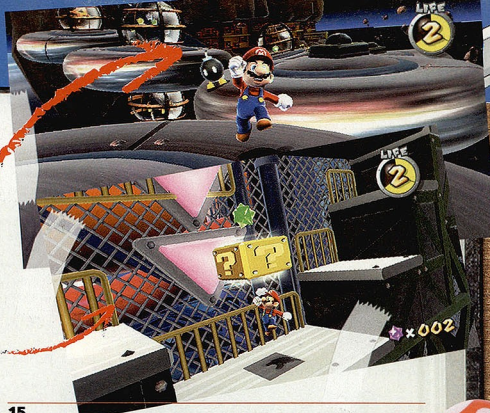
As animações do Mario estão muito melhores – olhe para o bigodudo enquanto ele luta para não ser engolido pela areia movediça e tente não sentir pena dele. Outro detalhe bacana: Mario girando freneticamente os braços após ser lançado para o alto por uma das fontes existentes em *Honeybee Galaxy*.

17

Uma nova espécie de Pokey? É o que parece, já que eles costumam ter muito mais espinhos do que a versão da imagem à direita. Em *New Super Mario Bros.*, é possível derrotar Pokeys com bolas de fogo. Coincidência ou não, as flores de fogo já foram confirmadas em *Galaxy*.

Em *Super Mario World*, uma das maneiras de se livrar dos Pokeys era usando Yoshi para engoli-los pedaço por pedaço. Ainda não há indícios de que o dinossauro aparecerá no novo jogo, mas considerando a quantidade de referências às versões clássicas da série, não ficaríamos surpresos se isso acontecesse.





16

• Lembra quando a Nintendo mencionou que um planeta seria no mínimo dez vezes maior do que os demais? Não? Enfim, achamos que esse tal planeta é exatamente o que você vê no fundo da imagem ao lado.

• Os blocos com ponto de interrogação estão de volta, liberando moedas e estrelas ao serem atingidos por Mario. Mas há um mistério: na demo da E3 2007, acessamos um local secreto em Honeybee Galaxy que continha um bloco desse tipo. Acertamos o mesmo de todas as maneiras possíveis – com cabeçadas, bundadas, atirando estrelas com o Wi Remote –, mas nada aconteceu. Nosso palpite é que Mario precisará ganhar um movimento específico para conseguir ativar blocos assim.



15

• As partes em que Mario anda pelas paredes (como na imagem ao lado) nos faz lembrar da fase Tick Tock Clock de *Super Mario 64*: mesmo sendo mais simples do que às demais áreas, proporciona o mesmo nível de desafio.

• As grandes moedas com ponto de interrogação servem para duas coisas: disponibilizar as roupas usadas por Mario e ativar tarefas extras, como coletar notas musicais na sequência e no ritmo certos.

14

• Áreas secretas não vão faltar no jogo. Ao entrar por um cano escondido em Eggplant Galaxy, você sai em uma fileira de botões azuis. A única maneira de chegar até o cogumelo verde que fica flutuando é pressionando um botão de cada vez. São detalhes como esse que podem aumentar a longevidade do game.

• Dica: depois de explorar cada centímetro quadrado (ou seria redondo?) do primeiro planeta do jogo, faça o seguinte: aproxime-se o máximo que puder da borda do buraco que faz Mario sair do outro lado do planeta e ajuste a câmera para enxergar a galáxia através dele. Depois, tente não babar com tamanha beleza.

13

• Bundada, salto mortal, salto giratório... Mario continua com todos os seus movimentos conhecidos, mas a Nintendo prometeu "ações nunca vistas antes" em relação aos ataques do personagem. Não vemos a hora de descobrir quais são elas...

• A passagem à direita da cachoeira estava bloqueada na demo disponível na E3 2007. Logo, esta imagem prova que teremos de visitar um mesmo local várias vezes para coletar todas as estrelas. Melhor, impossível!

12

• Mario perde a roupa de abelha ao se molhar. Aliás, é isso que está prestes a acontecer na imagem ao lado. Bônus: no canto superior esquerdo (exatamente o que você não consegue ver) há uma pequena nuvem negra – pode ter certeza de que a função dela é atrapalhar o bigodudo.

• Na edição passada, sugerimos mudanças climáticas em Honeybee Galaxy. Agora, notamos que o planeta está completamente invertido se comparado à versão mostrada na E3. Alguém aposta em versões espelhadas das galáxias? ☺



11

A imagem à direita é da mesma galáxia que tem maçãs gigantes e planetóides em forma de rosquinha. Como sabemos disso? É só ligar as evidências: a cauda de escorpião (ou algo parecido) saindo do pequeno planeta, os Wigglers que saem de dentro das maçãs, os Monty Moles que vivem enterrados na rosquinha gigante...

Desde o trailer disponibilizado na última GDC, não vimos mais Mario usar flores para voar de um lugar a outro. Mas isso não quer dizer que Miyamoto desistiu da ideia – olhe a imagem com atenção e verá uma flor vermelha só esperando para levar o gozducho até um novo planeta.



10

Ainda em relação à imagem acima, perceba que Mario já coletou 24 das 120 estrelas. Ou seja, este é um dos primeiros cenários do jogo.



Sim, o efeito de água é soberbo, mas não se esqueça de que Mario precisa respirar de vez em quando.

9

Os pinguins de Cool, Cool Mountain (*Super Mario 64*) migraram para o espaço e agora passam a maior parte do tempo nadando. Sem problemas – desde que possamos disputar outras corridas ladeira abaixo contra eles, claro.

Não é uma força gravitacional diferente que permite ao pinguim mergulhar tão fundo assim, mas pode ter certeza de que em algum momento você sofrerá para controlar Mario por causa disso.

8

Acredite ou não, mas teve gente que chegou a dizer que o esqueleto da imagem abaixo era do Yoshi. É claro que não é – trata-se do bom e velho Dry Bone. Claro que queremos ver o Yoshi no jogo, mas assim já é um pouco demais...

Mario está fugindo daqueles tornados do fundo, certo? Errado. Quem jogou *Mario 64* deve se lembrar que os tornados de Shifting Sand Land lançavam Mario girando no ar, o que permitia que ele aterrissasse em locais seguros. Pois bem, aqui eles serão usados para evitar que Mario caia na areia escaldante (note a placa no lado esquerdo da imagem).



7

É possível atingir um Goomba com um ataque giratório e mandá-lo em direção a outro inimigo, eliminando os dois de uma vez só. Por conta disso, acreditamos que a arte de eliminar o maior número de criaturas com um único ataque resultará no surgimento de milhares de vídeos hilários no YouTube.

6

Pausa para análise. Quantas coisas inéditas você consegue achar na imagem à direita? Eis a nossa lista: um funil gigante (à esquerda, abaixo), um funil tamanho família (acima do Jenga), a junção do céu e da galáxia (acima do funil)... Acredite, poderíamos fazer isso durante semanas.

O cogumelo que concede a roupa de abelha ao Mario (ainda na imagem do funil gigante) não está ao alcance do personagem. E daí? Daí que ele só vai conseguir pegar o item depois de ganhar uma habilidade nova da princesa Rosetta. Mas que fique bem claro: isso não é um fato; é apenas a nossa opinião.



5

• Ainda em relação à imagem do funil, lá na outra página. Olhe bem para o Jenga gigante. Agora, pegue a edição 3 da **NGamer Brasil** e confira o preview do game homônimo na página 37. Feito? Então responda: qual dos dois games tem o Jenga mais bonito? É claro que é *Super Mario Galaxy*!

• Em certos planetas, acertar bundadas em tocos de madeira faz criaturas secretas aparecerem. Em outros – como é o caso de Honeybee Galaxy –, esse tipo de ação recompensa o personagem com um punhado de estrelas coloridas.

4

• A divisão entre mundos e galáxias ainda não foi explicada, mas, com base nas imagens disponíveis, já dá para ter uma idéia de como as coisas funcionam. Compare o azul do céu e as maçãs flutuantes com outras imagens e perceberá que o planeta rosquinha ao lado faz parte da Honeybee Galaxy.



• *SMG* não seria um game verdadeiro do Mario se não existissem fases com fogo e lava – muito embora ficaríamos felizes se a dificuldade fosse um pouco menor nas mesmas.

3

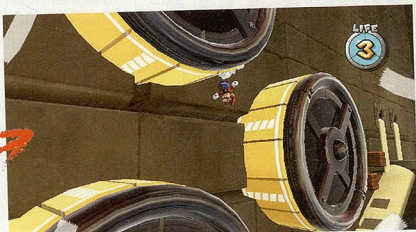
• Para você não esquecer: *Galaxy* tem suporte à jogatina cooperativa. Um segundo jogador pode usar outro Wii Remote tanto para ajudar como para atrapalhar Mario em sua jornada. Suspeitamos que muitas amizades deixarão de existir antes mesmo do final da primeira galáxia...

• Consegue ver o enorme navio voador bem acima do Mario? Então, comparando esta imagem com as do preview publicado na edição anterior, temos quase certeza de que é nesta embarcação que o encanador enfrenta Magikoopas pela primeira vez.

2

• Outra cena que remete à fase Tick Tock Clock da versão 64. A diferença aqui é que as forças gravitacionais impedem que Mario caia destas engrenagens. Pensando bem, se ele não corresse o risco de cair de cima delas, motivo não existiria motivo para aquele rio de areia logo abaixo se Mario não corresse o risco de cair daqui.

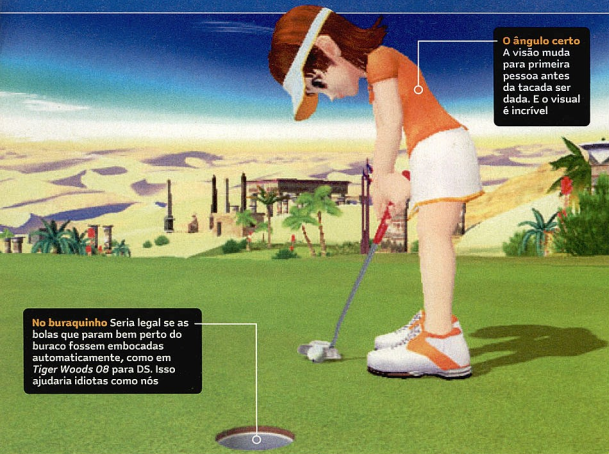
• Propaganda da versão japonesa do jogo anunciando a data de lançamento do mesmo na Terra do Sol Nascente: 1º de novembro. Ou seja, enquanto você lê este texto, os japoneses já estão pirando com *SMG* há dez dias. Rabudoso!



1

• MEGATON!!! A partir de hoje, nada mais importa a não ser jogar a nova obra-prima de São Miyamoto até seus dedos e seus olhos derreterem. A essa altura, o Trivas está tendo alucinações (resultado do uso abusivo de cogumelos verdes), enquanto o Mega, completamente enlouquecido, corre nu pelas paredes da redação. Se a próxima edição atrasar, você já sabe o porquê. ☹️





O ângulo certo
A visão muda
para primeira
pessoa antes
da tacada, por
dada. E o visual
é incrível

No buracozinho Seria legal se as
bolas que param bem perto do
buraco fossem embocadas
automaticamente, como em
Tiger Woods 08 para DS. Isso
ajudaria idiotas como nós



o Sô falta a turma da Nintendo aparecer e mudar o nome do jogo para Mario Golf Wii



o Com esses lindos efeitos de arêa, quase nem se nota o belo barco ao fundo

PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO CAPCOM DESENVOLVIMENTO CAMELOT LANÇAMENTO 2008

WE LOVE GOLF

Bem-vindos novamente, cavaleiros de Camelot

A boa notícia nos fez comemorar gritando em um volume tão alto que por pouco não chamaram a segurança: a Camelot está de volta! Ela não é apenas uma de nossas softhouses japonesas favoritas (de *Mario Tennis* e *Golden Sun*), mas também a equipe responsável pela série *Mario Golf* no N64, GameCube e GBA, três games que fazem até quem não gosta do esporte apreciar uma partida de golfe. Eles conhecem esse jogo. Então, *We Love Golf*, sem dúvida, será um excelente título.

Esta é uma versão ressuscitada de um famoso jogo online (*I Love Golf*), que, originalmente, estava planejado para PC, mas foi cancelado. Então, é hora de balanço o Wii Remote para jogar! E a Camelot afirma que *We Love Golf* usa o controle remoto melhor do que qualquer jogo de esportes do Wii. Nós acreditamos neles.

Você só terá que apontar para a tela para decidir onde quer bater – igual a um golfista de verdade que olha para o taco a fim de alinhar sua tacada – e fazer diferentes combinações com os botões A, 1 e 2 para dar efeitos como backspin, fade e draw.

Isso dará a sensação de realmente estar segurando no taco enquanto balança para dar a tacada.

Dentro do campo

Imersão é total: antes de a bola voar, a tela é invadida por mostradores com estatísticas de distância, força, taco, efeito e vento. Fica a impressão de que a Camelot quer que golfistas de verdade adorem o game: a visão em primeira pessoa que você tem em cada tacada, indo do



o Existem vários atalhos nos percursos. Resta a você encontrar todos eles

taco à bolinha, é inspiradora.

O design dos personagens e dos campos é simplesmente fantástico; adolescentes de olhos esbugalhados, garotos e garotas com cabelos esvoaçantes (e sem a obscuridade dos personagens de mangá de *Pangya Golf*), templos cheios de obstáculos de areia e praias relaxantes com grandes árvores que, coincidentemente, estão a poucos polígonos de se tornarem cogumelos gigantes estilo Mario. Este é o golfe Nintendo da maneira que sempre desejamos. E é apenas o começo: *We Love Tennis* e *We Love Baseball* também já estão sendo desenvolvidos pela Camelot. ☺

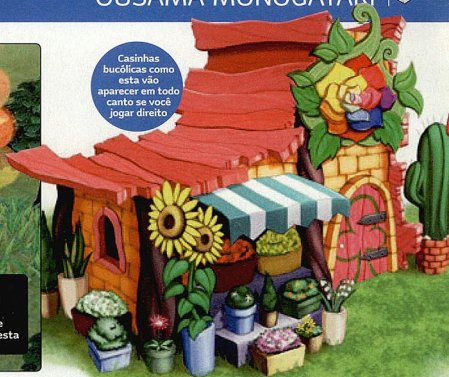
Se não fosse o taco, diríamos que ele está a caminho do baile





Brincando com fogo
Além de cuidar de sua cidade, você precisa enfrentar dragões que saem furiosos da floresta

Casinhas bucólicas como esta vão aparecer em todo canto se você jogar direito



PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO MARVELOUS INTERACTIVE DESENVOLVIMENTO CING INC/TOWN FACTORY LANÇAMENTO 2008

OUSAMA MONOGATARI

O RPG de Wii que vai fazer a sua cabeça

Eis que o misterioso *Project O*, um "simulador de vida" desenvolvido por um trio de megatalentos japoneses, finalmente é revelado. Seu nome: *Ousama Monogatari*. Sua meta: fundir *Harvest Moon* e *SimEarth*. Seu patrimônio: uma equipe de sete programadores (ou "sete samurais", como gosta de chamá-los o produtor executivo Yasuhiro Wada) que já trabalhou em quatro estúdios sérios de RPG – *Harvest Moon*, *Dragon Quest*, *Super Mario RPG* e *Final Fantasy*. Eles já haviam divulgado arte conceitual, falado sobre a IA matadora e até comentaram sobre alguns cenários. Agora, eles finalmente começaram a falar sobre jogabilidade.

O rei é você

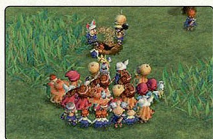
Em *Ousama* (ou *King Story*, provável nome em inglês), você assume o papel de Corobo Bread, um mero jovemzinho raquítico que se transforma em um poderoso rei depois de encontrar uma coroa mágica. Humm... tá certo. Mas espere um pouco. Isso é apenas a desculpa para a introdução da verdadeira premissa do jogo, que coloca o jogador em trajes reais distribuindo tarefas aos cidadãos de sua pequena vila, tais como a construção de pontes ou a busca por tesouros perdidos. Se você conseguir transformar seu território em vila e depois em cidade, metrópole e reino, mais pessoas se mudarão para lá, e mais tarefas você poderá distribuir para a população sempre crescente. Com o tempo, pessoas de fora também virão, juntamente com restaurantes, lojas de armas e supermercados.



A população controlada pela IA seguirá com seu cotidiano mesmo se você não interagir com ela. Os habitantes trabalham e dormem, alimentam-se, lutam, apaixonam-se e, como se tudo isso não fosse o bastante, você ainda terá que enfrentar "pestes" como dragões enormes. Os maiores chefes exigem que você coordene um exército inteiro para serem derrotados. Tomara que você tenha criado um antes de enfrentá-los, né!



❗ Não ligue para esta imagem. O legal é o frango com cara de rabanete logo acima



❗ As cidades construídas terão todos os tipos de pessoas graças a uma IA afiada

BOM TRABALHO

Você é um matador de dragões! E especialista em álgebra nas horas de folga...

Uma grande parte de *Ousama* tem a ver com gerenciamento. Estradas, escolas, casas, lojas... você precisa decidir o que vai ser construído, por quem e em qual ordem. Também é interessante o jeito como a IA funciona com base na profissão – um professor de matemática e um soldado podem reagir de maneiras diferentes à mesma tarefa, principalmente se você pedir para o professor lutar contra monstros cheios de dentes afiados.





Jogo limpo Um game de futebol com controles sensíveis é uma ótima pedida, ainda mais com a falta de jogos assim



O badminton será jogado como uma partida de tênis de *Wii Sports*

Com dez eventos diferentes, *Deca Sporta* quer aperfeiçoar a fórmula da Nintendo



PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO HUDSONSOFT DESENVOLVIMENTO HUDSONSOFT LANÇAMENTO 2008 (JAP)

DECA SPORTA

Tipo *Wii Sports*, só que com mais... esportes

Todo mundo que tem um Wii tem *Wii Sports*. Todos jogaram e todos ainda jogam. O game acaba com os pulsos da gente mas é um tremendo sucesso. Então não deixa de ser uma surpresa o fato de, até agora, nenhuma produtora gananciosa ter tentado abocanhar esse bolo. Mas parece que *Deca Sporta* está mais a fim de melhorar o modelo de jogo em vez de apenas copiá-lo.

Conte até dez

Como o nome sugere, há dez esportes em oferta, e todos eles diferem do conjunto de cinco da Nintendo. Motocross, basquete, badminton e vôlei são os quatro primeiros confirmados, com arco-e-flecha, futebol e kart também anunciados. A Hudson colocou pontos de interrogação em cima dos três esportes restantes nas imagens que soltou até agora, mas especuladores da internet já estão focando que eles provavelmente são corrida de patins, hóquei no gelo e snowboard. De qualquer maneira, existe potencial aqui – especialmente no jogo de kart, que poderia nos dar um gostinho de *Mario Kart* algum tempo antes do malogramento da Nintendo; e no de snowboard, que

reduziria a agonia de quem aguarda por qualquer tipo de continuação de *1080P*.

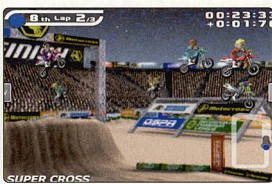
Parece não haver muitas surpresas na maneira com que os esportes são jogados. O badminton é praticamente uma fotocópia do tênis, mas estamos meio intrigados com o futebol: há cinco jogadores de cada lado, em vez dos tradicionais onze, e os passes e chutes são determinados pela direção e pela força que você imprime no controle. Pode ser o maior avanço para o esporte das multitudes desde que *International Superstar Soccer 64* foi lançado para N64, ou então um desastre maior do que as mãos de Reggie Fils-Aime, o presidente da Nintendo of America que não precisa usar raquete para jogar tênis. ☹



BALANÇA AÍ

Prepare-se para deslincar o pulso. De novo

As primeiras informações sugerem que as vitórias no basquete e no vôlei de *Deca Sporta* serão determinadas pela força com que você balança o controle. Detalhes ainda são escassos, mas pelo que pudemos entender, parece que os passes e chutes no basquete e as cortadas no vôlei serão executados com o *Wii Remote*, mas com você balançando ao mesmo tempo. Parece estranho... mas intrigante.



O Com o número de passes em um jogo de basquete, você vai sair com a mão doendo



○ Serão mais de 20 eventos na nova versão do clássico



PLATAFORMA DS PRODUÇÃO KONAMI DESENVOLVIMENTO SUMO DIGITAL LANÇAMENTO 2008

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

É como sentir ansiedade: seus dedos vão suar muito

Este é o update do antigo arcade *Track & Field*. Aquele com atletas bigodudos, um narrador de língua presa e que toda semana tinha de ir para a oficina devido à surra que sofria nos botões por parte dos jogadores. Mas será que ele é o sucessor espiritual de *Konami Krazy Racers*, um dos jogos de lançamento do GBA que colocava vários personagens da Konami em corridas de kart e que, na opinião de muita gente, era melhor até do que *Mario Kart: Super Circuit*? Dave Cox da Sumo Digital responde.

Vocês levaram muito tempo para ajustar os controles?

Sim. Uma coisa que nós aprendemos é que todo mundo tem seu jeito de jogar, portanto, os gamers podem configurar os controles da maneira que quiserem quando o jogo sair. Se quiserem jogar espancando os controles, eles podem.

A equipe da Sumo Digital está sempre quebrando novos recordes?

Estamos com 10,30 m no salto em distância. Consiga a velocidade certa e o ângulo apropriado e você dará um salto biônico. Todos os eventos têm pequenos segredos que você tem de descobrir. Por exemplo: na prova dos 100 metros rasos, raspe a tela com a stylus logo antes de GO! aparecer e você ganhará um pequeno impulso. E vai saber quais são as criaturas que podem ser encontradas naquele fosso de areia que serve como local de pouso no salto em distância...



O modo em Wi-Fi vai ser demais, não vai?

Vai sim, estamos muito orgulhosos dele. Até quatro pessoas podem jogar em rede local ou pela internet. Você pode criar um perfil no site oficial do jogo, desenhar seu próprio equipamento e depois baixar tudo para o game.

Você também pode baixar os rankings atualizados de todos os eventos e projetar seus próprios troféus para os campeonatos. Se algum amigo seu estiver online e quebrar um recorde enquanto você também estiver online, um aviso aparece na sua tela. Se um recorde mundial é quebrado, todos os jogadores conectados recebem a notícia na mesma hora.



○ Complete os objetivos para comprar roupas, equipamentos e penteados

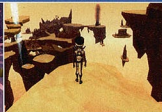
VELHOS CONHECIDOS

Dave nos garante que "haverá personagens famosos e outros do passado da Konami que já foram esquecidos há muito tempo e que precisam ser trazidos de volta". Itens alteram a aparência dos atletas da Konami, mas são são os outros personagens que podem passar por uma completa personalização – um pequeno pacote de pintura permite que você os deixe verdadeiramente únicos para a jogatina online.



BÔNUS!

MINI PREVIEWS



CODE LYOKO

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO OUTUBRO

Responsável pelo péssimo *Legend of the Dragon*, a Neko deve muitas desculpas ao mundo dos games. Com o empréstimo de uma incrível série de animação francesa, o pedido de perdão começa a ser feito. Só que este é um game de plataforma muito genérico, com a presença de habilidades estilo *Matrix*. De legal, alguns visuais que nos fazem lembrar de *Tron*.



PET SHOP STORY

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO N/A

Cães, gatos, coelhos, pinguins... escolha seu bicho e envie para uma jurisdição construída sobre a economia de um simples pet shop. Você treina as inúmeras feras que captura para servir à cidade. Chega daquele mimo de *Nintendogs*, é hora de colocar os bichos para trabalhar feito gente.



わたしもかわいいペットをかいたいな



BÔNUS!

Muitos previews, poucas páginas



POPULOUS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO 2008

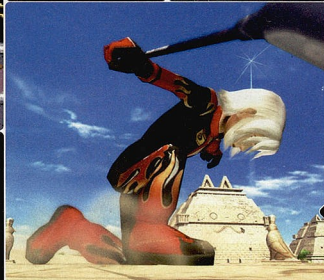
Peter Molyneux criou o gênero de games em que o jogador brinca de Deus. Ano que vem, o DS dará às boas-vindas à famosa série de simulação.



GHOST SQUAD

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO NOVEMBRO

Pode não ter o poder visual de *Umbrella Chronicles*, mas certamente entende melhor o prazer de estourar os miolos dos inimigos. E como essas imagens demonstram, *Ghost* terá ação para quatro jogadores, enquanto *Umbrella* será apenas para dois. Na próxima edição, mais detalhes desta beleza.



SUPER SWING GOLF SEASON 2

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO NOVEMBRO

Com um pé no mundo bizarro, a Tecmo desafia a supremacia de *Tiger Woods*. Parece bem bonito.



SPACE INVADERS EXTREME

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO 2008

A invasão alienígena de sempre, mas agora com um show de raios laser. Os inimigos piscam e fazem acrobacias entre as duas telas. O jogo será compatível com o controle giratório com o Taïto lançado para *Arkanoid*, então você poderá dar uma folga para o direcional do DS.



LEGEND OF KAGE 2

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO 2008

Inspirado no original da Taïto, este game fará uso das duas telas de uma maneira semelhante a *Contra 4*. Inimigos vão encher a tela em cima e embaixo, apenas para provarem o gosto dos shurikens lançados por você. Os personagens são Shadow e Chihiro.



SHOWTIME BOXING

PLATAFORMAS Wii/DS
LANÇAMENTO NOVEMBRO

Se a piração de *Victorious Boxers* não é o seu estilo, fique de olho em *Showtime*. Ele parece um pouco com *Rocky* de GameCube, só que aqui existem lutadores customizáveis. Será que vai dar para esquecer o fraco esquema de controle de *Victorious*?



MATCHSTICK PUZZLES

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO NOVEMBRO

Na esperança de resgatar a arte da montagem de figuras com palitos de fósforo que se perdeu nos botecos da vida, a Mercury Games esvaziou umas 150 caixas de fósforo para cada cartucho de DS. Enigmas numéricos, com palavras e algarismos romanos, podem ser resolvidos sem o risco de um pingüço vomitar no seu colo.



TEA DOGS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO NOV (JAP)

Mais legal que um cachorro de cartola, só um porco de monóculos. Mas o suíno não está em *Tea Dogs*, jogo japonês de figuras caninas.



TOKYO GAME SHOW 2007

As últimas informações
direto da Terra do sashimi



○ Parece um pinto, mas luta feito um galo de briga

CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO SQUARE ENIX LANÇAMENTO DEZEMBRO (JP)

Não que essa informação seja muito relevante, mas, graficamente, *Mysterious Dungeon* lembra muito a cidade de Praga, capital da República Tcheca: é simplesmente lindo. Metáforas visuais à parte, a demo disponível na TGS não nos ajudou a descobrir muita coisa nova sobre o jogo — culpa dos textos em japonês, obviamente. Já deu para perceber que uma boa parte do tempo será desperdiçada em diálogos com um esquilo, mas ainda não conseguimos descobrir o porquê.

Depois do papo, uma dungeon de fogo e, por fim, a necessidade de escolher uma profissão para encarar o próximo desafio. O sistema de combate não era muito mais complexo do que pressionar freneticamente o botão A para atacar os inimigos, portanto não sabemos como as profissões se distinguem entre si. Não é o jogo mais espetacular que já vimos, mas tem seu charme.



NO MORE HEROES

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO CAPCOM LANÇAMENTO 2008

Esta foi a primeira vez que *No More Heroes* pôde ser testado na prática e, para a felicidade de quem conseguiu fazê-lo, o título apresentou uma dinâmica de jogo bem mais convencional do que *Killer7*. A alavanca analógica é usada para movimentar o protagonista e o Z trava a mira nos inimigos. A e B servem para desferir espadas e chutes (respectivamente), enquanto o C centraliza a câmera.

Depois de atingir um oponente em cheio, é possível realizar uma finalização ao executar os comandos que surgem em círculo bem no meio da tela. Independentemente do movimento feito, porém, pode ter certeza de que a vítima ficará sem algum membro do corpo. Apesar disso, a versão disponível no evento não era tão sangrenta quanto Suda 51 (Goichi Suda, o diretor) nos tem feito acreditar — segundo ele, trata-se do game mais violento do Wii.

O visual de anime é ótimo e as esquisitices à la *Killer7* continuam — você salva o jogo entrando nos banheiros espalhados pelos cenários. Realizar combos não é tão fácil quanto parece, mas como se trata de um game para um público bem hardcore, isso não deve ser um problema.



○ O nome dele é Travis Touchdown, mas fica claro que sua especialidade não é futebol americano

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO SQUARE ENIX LANÇAMENTO N/D

Mais confuso do que o subtítulo *358/2 Days* é tentar descobrir em que período da cronologia da série o novo game se encaixa. O jogo se passa entre de *Kingdom Hearts 2*, que, por sua vez, acontece depois da versão *Chain of Memories* (GBA). O problema é que a trama se desenrola no mesmo período de *COM*. Deu para entender alguma coisa?

Enfim, você controla Roxas (uma versão obscura de Sora, o protagonista real da série) e, como sempre, surra inimigos com uma espada em forma de chave ao lado de personagens da Disney. A grande novidade é o suporte a quatro jogadores em modo cooperativo.





DEVIL KINGS 2 HEROES

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO CAPCOM LANÇAMENTO DEZEMBRO (JP)

Devil Kings (ou Sengoku Basara, se você prefere títulos em japonês) é o concorrente direto da série *Samurai Warriors* – que, caso não saiba, é um spinoff de *Dynasty Warriors*, também da Koei. Originalmente, o novo jogo foi lançado apenas para PS2, mas agora uma versão para Wii está a caminho. E com

recursos extras: um modo para dois jogadores em tela dividida e um minigame que, segundo a produtora, pode melhorar a habilidade dos jogadores no manejo de armas brancas. Aham...



ACTIVE LIFE

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO 2008

Active Life consegue fazer tudo o que *Wii Fit* faz... só que de uma maneira diferente. Trata-se de um jogo, digamos, esportivo que acompanha um tapete sensível a movimentos.

Mas, diferentemente do *Wii Balance Board*, ele não reconhece o peso do jogador – o funcionamento é idêntico ao dos tapetes da série *Dance Dance Revolution*. Um dos lados é dividido em 12 quadrados iguais (seis azuis e seis vermelhos), enquanto o outro tem oito botões direcionais. O acessório é a evolução do *Power Pad*, o tapete para NES lançado em 1988.

No modo singleplayer, o jogador utiliza toda a superfície do tapete; em disputas multiplayer, cada jogador fica com uma metade. Os minijogos existentes são versões atualizadas do jogo original (conhecido como



◦ Repare na empolgação da mamãe ao fundo

Family Trainer no Japão e *Family Fun Fitness* nos EUA). Um deles consiste em saltar do tapete para fazer o personagem pular troncos de madeira que rolam na direção dele. Entre os jogos multiplayer mais interessantes, estão um em que os dois jogadores precisam atuar cooperativamente para remar uma canoa e outro cujo objetivo é guiar um carrinho de mineração – um jogador fica a cargo da

METAL SLUG 7

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO SNK LANÇAMENTO DEZEMBRO (JP)

Agora sim: um *Metal Slug* exclusivo para DS! O lendário shooter da SNK volta – se bem que ele nunca desapareceu – com uma versão desenvolvida especificamente para o portátil da Nintendo. Como a ação é exibida em apenas uma das telas, a produtora está extraindo o máximo da qualidade gráfica do aparelho para criar explosões belíssimas e manter a ação fluida o tempo todo. Se não tiver opção multiplayer, vamos botar fogo em todas as demais versões em praça pública – mentira, só estamos enchendo lingüça.



◦ Agora você pode bater o seu próprio recorde e terminar *Metal Slug 18* vezes seguidas enquanto espera na fila da banca

aceleração do veículo, enquanto o outro precisa destruir os obstáculos que surgem no caminho. Considerando a atual filosofia da Nintendo, o potencial para dar certo é grande.

WINNING ELEVEN

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO KONAMI LANÇAMENTO DEZEMBRO (JP)



Nenhuma informação oficial sobre o jogo foi revelada na TGS, mas a Konami fez questão de mostrar um vídeo e algumas imagens para provar que o título realmente existe – e que não é meia boca como muitos imaginavam. Como ninguém teve acesso à versão jogável, não temos como dizer se ele pode ou não superar *FIFA 08* (confira o review na pág. 42). Seja como for, o Wii vai vender cinco vezes mais aqui no Brasil depois que o jogo for lançado.





NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO **SEGA** LANÇAMENTO **DEZEMBRO (JP)**

Pela primeira vez desde que foi anunciado, *Journey of Dreams* pôde ser jogado por meros mortais, e não apenas por representantes da Sega – como aconteceu com a gente na E3 deste ano. A versão demo disponível era a mesma da Games Convention e mostrou apenas uma das várias opções de controle que os fãs terão à disposição na versão final.

Usando o analógico do Nunchuk e os botões do Wii Remote – o sensor de movimento dos controles não servia para nada – os jogadores controlavam o protagonista voador por três voltas em um cenário fixo. O percurso feito por ele em cada volta é um pouco diferente da anterior. Realizando loops em pontos específicos, você consegue coletar itens bônus que são adicionados à sua pontuação ao final de cada volta.

Aparentemente, o novo jogo funciona de maneira idêntica ao original – o que é ótimo, afinal, *NIGHTS* é único. É possível se transformar em outras criaturas (como em um golfinho, por exemplo), acessar áreas secretas e, ao final do percurso, você enfrenta um chefe. O framerate ainda precisa de ajustes, mas, no geral, a impressão que tivemos foi positiva.



Não tem mais graça, NIGHTS. Todo mundo já percebeu que você não sabe tocar flauta.



“Olha só o tamanho do meu muque!”

ソニアわたしね 最近 夢をみるの。

• Estranho: o Fábio ainda não pediu para fazer o review do jogo...

DRAGON QUEST IV

PLATAFORMA **DS** PRODUÇÃO **SQUARE ENIX** LANÇAMENTO **NOVEMBRO (JP)**

Remake da versão para PlayStation do jogo lançado originalmente para o Famicom – que, para variar, fez um sucesso absurdo no Japão –, *DQIV* não tenta nada de muito mirabolante no DS. Embora a tela superior seja usada para exibir o status do personagem durante as batalhas e ampliar a visão do jogador nas partes de exploração, a jogabilidade, de uma forma geral, é a mesma das duas versões anteriores. Todas as opções existentes nos menus são acessadas por meio dos botões do portátil e a dificuldade parece ser bem menor do que o remake de *Final Fantasy III*. Não há previsão de lançamento para uma versão em inglês.



• Esta imagem não diz nada, mas vamos jogar o game mesmo assim

FINAL FANTASY IV

PLATAFORMA **DS** PRODUÇÃO **SQUARE ENIX** LANÇAMENTO **DEZEMBRO (JP)**

A versão original foi o primeiro jogo da série lançado para o SNES, por isso tem lugar garantido no coração dos fãs de RPG. Mas não pense que é fácil reconhecê-lo levando em consideração apenas o visual – assim como o remake de *FFVII*, o jogo é todo em 3D. A jogabilidade permanece intocada e o sistema Active Time Battle, que requer atenção dobrada por parte do jogador, deixa as batalhas mais dinâmicas. Espere o review (muito provavelmente feito pelo Fábio) na edição 8.





◦ À direita: Harvey prestes a levar um Sonic Boom na fuga



HARVEY BIRDMAN ATTORNEY AT LAW

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO CAPCOM LANÇAMENTO 2007

Esta nova imagem do jogo, que mostra Harvey incendiando o cabelo de Guile em pleno tribunal, comprova que muitos personagens da Capcom farão aparições especiais em *Attorney at Law*.

O jogo funciona com um episódio completo da hilária série exibida pelo canal Cartoon Network e conta com as mesmas opções existentes em *Phoenix Wright* – é preciso pressionar as testemunhas, mostrar evidências, investigar cenários e interrogar possíveis suspeitos. A diferença? Animações reais e não apenas sprites dos personagens em outras posições. Ah, e o cursor controlado com o Wii Remote, claro.



◦ Este é um dos especiais de Taki. E olha que ela nem está na TPM, hein

SOULCALIBUR LEGENDS

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO 1D

A pesar de não termos conseguido testar o jogo na E3, a versão disponível na TGS comprovou que os produtores estão trabalhando duro para fazer de *Legends* um dos melhores jogos do Wii – ao menos no que diz respeito ao visual.

Além do sistema de controle, o principal destaque do jogo é a possibilidade de alternar entre dois personagens ao longo da aventura, o que significa que será preciso terminar o game várias vezes para ver todos os finais. Siegfried, Mitsurugi e Taki são os personagens controláveis confirmados até agora, mas outros ainda podem ser anunciados, uma vez que a Namco ainda não

TIME HOLLOW

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO KONAMI LANÇAMENTO 2008

Time Hollow coloca o jogador na pele de Horo Tokio, um jovem que possui uma caneta capaz de alterar o (e viajar no) tempo. A trama tem início depois que Horo tem um pesadelo e, ao acordar, descobre que seus pais desapareceram há mais de 12 anos.

Exceto pelo fato de você precisar tocar em portas e caminhos para ir de uma área a outra, a exploração não é muito diferente do que se vê nos jogos da série *Phoenix Wright*. O diferencial mesmo fica por conta do uso do stylus para controlar o tempo. Desenhar um círculo na tela, por exemplo, abre uma passagem para o passado, permitindo que você recolha as pistas necessárias para dar continuidade à história no presente.



◦ Luta de hoje: Gato Gordo versus Garoto da Caneta Mágica



Armas brancas e mulheres com coxas grossas. Eis a receita de sucesso de *Soulcalibur*



ONITAROU

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO NAMCO BANDAI
LANÇAMENTO NOVEMBRO

Depois dessa, Mario vai ter que se esforçar para chamar a atenção com a sua próxima festa. *Onitarou* é uma coletânea de minigames focada na jogatina multiplayer que se apóia nas esquisitices japonesas para promover a diversão entre os participantes. Nos parece bem interessante, por isso tenha certeza de que verá o review do mesmo daqui a algumas edições.

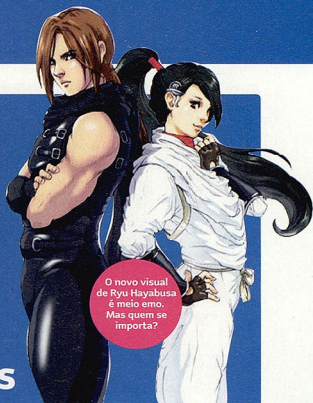


◊ Pode ficar tranqüilo: não vamos dar nota baixa para o jogo só porque ele é difícil demais

NINJA GAIDEN DRAGON SWORDS

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO TECMO LANÇAMENTO NOVEMBRO

O DS provou ser um aparelho tão versátil que, hoje em dia, é comum olhar para algumas opções inovadoras presentes nos jogos e não ficar impressionado. Mas pode escrever: assim que *Dragon Swords* for lançado, vai ter muita gente se perguntando: "Como é que conseguiram criar algo assim para ele?" O game tem os melhores gráficos já vistos no portátil até



O novo visual de Ryu Hayabusa é meio emo. Mas quem se importa?

agora. Com belíssimos cenários pré-renderizados e personagens 3D que se movem em uma velocidade absurda, o jogo poderia facilmente ser lançado para Wii – está certo, talvez não, mas você entendeu a mensagem.

Segurando o DS na vertical, você pressiona qualquer botão para se defender e usa a stylus para movimentar o protagonista e fatar os oponentes.



◊ Apenas um exemplo de como o Wii Remote é usado no jogo



◊ Complicou? Sem problemas. É só chamar os amigos para ajudar

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO CAPCOM LANÇAMENTO OUTUBRO

Se você ainda não leu nada sobre *Zack & Wiki*, um conselho: não se deixe enganar pelo título à la filme da Sessão da Tarde. O game é daqueles que divertem tanto quem está jogando quanto quem está apenas assistindo.

Segundo nossos camaradas ingleses, a versão disponível no estande da Capcom era a mesma que eles testaram há alguns meses nos escritórios da Nintendo, mas de tão bacana que o jogo é, eles não resistiram à tentação e jogaram tudo de novo.

Gráficamente, é um dos títulos mais bem-feitos do Wii, embora possa ficar melhor ainda até a data de lançamento – o framerate ainda peca um pouco e, considerando que não há muita coisa

acontecendo na tela ao mesmo tempo, não existe um motivo real para tal falha.

Mas esse é o único ponto negativo. Os enigmas se estendem por várias telas e a resolução dos mesmos se dá em uma reação em cadeia: pressionar o item A ativa o item B, que abre caminho para você coletar a chave necessária para chegar ao item C, e assim por diante. O mais legal de tudo, porém, é que a Capcom revelou que outras três pessoas poderão dar sugestões para a resolução dos quebra-cabeças fazendo rabiscos na tela com Wii Remotes extras. Parece ser mais divertido do que muitas das coleções de minigame já disponíveis para o Wii.





TORNADO

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO SUCCESS LANÇAMENTO 2007

Desenvolvido pela japonesa Success, *Tornado* é protagonizado por um grupo de gatos alienígenas que tem o poder de controlar diferentes tipos de tornados e uma tarefa para lá de peculiar: recuperar todos os edifícios do planeta, que foram roubados por um príncipe maligno. Se o conceito maluco não é suficiente para chamar a sua atenção, fique sabendo que o jogo tem um jeitão *Katamari Damacy* de ser.

Usando a stylus para manter os tornados girando o tempo todo, a idéia é coletar o maior número de construções de uma só vez.

Todos os cenários de *Tornado* são baseados em locais reais e a tela superior exibe uma grade no melhor estilo RTS do estágio em que você está. Ainda não ficou claro se esse recurso terá outra utilidade a não ser mostrar a posição do seu tornado nas fases. Esperamos que sim.

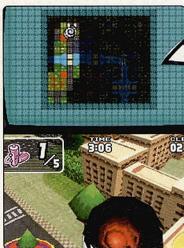


◦ Parece uma montagem feita pelo Trivella no PhotoShop, mas é uma imagem do jogo

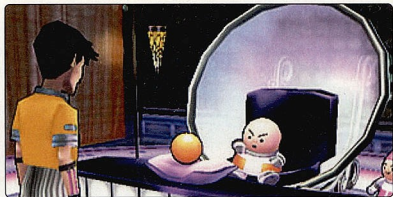
MIBURI AND TEBURI

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO SEGA LANÇAMENTO 2008

O destaque da TGS na nossa opinião? Nem *NIGHTS* nem *No More Heroes*. O jogo que mais chamou a nossa atenção na feira japonesa foi este aqui. Pelo o que deu para entender, o objetivo em *Miburi and Teburi* é completar uma espécie de palavra-cruzada usando termos que você precisa descobrir após assistir a bizarros vídeos com atores japoneses reais. Certamente, nunca vai ser lançado fora do Japão, mas não é por isso que vamos deixar de jogá-lo.



Esta legenda não foi colocada aqui para tentar esconder algo de você



OPOONA

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO KOEI LANÇAMENTO NOVEMBRO (JP)

Assim como as Energy Bonbons usadas pelo protagonista que por fora parecem frágeis, mas podem causar grandes danos nos inimigos, *Opoona* é um RPG aparentemente simples que pode surpreender os fãs mais ferrenhos do gênero. Primeiro, porque ele é da mesma equipe que criou *Dragon Quest VII*. Segundo, porque jogar usando apenas o Nunchuk é mais divertido do que ficar acessando menus e pressionando botões.

Puxar o Nunchuk para trás faz o personagem carregar o ataque, que é desferido com um movimento para frente e varia de acordo com a direção em que você inclina o controle. Fora dos combates, é possível exercer diferentes tipos de profissão para ganhar dinheiro.



◦ Não é o jogo mais bonito do mundo, mas nos parece bem divertido

PUCHI COPTER

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ARC SYSTEM WORKS LANÇAMENTO DEZEMBRO (JP)

Em *Puchi Copter*, seu objetivo é controlar um helicóptero rádio controlado para completar percursos cheios de obstáculos antes do término do tempo. Cada fase é baseada em um tema diferente e é necessário conseguir uma determinada pontuação para poder avançar.

Apesar do visual simplório, o jogo é mais desafiante do que parece. E você pensando que a Arc System Works só sabia fazer versões atualizadas da série *Guilty Gear*... Tsc, tsc, tsc.

Ninguém entende mais de games do

Aqui tem tudo sobre Nintendo



Edição 4 - R\$ 9,90

- Review e detonado de Metroid Prime 3 Corruption
- Super Mario Galaxy: novas imagens e informações desta aventura galáctica
- Guia de combate Pokémon Diamond/Pearl



Edição 3 - R\$ 9,90

- Mario Kart Wii: a série de corrida do Mario está de volta e nós temos todas as informações
- Jogamos Super Mario Galaxy
- Wii Fit: o novo acessório para jogar e fazer ginástica



Edição 2 - R\$ 9,90

- The Legend of Zelda Phantom Hourglass: navegamos no melhor jogo de DS já criado e contamos tudo
- Pokémon Battle Revolution: estratégias para vencer em todas as arenas do Wii



Edição 1 - R\$ 9,90

- Detonado: Pokémon Diamond/Pearl. Inclui até guia para capturar todos os monstros
- Review: Mario Strikes Charged
- Ainda: Nights; Mario Party 8; Big Brain Academy; Wii Degree; e Final Fantasy XII

Só para quem curte PlayStation



Edição 105 - R\$ 6,90

- Edição especial com 50 lançamentos de PS2, 50 lançamentos de PS3 e 13 lançamentos de PSP
- Detonados: Obscure 2; Manhunt 2; e Final Fantasy X
- Reviews: Warhawk; Lair; Stuntman Ignition; Persona 3; e Wild Arms 5



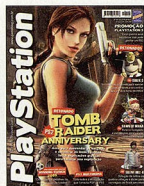
Edição 104 - R\$ 6,90

- Tudo sobre os três jogos do PS3 que prometem fazer o Wii e o X360 tremerem: Heavenly Sword; Metal Gear 4; e Killzone 2
- Detonados: The Darkness; Raw Danger; Winning Eleven 2007; e Shadow of Rome



Edição 103 - R\$ 6,90

- Todos os detalhes do novo God of War: Chains of Olympus
- Detonados: Harry Potter e a Ordem da Fênix; Transformers The Game; Naruto Ultimate Ninja 2; e Odin Sphere
- Reviews: The Bigs; The Darkness; PQ2



Edição 102 - R\$ 6,90

- Guia para desvendar os enigmas e encontrar os itens secretos de Tomb Raider Anniversary (PS2)
- Detonados PS2: Shrek3; Dawn of Mana; e Silent Hill 4
- Os primeiros detalhes de Winning Eleven Evolution Soccer



Edição 101 - R\$ 6,90

- Detonados: Spider-Man 3 (PS2); The Red Star (PS2); Resistance Fall of Men (PS3); e Driver 76 (PSP)
- PS3 sem limites: compre games na PSNetwork e compartilhe com até cinco amigos sem gastar mais nada

Compre pelo (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67.

que a Editora Europa. Confira!

Revista oficial do Xbox no Brasil



Edição 10 - R\$ 9,90

- Halo 3: a trilogia chega ao final. E, de quebra, traz o melhor multiplayer já criado
- Detonados: Blue Dragon e BioShock
- Games Convection: viajamos para a Alemanha e contamos tudo em 19 páginas



Edição 9 - R\$ 9,90

- O terror renasce no Xbox com Resident Evil
- Detonados: The Darkness e Oblivion
- E ainda: Halo 3; BioShock; Sega Rally; Assassin's Creed; PGR4; Devil May Cry 4; Destroy All Humans 3; Beautiful Katamari; e Rock Band



Edição 8 - R\$ 9,90

- Blue Dragon: o RPG com 3 DVDs, dos criadores de Final Fantasy e Dragon Ball Z
- Unreal III: o mais bonito game do X360
- E ainda: The Darkness; FIFA 08; Rock Band; Flatout; Virtua Fighter 5; Overlord; e Condemned 2



Edição 7 - R\$ 9,90

- Imagens nunca vistas do Halo 3. Aqui, os detalhes exclusivos, incluindo três mapas multiplayer inéditos
- Detonados: Spider-Man 3 e Oblivion (Parte 1)
- As primeiras imagens de Need for Speed: Pro Street



Edição 6 - R\$ 9,90

- Grand Theft Auto IV: conferimos o jogo rodando
- Detonado: Graw 2. Aqui, a campanha detalhada; os objetivos secundários; a lista de conquistas
- E mais: Flatout; e Shivering Isles

Videogame levado a sério



Edição 32 - R\$ 8,90

- Guerra no futebol: Fifa 08 e Winning Eleven 2008. Enfim essa briga chega ao PS3 e ao X360
- Cobertura da Games Convection 2007, a maior feira de games da Europa
- Wii Hacker: sua Wii Sensor Bar quebrou? Faça uma com apenas R\$ 12



Edição 31 - R\$ 8,90

- Assassin's Creed: enredo histórico ou ficção científica? Revelações sobre o game de ação que vai combinar Prince of Persia, Tomb Raider e Splinter Cell
- WCG 2007: cobertura da maior competição de games do País

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) 3097-8583

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- NGameR5**

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) 3097-8583

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.gameblog.com.br



*Preço por exemplar simples - 1 exemplar - R\$ 3,00 / 2 exemplares - R\$ 5,00 / 3 exemplares - R\$ 6,25 / 4 exemplares - R\$ 11,75. Outras vendas de 01/11/2007 a 30/11/2007 para empresas autorizadas apenas pelo telefone, por passaporte físico, enquanto durarem nossos estoques. O preço não está incluído no preço dos produtos.

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Desencane do realismo e embarque na viagem mais legal de um videogame portátil



Lançado no final de junho deste ano no Japão, *Phantom Hourglass*, o mais novo capítulo da fabulosa série *The Legend of Zelda*, recebe sua versão ocidental e prova aquilo que já foi dito pelo Felipe na edição #2. Ele utiliza como nenhum outro as capacidades do DS e se não é o melhor game feito até hoje para o sistema, o nome desta revista não é **NGamer Brasil**.

Portanto, nada melhor do que uma segunda jogada e uma segunda análise, desta vez com compreensão total do enredo que antes possuía a barreira do idioma japonês.

Nenhum homem é uma ilha

A versão pirata de uma personagem muito famosa do universo *Zelda* é sequestrada por um navio fantasma. O

jogo começa no ponto onde *Wind Waker* termina e se você ainda não sabe quem é essa personagem, é melhor visitar o clássico de GameCube. Mas como Link corre atrás dela o jogo inteiro, não é tão difícil adivinhar.

Seu nome nos *Zeldas* de gráficos cel-shaded é Tetra, e ela desaparece em uma nuvem de fumaça que se dissipa em um redemoinho roxo, negro e azul escuro, efeito que já deixa claro desde o princípio que a versão portátil não fica devendo em nada aos gráficos da versão console. Coloridos ao extremo, eles se pecam quando muito aproximados dos olhos do jogador e estouram na tela. O estilo adotado, a despeito do que possam achar os perentelhos que não se cansam de pichar visuais assim, possibilita uma personalidade única e permite gags visuais impagáveis, como quando Linebeck agarra Link pelo colarinho e começa a balançá-lo como se fosse uma língua perdurada no açugue. Depois de solto, o elfo fica tonto e seus olhos giram feito redemoinhos. Coisa fina que lembra os melhores desenhos animados da sua infância.

Apesar de ter uma quantidade de ilhas menor que o jogo anterior, você vai conhecer muita gente até chegar ao final. Esse Linebeck é um grande parceiro de Link na aventura, e como muitos coadjuvantes da série, possui uma personalidade marcante. Capitão do navio usado para viajar pelos mares, ele é cheio de lero-lero e está sempre dando um jeito de escapar do perigo com frases engraçadas. Em questão de desenvolvimento de personagens, *Zelda* sempre esteve bem servido e *Phantom Hourglass* mantém o nível em alta.

A presença da fada companheira aumentou bastante desta vez. Você começa com apenas uma, mas depois de cumprir os primeiros objetivos, outras duas se juntam e, como se fossem armas ou feitiços, podem ficar mais poderosas se você achar ou comprar seus respectivos itens de força (Gems). Tesouros também podem ser encontrados ou comprados em alguns lugares e, por Wi-Fi, trocados com outros jogadores. Ah, e o multiplayer também funciona assim.



OFICIALMENTE
NO
BRASIL



• Link usa vários itens para descobrir os segredos dos labirintos. Perto do final, você terá até uma corda bamba a seu dispor



• Covarde e fingido, Linebeck é um dos personagens mais hilários da Nintendo



Para dar o golpe giratório, é só clicar no Link. O sistema de combate chega a assustar de tão simples e eficiente

Melzinho na chupeta

Este jogo é perfeito para quem é meio preguiçoso – com uma mão só, dá para jogar. O sistema não poderia ser mais intuitivo e bem bolado: Link segue o ponto na tela em que a stylus está fazendo contato. Se estiver perto dele, ele caminha; se estiver longe, ele corre. Os mapas podem ser acessados com dois cliques e alterado com anotações

ELFO DO MAR

Se navegar é preciso, veja o que você pode fazer na água



BUCHA DE CANHÃO

Quando confrontado por inimigos, é só clicar neles para disparar o canhão. Lindas explosões acontecem e você parte para a próxima briga.

QUASE UM CABRAL

Link pode encontrar ilhas secretas, anotá-las no mapa e ir até elas, pulando obstáculos com um toque na seta azul.

BARCO PESQUEIRO

Você pode pescar peixes e baús de tesouros. Durante a pescaria, é preciso avançar pelo meio das minas para ganhar a recompensa.

AS SACADAS GENIAIS NOS FAZEM AFIRMAR QUE ESTE É O MELHOR GAME DO DS

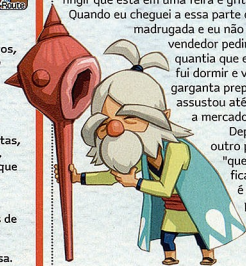
que você mesmo faz. Para usar as armas, é só clicar no alvo (com o bumerangue, dá para desenhar a trajetória). Em alto-mar, o navio segue sozinho depois que você desenha a rota e só é preciso pressionar os cantos da tela para girar a câmera. Em caso de perigo, clique em um botão de pulo ou diretamente nos inimigos para acertá-los com o canhão. Tesouros do fundo do mar são resgatados com uma grua que também é controlada pela stylus. E, diferentemente do que acreditávamos, o navio pode ficar mais resistente se as peças certas forem usadas.

Mas são as sacadas geniais de *Phantom Hourglass*, que ninguém sequer imaginou um dia, que nos fazem afirmar ser este é o melhor game do DS. Correndo o risco de passar por estraga-prazeres, tenho que contar pelo menos duas coisas que traduzem a genialidade deste jogo. A primeira é quando o aparelho precisa ser fechado para que "algo" passe da tela de cima para a tela de baixo. A segunda acontece quando você precisa comprar a grua para o navio. O cara que tem o item avisa que o preço será proporcional ao seu entusiasmo por ele. Logo você saca que é preciso fingir que está em uma feira e gritar pela melhor barganha.

Quando eu cheguei a essa parte do jogo, era de madrugada e eu não pude gritar, o que fez o vendedor pedir 1.000 rúpees pela grua, quantia que eu não possuía. Desliguei, fui dormir e voltei pela manhã com a garganta preparada. Dei um berro que assistiu até meu cachorro e comprei a mercadoria por 200 rúpees.

Depois de dois minutos, um outro personagem fala que "ninguém é esperto não precisa ficar gritando que nem bobo, é só estalar os dedos perto do microfone".

Nunca me senti tão estúpido e feliz ao mesmo tempo.



EM DETALHES

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

RECURSOS



O QUE É

Navegue pelos mares em busca da donzela em perigo utilizando um sistema de controle impressionante. E uma espada.

VISUAL

O GameCube encolheu? Não, este é poderoso DS! Pena que os gráficos não agüentam closes extremos.



AUDIO

As músicas não deixam a navegação se transformar em calmaria. E os sons ficam incríveis com fones.

JOGABILIDADE

É tão bom que você pode jogar com uma mão nas costas. O único defeito é não trocar itens em movimento.

INOVAÇÃO

Faz melhor tudo o que os outros jogos do DS já fizeram. E ainda faz coisas que nenhum outro jamais fez.

RESUMO

Prepare-se para as 20 melhores horas de jogo do ano. Você verá como um jogo *Zelda* ainda pode ser revolucionário.

98





Da primeira linha As CGs são ótimas, e esta cena é uma prova disso. A criatura acima é o tipo de inimigo mais comum que existe, mas, deste jeito, tem cara de chefe final. Ou não?

VERSÃO JAPONESA

ASH: ARCHAIC SEALED HEAT



Aisya é tão fiável que levanta até defunto. Só quem ler o texto todo vai entender...

Pai de *Final Fantasy* cria o maior jogo do DS



◉ Lembra daquelas animações de *Killer Instinct*? O esqueço aqui é quase igual

Quando *ASH* foi exibido pela primeira vez, em 2005, muita gente vibrou com a notícia. Afinal, era um jogo de Hironobu Sakaguchi e outros talentos conhecidos (saiba mais no box da página ao lado), criado especialmente para as capacidades do DS. Dois anos depois, o jogo chega ao Japão e, de cara, se destaca por ser o primeiro título a usar cartão de 2 Gigabits (256 Megabytes) de memória, o dobro da capacidade dos maiores jogos até hoje, como *Elite Beat Agents* e *Final Fantasy III*. Mas será que, nesse caso, tamanho é documento?

Calor antigo

O reino de Millinear está em festa. A princesa Aisya comemora seus 17 anos de vida e será nomeada rainha, recebendo o Bracelete de Millinear como símbolo de poder. A jovem será coroada pelo regente Bullnequ, guerreiro fiel e pai adotivo de Aisya. Porém, quando a princesa está para receber o bracelete, um estrondo é ouvido do lado de fora do castelo e todos saem assombrados. Uma serpente de fogo cruza os céus levando morte e destruição ao reino. O ataque é devastador, levando apenas Aisya sobrevivente. A jovem chora sua dor, mas é surpreendida por um fato inusitado: um a um, seus melhores guerreiros levantam das cinzas e voltam à vida para ajudá-la em combate.

Assim, Aisya parte em uma jornada para entender os mistérios de seu mundo. Ela persegue a serpente que é a "chama anciã aprisionada" do título, uma criatura trancafiada em um passado distante e que agora assola o mundo. Talvez a princesa encontre uma resposta para a reencarnação daqueles que foram queimados, mantendo suas memórias e sentimentos. Esse exército obedece Aisya cegamente, sem saber bem o porquê. Para complicar ainda



◉ Jeekawen, um mercenário com passado misterioso. Que novidaaaaaaaaaaaaaade!



EQUIPE DE CRIAÇÃO

ASH é obra de Hironobu Sakaguchi, o pai de *Final Fantasy*, que saiu da Square para fundar a sua própria empresa, a Mistwalker, em 2004. Esse estúdio é composto por poucasíssimas pessoas e cuida quase que exclusivamente do design de seus jogos.

Enquanto a Nintendo ficou com o papel de produtora, Sakaguchi usou sua influência para recrutar outros talentos para o projeto. Hideo Minaba, ilustrador e designer de personagens de *Final Fantasy Tactics* e *Final Fantasy XII*, foi chamado para cuidar dessas mesmas funções em *ASH*. Hitoshi Sakimoto, compositor de *Ogre Battle*, *Tactics Ogre*, *FFT*, *FFTA* e *FFXII*, assina a trilha sonora de *ASH*.

Como a equipe da Mistwalker é reduzida, ela terceiriza o trabalho braçal (modelagem, programação, debug, entre outras tarefas).

No caso de *ASH*, a empresa contratada foi a Raçin, fundada em 1995 e responsável por outros jogos, como *Snowboard Kids*, *Berberman 64* (N64), *Berberman Land 2* (GC) e *Berberman Land* (Wii).



● Sakaguchi-san, criador de *Final Fantasy* e de *ASH*

OS 2 GB DO CARTUCHO SE JUSTIFICAM PELOS GRÁFICOS DO GAME

mas, pessoas vindas do futuro se encontram com a jovem. O enredo toca temas comumente explorados por Sakaguchi, como a vida e a morte e a energia do planeta – assuntos analisados em profundidade em *FFVII* e no filme *Final Fantasy: The Spirits Within*.

Paraíso dos estrategistas

ASH mistura os aspectos estratégicos de jogos como *Fire Emblem* e *Front Mission* (batalha por turnos, movimentação de unidades por meio de grades) com combates no estilo RPG. O jogo é inteiramente controlado com a stylus (os únicos comandos de botão são controles rudimentares de câmera no L e R). Cada grupo possui até três unidades (um líder e dois recrutas) e também uma barra de AP para realizar as ações do trio em um turno: mover, usar itens, magias e entrar em combate – que exige um mínimo de 50 AP. O posicionamento das unidades no cenário é crucial, já que, se um personagem escolher o ataque, todas as unidades do grupo participarão do combate, e a distância dos inimigos afeta dano e precisão.

Nos intervalos das missões, você pode visitar a loja de itens e equipamentos, configurar seu grupo e recrutar personagens de seis classes diferentes: White Mage (magias de cura), Black Mage (magias de ataque), Itemer (pode usar itens de cura e ataque à distância), Battler (guerreiro), Stealer (rouba itens), Longsword (capaz de fazer ataques de área) e Monster Mage (magia de suporte). Cada profissão pode usar armas e habilidades diferentes, promovendo uma elaboração de estratégia ainda maior.

Um sistema chamado Engage permite fundir um aliado a um capitão, passando para ele suas habilidades e bônus de atributos.



● Há sete profissões disponíveis no jogo

Haja memória

Os 2 GB do cartucho se justificam pelo visual: além de muitas cenas em CG (para o enredo e os ataques especiais em combate), o jogo usa um sistema de gráficos peculiar: durante as batalhas, tudo é vídeo pré-renderizado. Ou seja, os personagens 3D foram construídos com um grande número de detalhes, depois animados numa estação gráfica e, por fim, transformados em vídeo para a resolução do DS. Logo, nenhuma das ações dos personagens é animação em tempo real. Mas como há uma variedade enorme de personagens e técnicas de combate, é compreensível o tamanho do cartão de jogo.

Mas *ASH* é grande também em extensão: são 31 capítulos que somam mais de 40 horas de jogo. Há um sistema de ranking que avalia seu desempenho ao final de cada missão e é possível repetir cenários já concluídos.

O jogo peca por depender demais da tela de toque e por ter uma interface nada inteligente – alguns comandos simples precisam de cinco ou mais toques. Uma versão americana ainda não tem data certa, então, se você pensa em importar, um aviso: tudo, sem exceção, está em japonês.



● Lembra daquelas animações de *Killer*... Ops! Já fizemos essa pergunta antes



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	MISTWALKER

RECURSOS



O QUE É

Estratégia estilo *Fire Emblem* com gráficos de batalha tipo *Donkey Kong Country*, vários diálogos falados e muitas cenas em CG.

VISUAL

Sprites pré-renderizados são uma boa sacada, mas gráficos feitos "na raça" são sempre melhores.



AÚDIO

Boa quantidade e qualidade de vozes e uma trilha sonora competente, embora repetitiva.

JOGABILIDADE

Jogar apenas na tela de toque é confortável, mas alguns comandos exigem cliques demais.

INOVAÇÃO

O enredo tem certa originalidade e o sistema Engage, para fundir unidades com o líder, é algo novo.

NG RESUMO

O jogo é bem longo e incentiva o planejamento estratégico. As missões duram demais, mas você pode salvar a qualquer momento.

70



Quem diria: agora Sininho faz pontas nos games de Sakaguchi!



REVIEWS

SONIC RUSH ADVENTURE

3D e 2D *Rush Adventure* conta com fases em 2D (com visão lateral) e em 3D, como a desta imagem, em que você usa a stylus para guiar as embarcações. O esquema de controle é bom nas duas situações



SONIC RUSH ADVENTURE

Correndo para o futuro, mas com um pé no presente e outro no passado

Gostando ou não, Sonic foi o único personagem que conseguiu abalar o trono de Mario. Mas, diferentemente do bigodudo, o porco-espinho perdeu o rumo no universo 3D. Os problemas dessa transição foram a inserção de uma história, o surgimento de novos "amiguinhos" – que não acrescentam em nada até hoje –, além da câmera confusa e do péssimo controle.

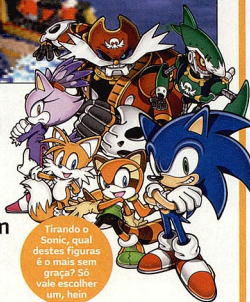
Por isso, quando Sonic chegou ao DS com games que lembravam os clássicos do Mega Drive, pensei: "agora sim vai ficar bom". E ficou. *Sonic Rush Adventure* é uma das melhores aparições do herói no portátil e traz fases enormes e coloridas, cheias de caminhos alternativos que abusam de loopings, lembrando – e muito – o bom e velho *Sonic CD*, o melhor de todos na minha opinião.

A jogabilidade é a tradicional, com a diferença de que aqui o azulão tem um novo movimento especial que o deixa mais rápido e invencível. Para utilizá-lo, você deve encher uma barra realizando acrobacias no ar ao pressionar os botões A e B, o que cria uma dinâmica diferente para o game: você pode terminar a fase rapidamente ou pode explorar cada canto do cenário em busca de itens. Outro lance legal são as batalhas contra os chefes. Em vez de apenas atingi-los como nos games antigos, a briga aqui exige raciocínio e tempo.

Porco-espinho ensopado
Navegar pelos sete mares também merece destaque. Sonic usa um jet ski controlado pela stylus para chegar



Sonic Rush Adventure é tão bacana que até o próprio Sonic joga nas horas de folga



Tirando o Sonic, qual destes figurinhas é o mais sem graça? Só vale escolher um, hein

às ilhas onde rolam as fases, o que lembra bastante os estágios especiais de *Sonic 2*. Mais para frente, ele pilota barcos maiores que permitem alcançar locais mais distantes.

Mas *Rush Adventure* não é um game perfeito. Assim como fez com os games 3D, a Sega continua insistindo em criar enredos bobos e acrescentar personagens inéditos, mas que são inúteis e parecem cópias piratas de outros já conhecidos – Marine, por exemplo, é praticamente uma cópia de Amy Rose. E o pior é que a lenga-lenga entre os personagens quebra o ritmo da jogatina. Mesmo assim, este é um dos melhores jogos do azulão em muitos anos. E é um motivo para eu finalmente comprar um DS.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	SEGA
DESENVOLVIMENTO	SEGA

RECURSOS



O QUE É

Jogo do *Sonic* que lembra os clássicos do Mega Drive, mas tem um toque de novidade proporcionada pelo DS.

VISUAL

É o game mais bonito do porco-espinho azulado no portátil. Uma bela mistura de 2D com 3D.



ÁUDIO

As músicas são boas, mas não chegam nem as pés dos clássicos. E enoja com o passar o tempo.

JOGABILIDADE

Não mudou muito desde a era 16-bit para cá. A diferença fica por poder usar a stylus para controlar os barcos.

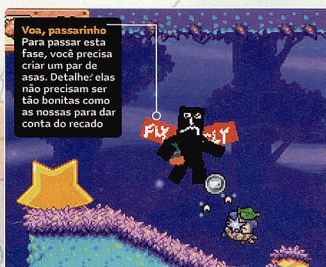
INOVAÇÃO

Não há nada novo para quem está colecionado com o DS, mas o jogo é bem divertido.

NG RESUMO

Sonic encontrou no DS sua nova casa. O game é ótimo, mas a história e os demais personagens que só servem para encher lingüiça.

80



DRAWN TO LIFE

Eis o verdadeiro poder da criação: stylus e tela sensível

Se tem um negócio que eu lembro bem da minha infância são aqueles livretos para colorir. Não faço ideia se ainda existem, mas basicamente eram um punhado de desenhos, aglutinados nos mais diversos temas, que vinham em branco para pintar. Pois bem, *Drawn to Life* é a versão século 21 desses livrinhos, com a diferença que agora é possível interagir com a própria arte.

O jogo é uma aventura/plataforma com historinha águia com açúcar. Você é o "criador", o cara que dá a vida. Depois de uns acontecimentos malévolos, cabe a você colocar as coisas em ordem e reestabelecer a paz entre os habitantes da cidade que você mesmo nomeia. Aliás, como criador, praticamente tudo cabe a você. Até mesmo o herói da partida nasce graças ao seu poder. Com uso do stylus, você tem a opção de criar um personagem do zero ou usar alguns elementos predefinidos – neste caso, basta completar o molde vazado com as cores desejadas. Em se tratando de uma game infantil, dá para dizer que a ideia é genial. Permitir aos pirralhos jogar com um desenho totalmente personalizado é uma sacada superbacana. Cria-se um vínculo raro de se ver em um videogame, sem falar que ninguém no mundo terá um jogo igual ao seu. É a personalização levada ao extremo.

No decorrer da aventura, o jogador é solicitado a criar elementos do cenário também. Isso inclui objetos

importantes para o desenvolver da trama: a fonte central da cidade, as plataformas que ajudam a subir e descer em determinados pontos das fases, cipós que conectam uma área a outra, etc.

Passando para o "papel"

Evidentemente, falar do processo é bem mais simples do que executá-lo. Criar algo realmente caprichado exige dedicação e paciência. A tela de edição dos desenhos é simples e contém, em suma, a possibilidade de ampliar a área do desenho, mudar em três tamanhos a ponta do "lápis", borracha e uma paleta de cores. No mundo perfeito, a obra seria feita pixel por pixel. Mas isso é algo que vai atrair apenas os pequenos, que curtem passar o tempo pintando. A maioria dos jogadores – eu inclusive – vai se contentar com um boneco tosco e alguns elementos feitos nas coxas.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **THQ**
 DESENVOLVIMENTO **5TH CELL**

RECURSOS



O QUE É

Um jogo de aventura que traz como diferencial a exigência de se desenhar o seu personagem e alguns dos elementos nos cenários.

VISUAL

Sem firulas: um 2D com alguns elementos que passam a ideia de profundidade no ambiente.



AÚDIO

O esqueminha infantil poderia ser fortalecido por uma trilha mais vibrante.

JOGABILIDADE

Ande, pule e ataque, ou seja, o mais puro feijão com arroz.

INOVAÇÃO

A ideia de criar o próprio personagem e completar o cenários com desenhos é simples e, ao mesmo tempo, empolgante.

NG RESUMO

A versão século 21 daqueles caderninhos de colorir que a gente usava quando era moleque, só que com objetivo.

85



REVIEWS

FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND



VERSÃO EUROPEIA

"Todo mundo agora: It's fun to stay at the 'YYYYMA'!"

FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND

Mas pode chamar de "As Incríveis Desventuras Monetárias de um Trintão que Adora Usar Roupas Apertadas"

Eu estaria mentindo se dissesse que não sinto vontade de arrancar todos os dentes da boca de Tingle sempre que olho para ele. Mas também estaria mentindo se dissesse que não gostei de *Rosy Rupeeland*, o primeiro game solo de verdade do personagem (o outro título protagonizado por ele, *Tingle's Ballon Fight DS*, exclusivo para os membros do Club Nintendo no Japão, nada mais é do que um remake do clássico *Ballon Fight* do NES).

O jogo lembra bastante as versões 2D da série *Zelda*, mas, assim como o personagem principal, tem um estilo próprio. O sistema de batalha, por exemplo, não requer o mínimo de habilidade do jogador. Tudo o que você precisa para enfrentar os inimigos é se aproximar deles e ver o pau comer. Mas isso só funciona contra as criaturas mais fracas. Quando é necessário se livrar de monstros mais fortes, o jeito é apelar para os guarda-costas, que fazem o trabalho sujo se você tiver Rupees suficientes para contratá-los.

Quer pagar quanto?

Aliás, tudo gira em torno dos Rupees no jogo. Seu objetivo principal é arrecadar a quantidade necessária das jóias para ganhar acesso a Rupeeland — uma tarefa que não seria muito difícil se o sistema de comércio do jogo não fosse tão sacana. Há diversas maneiras de conseguir dinheiro: criando e vendendo itens, completando os mapas das áreas visitadas, derrotando inimigos, etc. O problema é que é muito mais fácil perder grana do que arrecadar. Na maioria das vezes, você é

quem tem de fazer uma proposta caso queira uma informação extra ou um novo item. Estranhamente, porém, os outros personagens ficam com a quantia oferecida mesmo não aceitando fechar negócio.

As chances de *Tingle's Rosy Rupeeland* ser lançado nos EUA são mínimas, portanto, a única maneira de jogá-lo em inglês é importando a versão europeia. Só evite fazer isso em sites de leilão para não correr o risco de acabar como o Tingle: pagando uma boa grana por algo que pode não receber.



Depois que todas as bexigas estouram, Tingle vira purpurina. Ou quase isso



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	VANPOOL

RECURSOS



O QUE É

Controlando um homem que veste colá verde, colete e gaste milhões de Rupees para garantir o seu lugarzinho no paraíso.

VISUAL

8

Nada de muito exuberante, mas o visual do jogo tem um charme especial. E não estamos falando do Tingle.



ÁUDIO

7

As músicas não merecem destaque, mas os efeitos sonoros, sim. Destaque para o grito de Tingle prestes a cair no mar.

JOGABILIDADE

7

Tradicional ao máximo. Funciona bem, mas a movimentação do personagem poderia ser um pouco mais rápida.

INOVAÇÃO

2

Clicar em menus na tela sensível? Já foi feito. Usar a stylus para fazer marcações em mapas? Também.

RESUMO

Apesar da má fama do personagem, é besteira deixar de jogar *Rosy Rupeeland* só por causa disso. Pense nisso.

78



Bomba
Ao entrar em coisas como esta, sacuda o Wii Remote o mais rápido que puder para ser lançado no ar e alcançar novas áreas



DEWY'S ADVENTURE

Visual infantil, mas design de gente grande

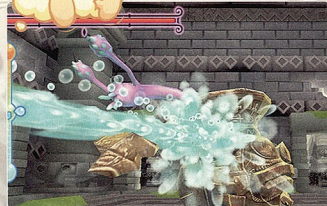
Com o sucesso do Wii, muitas empresas estão concentrando seus esforços no console. O que deveria ser algo bom, no entanto, se revela uma armadilha, já que uma parte considerável dos lançamentos é composta por adaptações de jogos multiplataformas, algumas vezes feitas às pressas. Por isso, é revigorante quando uma empresa ousa criar novas experiências com marcas originais. É o caso de *Dewy's Adventure*.

O jogo é da mesma equipe de *Elebits*, um dos primeiros jogos do Wii. Não por acaso, *Dewy* herda o DNA daquela pérola injustamente negligenciada pelo público: enredo de conto de fadas, belíssimas ilustrações, visual multicolorido, personagens fofinhos e recursos muito similares.

Líquido, sólido ou gasoso?

A mecânica de jogo, porém, oferece uma experiência bem diferente. Você joga apenas com o Wii Remote, virado na horizontal (estilo Nintendinho), e controla a gotinha d'água Dewy, ou melhor, o cenário. Como em *Super Monkey Ball* e

Mercury Meltdown Revolution, você inclina o estágio conforme vira o Remote e seu personagem desliza pelo cenário de acordo. O problema



Quem foi que disse que o Wii não é capaz de processar recursos de normal map? PS3 e Xbox 360 que se cuidem!

é que, algumas vezes, a câmera não acompanha sua trajetória e leva seus planos por água abaixo.

A grande sacada é a mudança de estado físico de Dewy – os produtores certamente buscaram inspiração nas aulas de ciências do ensino fundamental. Apertando para cima ou para baixo no direcional, você aumenta ou diminui a temperatura do ambiente. Se tudo estiver normal, Dewy é uma gota líquida; se o tempo estiver quente, ele evapora e se torna uma nuvem capaz de soltar raios; caso esfrie, o herói vira um cubo de gelo com ataques mais eficientes. Essas alterações também modificam o cenário, e o jogo está repleto de quebra-cabeças ambientais. O leque de habilidades do personagem termomorfo ainda inclui terremotos e ventos ao chacoalhar o controle para cima ou para os lados.

Seu objetivo é salvar o mundo do terrível Don Hédon e sua gangue de poluidores, e ainda resgatar seus amigos Eaus (existem 100 por fase). São sete mundos com temas bem característicos (campo, floresta, tundra, caverna, deserto, vulcão e arena), divididos em quatro fases cada, incluindo sub-chefes e chefes.

E, se a jornada principal de Dewy não é tão duradoura, o jogo pelo menos oferece incentivos extras: diversas atrações para habilitar, um



modo de edição de fases como o de *Elebits* e a possibilidade de compartilhar estágios com seus amigos via WiConnect24.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	KONAMI
DESENVOLVIMENTO	KONAMI

RECURSOS



O QUE É

Incline o cenário com o Remote para guiar uma gota d'água e mude a temperatura para transpor obstáculos e derrotar inimigos.

VISUAL

7

Há belas composições de cor que mudam de acordo com a temperatura e os chefes são construídos com normal map.



AÚDIO

7

Uma trilha sonora animadíssima, mas os gritos dos Eaus (ssssssuuu) irritam depois de um tempo.

JOGABILIDADE

7

A movimentação funciona tão bem quanto em *Monkey Ball*, mas todos os jogadores têm uma opção para controlar a câmera.

INOVAÇÃO

6

Não há conceitos inéditos, mas todos os existentes são aplicados de maneira a criar um jogo com muita personalidade.

RESUMO

Oferece muitos e variados estágios, desafios extras para quem se interessar e um interessante modo para criar fases.

72



Dragon Blade é o melhor game de ação que já jogamos na vida... Está certo, é mentira

DRAGON BLADE WRATH OF FIRE

A jornada genérica do guerreiro jornada por cenários genéricos

P repare-se para gastar grana em fisioterapia, pois seu braço molenga vai sofrer com o puro espantamento acrebrado de *Dragon Blade*. Não há enigmas para desafiar o Tico e Teco; você só precisa imaginar que o Wii Remote é uma espada e descer o cacete nas hordas de monstros que não param de surgir. O problema é que a quantidade de movimentos harmônicos simples (termo pomposo para definir gestos simples, tortuosos e repetitivos) que você é obrigado a fazer para criar combos é abusiva e ininterrupta. Para complicar, não há muita precisão na identificação dos movimentos, por isso não adianta fazer pose na frente do sensor: é mais fácil chacoalhar o Wii Remote que nem um maracá e torcer para dar samba.

Aprenda com os dragões

A desculpa para a pancadaria é a aventura de um jovem guerreiro e a paz mundial. O fulano decide partir em uma jornada para conquistar os poderes de seis dragões lendários – opa, clichê detectado – e milhares de monstros sem outra perspectiva de emprego precisam impedi-lo. As batalhas contra os chefões que possuem os poderes dos finados dragões são

a parte mais legal do game e exigem que você enfraqueça os alvos antes de acertá-los exatamente onde dói. O prêmio para cada vitória são poderes especiais interessantes. O primeiro poder adquirido, por exemplo, é uma enorme garra astral de dragão que se projeta do seu braço e devasta diversos inimigos simultaneamente. Habilidades como esta gastam MP, logo, não é possível usá-las o tempo todo, o que o obriga a depender apenas da sua espada, que, na verdade, é a reencarnação de um dragão e conversa com você – não zombarás do pobre menino que fala com a própria espada e está nessa jornada porque não conseguiu namorada.

Entrar em méritos visuais é pura covardia, já que a qualidade gráfica do jogo fica entre o que você viu no N64, e no GameCube. Por conta disso, *Dragon Blade: Wrath of Fire* só pode ser



considerado um game de ação bacana se você não levá-lo a sério. Se resolver jogar, faça-o sem compromisso algum.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **D3 PUBLISHER**
DESENVOLVIMENTO **LAND HO!**

RECURSOS



O QUE É

Pancadaria ininterrupta com roteiro meia-boca e controles com pouca precisão. Ainda assim, tem um ritmo de ação bacana.

VISUAL

Os monstros são feios de dar dó e os cenários são vazios e completamente desprovidos de detalhes.



AÚDIO

Os personagens não mexem as bocas, mas são dublados de forma convincente – como fantoches.

JOGABILIDADE

Não há comandos muito complexos, mas até os golpes mais simples são difíceis de serem executados.

INOVAÇÃO

Festival de clichês e pancadaria convencional. O que salva são as devastadoras técnicas especiais.

NG RESUMO

Dragon Blade é um jogo que não vale a pena ser comprado, mas você não vai achar ruim de jogar se ele cair do céu diretamente para dentro do seu Wii.

55



MYSIMS

Com um visual mais cabeçudo, os Sims dão uma de *Animal Crossing*

Com uma aparência gracinha demais e alguns bons acertos, *Mysims*, um spinoff da conhecida franquia *The Sims*, chega aos consoles.

A primeira vitória foi criar um visual bonito, colorido e divertido, que arranca sorrisos até de senhores sisudos de bigode e terno. Os gráficos fogem um pouco do padrão da franquia, que sempre apresentou personagens sísmos, alguns até com pretensões de top-model.

Construindo e cuidando

Claro que você pode dizer que visual fofo não é a sua, que esse tipo de coisa deixa o jogo com uma cara infantil, etc. Mas, se você gostou de *Animal Crossing* ou sempre quis construir sua própria cidade, então não há motivos para que o visual atrapalhe a jogatina. Outro ponto afinado do game é a jogabilidade, principalmente em termos de variedade e personalização. Você pode fazer de tudo, desde instalar-se em peças de arquitetura que o game disponibiliza ou até mesmo criar suas próprias estruturas. A criação do seu Sim é bem bacana



Os Sims estão sempre cuidando de sua própria vida, mas na maioria das vezes isso acontece na casa dos outros



e ainda recebe uma variação da tonalidade de voz, que é extremamente engraçada.

A diferença entre *Mysims* e outros jogos da série começa aqui: você assume o controle de uma cidade e deve enchê-la de novidades para atrair novos comerciantes e visitantes. Só que, antes de começar a brincar de Lego, é preciso coletar "essences" que ficam disponíveis pelo mundo. São elas que servem de energia primária para a construção de sua cidade. Para encontrá-las, basta chacoalhar uma árvore, explorar o ambiente ou conversar com outros Sims. A fórmula é simples e divertida, mas as telas de loading e a pouca variedade de missões tiram um pouco do brilho do título.

Se você conseguir ignorar alguns deslizes técnicos e gostar mesmo de construir (você passa um tempão fazendo isso), *Mysims* está longe de ser uma decepção.



EM DETALHES

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

RECURSOS



O QUE É

A versão mais colorida, fofa e cheia de novidades de *The Sims*. O problema é ter que agüentar tantas telas de loading.

VISUAL

8

Uma graça. Os Sims parecem ter pulado de um mangá japonês e os cenários são bem coloridos.



ÁUDIO

7

Os efeitos sonoros se destacam na hora em que você escolhe a voz do Sim. Depois, apenas cumprem o papel.

JOGABILIDADE

6

Fácil de entender. Flui bonito na hora de jogar, mas bem que poderia variar um pouquinho mais.

INOVAÇÃO

4

Vale pela variedade na construção de sua cidade, mas não representa nenhuma novidade no Wii.

RESUMO

A franquia começa a ganhar espaço nos consoles. Mas ainda tem falhas que não condizem com os anos de sucesso no PC.

75



FIFA 08

Porque você não precisa se chamar Maradona para fazer gol com a mão

Finalmente o Wii recebeu seu primeiro grande jogo de futebol. E garanto que a expectativa dos boleiros virtuais donos do Wii será atendida, pois mesmo não apresentando todos os modos existentes nas versões para outros consoles, *FIFA 08* dá de goleada no Wii.

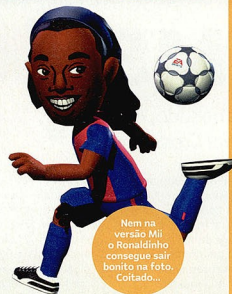
O primeiro gol está no entrosamento entre o jogador (você) e o Wii Remote. Depois de um período de adaptação, você consegue jogar normalmente, já que os passes, a corrida, os lançamentos e os dribles são realizados por meio da combinação Remote + Nunchuk. Para chutar, no entanto, é preciso fazer uso da sensibilidade do Wii Remote: movê-lo para cima faz o seu jogador dar uma bicuda, enquanto que para baixo resulta em um chute de chapa. A precisão é incrível. A força e o efeito dos tiros a gol depende unicamente da velocidade com que você move e inclina o braço durante os movimentos.

Liberdade total

Mas o que faz *FIFA 08* marcar um gol de placa são as dezenas de ligas e centenas de times oficiais, incluindo o Brasileiro com equipes atualizadas, inclusive em relação



Aqui, seu objetivo é acertar boladas na cara do Ronaldinho para endireitar aquele abridor de lata que ele chama de boca



aos uniformes. Ou seja, pelo menos no game, os torcedores do Corinthians têm a chance de evitar que o time seja rebaixado este ano – Ha!

Além dos times oficiais, o game dá a opção para você criar um esquema tático do zero. Assim, é possível escolher quantos atacantes seu time terá e até quem subirá no contra-ataque. E o melhor: o jogo permite que você utilize essa tática original nas partidas online e nas Ligas Interativas.

Para relaxar, você pode se divertir em minigames exclusivos. No *pebolim*, como em uma mesa real, é preciso virar o controle para os lados para mover o bonecos – a diferença é aqui não há muita precisão. Nas *embaixadinhas*, porém, o esquema de realizar os movimentos que surgem na tela funciona muito bem. Já a cobrança de pênaltis não é legal pois os chutes quase nunca vão na direção certa.

Quem esperava um bom futebol no Wii tem em *FIFA 08* um prato cheio. O jogo apresenta uma IA avançada e uma física melhor que a de *Winning Eleven*.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	EA
DESENVOLVIMENTO	EA

RECURSOS



O QUE É

Versão da série de futebol oficial da FIFA com recursos exclusivos para o Wii. Entre outras coisas, a sensibilidade de movimentos é usada para chutar.

VISUAL

Não é bonito, mas cumpre seu papel. Pelo menos as camisas dos times brasileiros estão lá e a grama tem relevo 3D.



ÁUDIO

Músicas são boas, com bandas brasileiras, mas os barulhos dentro de campo são repetitivos.

JOGABILIDADE

Fazer gols com o Wii Remote é muito bom, principalmente depois que você pega o jeito.

INOVAÇÃO

Somados ao controle, o modo online, a criação de esquemas táticos e os minigames fazem a diferença.

NG RESUMO

FIFA 08 traz tudo o que um bom game de futebol precisa e ainda conta com controles simples, além de modos de jogo que até o seu pai vai gostar.

89



JAM SESSIONS

Para tocar uma "modinha de viola" em qualquer lugar

E bem difícil analisar este jogo. Isso porque ele não é um "jogo" de verdade. Está mais para um aplicativo que tem toda a cara de software de PC mas que pode ser usado no DS. É apenas um software para tocar guitarra de uma maneira simples no portátil, mas que pode se transformar em uma excelente ferramenta para músicos.

Na tela de toque, você tem uma corda que pode ser tocada com "palhetadas" para cima ou para baixo. Apesar de

ter apenas uma corda para simular as seis da guitarra de verdade, as setas do direcional funcionam como acordes.

Diagonais também contam e, com o botão L pressionado, você toca mais acordes ainda.

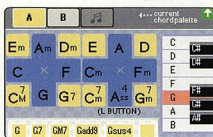
Há um tutorial, freestyle e músicas para serem acompanhadas, mas não existe nada que possa

ser chamado de um modo real de jogo. Ao tocar as músicas, não importa se você erra 57 notas ou nenhuma e não há necessidade de se importar com o tempo nem com o ritmo das melodias, que estão apenas em midi e não em áudio real. A guitarra, por outro lado, tem som real e até uma boa variedade de efeitos sonoros.

A seleção de músicas é limitada, mas pelo menos você pode gravar composições de sua própria autoria. Essa é a parte boa para quem é músico: para aqueles que dominam os acordes e têm um bom ouvido podem sacar o DS no momento em que bater aquela inspiração para um novo som, gravar o riff e depois trabalhar melhor a música quando surgir a oportunidade. **TRIVAS**



• A interface pode ser personalizada



CHIBI-ROBO: PARK PATROL

Pega no tranco, mas depois funciona bem

Entender o que está se passando na história é ótimo, mas isso não muda o fato de o jogo demorar um bocadinho para engrenar — como o Nelsão deixou bem claro no review da versão japonesa, publicado na terceira edição da **NGB**.

E o pior é que esse problema poderia ser evitado facilmente: era só a produtora ter permitido que os Watts (conseguidos por meio da arrecadação

de Happy Points) fossem usados como energia extra caso a bateria de Chibi chegasse ao fim em um momento inoportuno. Como os Watts servem apenas como moeda de troca, o jogador teria de decidir entre gastá-los como energia ou acumulá-los para comprar novos equipamentos, o que daria um toque mais estratégico ao jogo.

A utilização da stylus é bacana, mas faz falta uma opção para poder controlar o personagem só com a caneta — ainda mais se você jogá-lo depois de terminar *Phantom Hourglass*, como foi o meu caso. De uma forma geral, porém, o jogo diverte bastante, mas não tanto quanto a versão para GameCube. Se bem que faz você imaginar o funcionamento de uma possível versão para Wii. **MEGA**



• O enredo avança em ritmo de bicicleta ao jogo.



PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **UBISOFT**
 DESENVOLVIMENTO **PLATO**

EM DETALHES

VISUAL	5
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	9

NG RESUMO

Guitar Hero para DS? Nem de longe. Mas pelo menos dá para tirar um som e ainda serve como ferramenta de composição.

75



PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **NINTENDO**
 DESENVOLVIMENTO **SKIP LTD.**

EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	6

NG RESUMO

Diverte, mas não como a primeira versão. A tela sensível poderia ter sido melhor explorada e a história poderia evoluir mais rapidamente no início.

78

EXTRA

Bons ou ruins, quase ninguém vai jogar

01 BRUNSWICK PRO BOWLING

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO CRAVE DESENVOLVIMENTO POINT OF VIEW

A dúvida aqui não é "Brunswick Pro Bowling é melhor que o bolche de *Wii Sports?*", mas sim "Por que diabos você gastaria dinheiro em um novo jogo de bolche sendo que já tem um que funciona perfeitamente bem?" É realismo que você procura? Então pode esquecer. Tirando os personagens – de modelagem bem meia boca e sem carisma algum – Brunswick é quase idêntico ao game que acompanha o Wii no quesito jogabilidade.

50 Em uma palavra: dispense. MEGA



Continue jogando *Wii Sports*

02 NAMCO MUSEM DS

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO NAMCO BANDAI DESENVOLVIMENTO NAMCO BANDAI

E mais uma vez a Namco tenta nos socar uma compilação de suas velharias goela abaixo. A diferença desta vez é que além de sete games antigões (*Galaxian*, *Pac-Man*, *Galaga*, *Xevious*, *Mappy*, *The Tower of Druaga* e *Dig Dug II*), a empresa resolveu incluir uma versão portátil e com suporte à conexão Wi-Fi de *Pac-Man Vs.* – que, sinceramente, é a única coisa que realmente vale a pena jogar. O problema é pagar US\$ 20 para desfrutar só disso.

52 MEGA



03 Só engana quem não conhece

03 MEGA FORCE

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO CAPCOM DESENVOLVIMENTO CAPCOM

Quem se lembra do slogan "Parece... mas não é" do xampu Denorex? Se o nome desse jogo não fosse esse aí de cima, poderia muito bem ser Denorex: parece... mas não é *Mega Man*. No lugar do azulão, temos um moleque tímido que não gosta de ir à escola; e no lugar da ação bombástica dos títulos clássicos, temos um RPG com batalhas por cards. As três versões existentes não possuem diferenças significativas entre si – é apenas uma tentativa da Capcom de fazer dinheiro fácil. Se a empresa não tem mais nada de bom a oferecer com um de seus personagens mais marcantes, seria melhor deixar a memória de

35 *Mega Man* descansar em paz. TRIVAS



02 A única razão para comprar o jogo

04 MYSIMS

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO EA DESENVOLVIMENTO EA

A versão para DS de *MySims* tem o mesmo conceito da Wii, mas a forma como foi executada muda completamente a experiência. No portátil, o jogo tem ainda mais cara de *Animal Crossing*, tanto em relação aos gráficos como a alguns elementos de jogabilidade e estrutura de missões. A interface é igualmente simples, mas o ritmo é um pouco mais lerdado por causa do menu menos adequado. No mais, o jogo flui bem e serve como uma boa alternativa para quem ainda não tem o console de mesa.

68 FLAVINHA



04 Criando o Menino Cabeça de Nabo

05 DAVE MIRRA BMX CHALLENGE

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO CRAVE DESENVOLVIMENTO LEFT FIELD

Cheguei a testar a versão de PSP quando ela foi lançada, mas não gostei nem um pouco. Quando a versão de Wii foi anunciada, com a Left Field (*Excitebike 64*, *MTX: Mototrax*) encarregada do desenvolvimento, pensei: "só pode sair coisa boa". Não saiu. *BMX Challenge* de Wii é tão precário quanto a versão para o portátil da Sony – o sistema de controle é tosco e o visual é de jogo de PS1. É uma mancha no nome de uma das produtoras mais consagradas do ramo de jogos esportivos.

40 Uma pena. MEGA



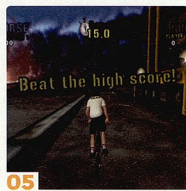
06 "Isso. Agora levanta a outra pata"

06 KEKKAISHI: KOKUBOUROU NO KAGE (JP)

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NAMCO BANDAI DESENVOLVIMENTO NAMCO BANDAI

Os japoneses adoram mangás protagonizados por pirralhos cujo destino é caçar fantasmas e salvar o mundo. *Kekkaishi* é um desses e faz um sucesso danado no Japão, o que garantiu um jogo para o Wii. Simples e criativo, sua missão é usar o Wii Remote como bastão de exorcismo: com o A pressionado, você define o tamanho da "jaula psíquica" e com um simples movimento vertical aprisiona os fantasmas. Depois, um simples toque no B faz os inimigos explodirem. As únicas variações no combate são a quantidade de alvos e a malícia necessária para aprisionar os mais espertinhos. Deixe o cérebro de molho junto com a

60 dentadura da sua avó e divirta-se. ZBERTO



05 Não. Valeu, muito obrigaaahhhh

AGORA A BALADA

É NO SEU PC!



Crie seu estilo e junte-se aos milhões de jogadores do game de dança mais popular do planeta!

- Dezenas de músicas para você escolher
- Diversas opções de customização
- Jogabilidade simples e intuitiva
- Sucesso total no mundo inteiro

Baixe e jogue grátis!

Acesse já e baixe o seu game grátis:

www.audition.com.br

ou retire um CD com o game num dos muitos pontos autorizados.

 **KAIZEN**
GAMES



nintendo
Wi-Fi
connection

WIINTERNET

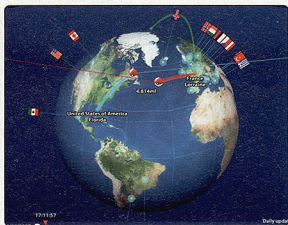
PARA FAZER VALER CADA MEGA BYTE DA SUA CONEXÃO

DE OLHO NAS TRANSAÇÕES

Novo site mostra as trocas de monstros feitas em *Pokémon D/P*

Que os monstros da série *Pokémon* estão dominando o mundo você já está cansado de saber. O que talvez você não saiba é que agora pode assistir de camarate a essa dominação. No site *Pokémon Global Trade Station* (www.pokemon-gts.net), é possível acompanhar em

tempo real todas as trocas de pokémon realizadas via Nintendo Wi-Fi Connection com uma nova versão. O site também mostra informações específicas de cada país (o Brasil está na lista) – com a quantidade de pessoas que fazem uso da rede online da Nintendo e o Top 5 das criaturas mais trocadas – e conta com um sistema de busca de pokémon. Infelizmente, é impossível visualizar o site pelo Internet Channel do Wii, uma vez que ele ainda não tem suporte a Flash 9. De qualquer forma, é mais um ótimo serviço gratuito para os fãs da franquia.



* As pokébolas saem voando de um país para outro quando a troca é concretizada. É simplesmente mágico

NOVO CONSOLE NO VIRTUAL CONSOLE

Mais jogos de aparelhos clássicos a caminho do seu Wii

A variedade de títulos disponíveis no Virtual Console vai aumentar mais uma vez. Depois do Neo-Geo, que teve os primeiros títulos disponibilizados no começo de outubro (confira a seção "Download" para saber quais são eles), a loja virtual de games clássicos do Wii passará a receber games de TurboGrafx-CD. O anúncio foi feito por Hidetoshi Endo, presidente da Hudson Soft, empresa que criou o PC Engine (nome japonês do TurboGrafx-16) em parceria com a NEC.

Os primeiros títulos previstos para o VC japonês são o RPG *Ys Book 1 & 2* e o bizarro shooter protagonizado por marombados voadores e



* Nunca jogamos *Super Air Zonk* antes. Sabe como é, estávamos fritando *Star Fox* quando ele foi lançado...

seminus *Cho Aniki*. Nas demais regiões, os jogos que marcarão a estréia do aparelho do Wii Shop Channel são *Gate of Thuder* e *Super Air Zonk: Rockabilly Paradise*. Agora, uma informação não tão boa: os jogos serão vendidos pelo mesmo preço dos títulos de SNES atualmente: 800 Wii Points (cerca de R\$ 15).

5 GAMES EM FLASH

PARA JOGAR PELO BROWSER DO WII



Submachine

Um enigma no melhor estilo point and click com uma trilha sonora sóbria e sacadas geniais. Não é muito longo, mas vale a pena conferir. tinyurl.com/2l8vvh8



Wii Shaft

Simple e estúpido, mas igualmente viciante. Controle um quadrado roxo e evite que ele toque os espinhos no alto da tela ou caia no abismo logo abaixo. tinyurl.com/3yo92j



Cursor Thief

Teste os seus reflexos e descubra por quanto tempo consegue manter o cursor longe das garras desse ladrãozinho safado. Nosso recorde é 5 minutos. tinyurl.com/2bjgvb



Rush Hour 3

É um joguinho bem meia-boca, mas como ele tem um tutorial específico para o Wii Remote, achamos que seria interessante colocá-lo aqui. tinyurl.com/36nuob



Fields of Logic

Segundo o criador, trata-se de um teste de lógica. O problema é o tempo que você perde para entender a lógica de ficar girando TVs em um campo gramado. tinyurl.com/yppkqj



ACCESS POINT



DISSEMINANDO O VÍRUS DA JOGATINA ONLINE

Infelizmente, a rede Nintendo Wi-Fi Connection ainda não é tão amigável quanto a Xbox Live da Microsoft. Isso porque você não recebe nenhum aviso quando tem seu Wii Number adicionado à lista de amigos de alguma pessoa – e a história é a mesma com os Friend Codes de jogos com recursos online. Para jogar uma partida de *Mario Kart DS* ou trocar Vouchers de *Metroid Prime 3* com outra pessoa, por exemplo, você precisa ter certeza de que foi adicionado à lista dela. E vice-versa.

Mas como trocar essas informações com alguém que mora na Bahia se você é do Rio Grande do Sul? E aí que entra a seção "Access Point". A partir de agora, todos os leitores que enviarem seus Wii Numbers e Friend Codes para a revista terão os mesmos publicados aqui, com e-mail e tudo mais. Depois, é só adicionar uns números, trocar algumas mensagens e fritar a banda larga.

Rui Lopes

E-mail: hamburguinho_2@hotmail.com
Wii Number: 0208 4032 3529 3971

Guilherme Fogaroli

E-mail: guifoga@hotmail.com
Wii Number: 0433 7851 6741 3154
FRIEND CODE
Mario Strikers Charged: 472554 359901

Daniel Oliveira

E-mail: gardenas@gmail.com
Wii Number: 8244 0900 1453 1401

Tiago Dayrell

E-mail: tico.dayrell@hotmail.com
Wii Number: 6947 2786 2852 7617

Gustavo Cabrejos Marques

E-mail: gustavo_cabrejos@hotmail.com
Wii Number: 1908 9357 3115 8823

Bruno Souza

E-mail: brunosouza86@gmail.com
FRIEND CODES
Bombberman Land Touch: 081707 949476
ClubHouse Games: 219146 892445
Picross DS: 455378 867455
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass: 116076 442234
Mario Kart DS: 201967 021128
Worms Open Warfare 2: 343707 040873
Pokémon Diamond: 382355 892925

João Victor Thomé

E-mail: jvctaki@gmail.com
Wii Number: 1615 7397 6617 3251
FRIEND CODE
Mario Strikers Charged: 232039 643465

Rodrigo Ribeiro Paterno

E-mail: rdgntd@hotmail.com
FRIEND CODE
Pokémon Diamond: 386652 787904

Cindy Dalfovo

E-mail: cindy.dalfovo@gmail.com
Wii Number: 3654 3107 9454 6075

Henrique Quaioti

E-mail: rique_bq@hotmail.com
Wii Number: 6711 3955 0146 5127



SURREALISMO VIRTUAL



Ver *Super Mario Galaxy* em ação nos faz sentir parte de uma aquarela. Mas será que essa viagem tecnicolor da Nintendo é o último exemplar de uma raça em extinção?



© Misturando *Star Wars* e *Legó*, a *Traveler's Tales* contou a história sob a ótica de uma criança

Certo dia, dois desconhecidos criadores de games, cada qual com uma enorme quantidade de imagens conceituais, passaram pelas imponentes portas de uma grande produtora de jogos, ambos desejando conseguir a atenção – e o dinheiro – de seus futuros patrocinadores com ótimas idéias. Para o vitorioso, uma vida inteira de banquetes e meias sem furos nas pontas. Mas para aquele que falhar na tentativa de impressionar, uma dolorosa reunião para contar a sua fiel equipe de programação que eles passarão o Natal trabalhando no DVD interativo *As Aventuras da Turma do Lame-Lame no País da Xuxa Gimenez*. As apostas não poderiam ser mais altas. Vamos analisar mais atentamente os passos dos dois criadores.

O primeiro a tentar a sorte é Roberto Fatosfotos, representando os Estúdios Puro Lucro. Seu game é um FPS da Segunda Grande Guerra, o que é um certo problema pois já existem tantos deles em todo o planeta que é de se admirar que ainda não tenham se juntado em uma gigantesca massa assassina.

Mas Roberto veio preparado: pratinhas e mais pratinhas servirão para explicar como a utilização de 4 mil tonalidades de marrom fez de *Guerra da Vitória* a



"OS GAMES NÃO ESTÃO ATRELADOS ÀS FÍSICAS QUE NOS CONECTAM A ESSA BOLA DE LAMA EM QUE VIVEMOS"

mais realista representação de todos os tempos da Batalha de Stalingrado. E não foi apenas isso: eles passaram centenas de horas com os maiores pedlogistas (são estudiosos do solo, e não o que você está pensando) do mundo estudando o terreno do local onde o jogo é ambientado para garantir que as granadas rebatam na altura certa. Os engratados ficaram impressionados e assinaram um contrato na mesma hora.

O segundo criador, o Professor Juca Bessaoca da Redundante Games, é um pouco diferente. Ele percebeu que os games, na condição de pequenos universos dentro de si mesmos, não estão conectam a essa miserável bola de lama



© Em *Animal Crossing*, você pode ver telas praticamente inteiras com céus azulados (ou rosados, como mostrado ao lado)



Shadow é apenas um Sonic descolorido. A Sega já fez melhor do que isso



◉ Ainda não apareceram rivais para os tons azul claro de *Wind Waker* para *GameCube*.

em que vivemos. Ele pensou muito sobre o tipo de mundo que gostaria de criar com essa recém-descoberta liberdade, mas — que bênção! — não conseguiu se restringir a apenas um. Então, ele desenvolveu uma série de planetas interligados, um mais inovador do que o outro, e todos embalados com cores suficientes para fazerem suas pupilas dilatarem de alegria. O jogo não se parece com nada que os engratados já haviam visto em todas as suas vidas.

E então eles queimaram o professor na mesma hora.

Caro leitor, não deixe essa morte ser em vão; é preciso analisar o que podemos aprender com a dramatização daquilo que é, infelizmente, um cenário muito comum no mundo dos games.

No mundo real, é claro, a ideia do professor já existe. Você a conhece como *Super Mario Galaxy*. Mas apesar de a visão de Mario em sua roupa de abelha aquecer nossos corações como uma xícara de chocolate quente, a verdade é que, sem a rede de segurança proporcionada pelos famosos personagens da Nintendo, os produtores não estão dispostos a arriscar com nada que mostre o menor sinal de originalidade.

Mas e de quem é a culpa? Em outros formatos, jogos que são uma festa para os olhos como *Okami*, *Psychonauts* e *Viva Piñata* — três excelentes títulos — venderam tão bem quanto pasta de dente sabor cocô. Pelo lado da Nintendo, não é muito diferente: sem um grande nome como Mario para atizar o interesse do grande público, os mundos caleidoscópicos de títulos como *Chibi-Robo* e *Billy Hatcher & The Giant Egg* tiveram vendas pífias, apesar da falta de competição no GameCube. Mas embora os produtores tenham uma parcela de culpa por sujar a reputação dos chamados "games coloridos" com uma quantidade de jogos de plataforma mal-acabados, você não pode recriminá-los pela relutância em jogar dinheiro fora. O fracasso de todos esses cinco últimos jogos citados em pular para dentro de nossa sacola de compras não pode ser creditado apenas como uma coincidência. ◉



É verdade... tem horas que é melhor criar um soldado da Segunda Guerra.

OS MUNDOS MAIS MALUCOS DA NINTENDO



MICROMACHINES (NES, GAME BOY)

Esta franquia exige criatividade. A Codemasters agarrou a oportunidade com ambas as mãos e criou fases inspiradas em objetos domésticos como privadas, banheiras e mesas de café da manhã.



RATATOUILLE (Wii, GAMECUBE, DS, GBA)

Esses mundos de sonhos cheios de comida são, como conceito, tão antigos quanto as montanhas, mas foram criados com tanta sutileza que você vai querer explorá-los.



SONIC 2 (Wii VIRTUAL CONSOLE)

A Casino Night Zone é aquela que todos se recordam. As luzes brilhantes e o exterior dourado são como perfume para os olhos, e você gastará horas tentando passar pelos caça-níqueis.



MAGICAL QUEST (SNES, GBA)

Outro game cuspidor pela Máquina de Fazer Games de Plataforma da Capcom, mas com fases bem legais. Aqui, você nada dentro de um tronco. Os barulhos estranhos fazem o cérebro chupar as orelhas para dentro da cabeça.



CONKER'S BAD FUR DAY (N64)

Pervertido como ele só, Conker nos apresentou a um dos chefes mais surreais da história: uma montanha de excremento que canta serenatas com sutis ameaças no meio do combate. Papel higiênico é a kryptonita do cocozão.



SUPER MARIO KART (NES)

Nenhum estágio era mais colorido nem mais perverso do que o último. Rainbow Road, esculpida por algum gênio com ódio mortal de encanadores, é o tipo de pista que dá arrepios até na espinha do Felipe Massa.



TWILIGHT PRINCESS (GAMECUBE, Wii)

Os estágios são tributos a jogos anteriores da série e exibem o belo trabalho dos designers. O Temple of Time parece genérico. Ai você percebe que precisa arrastar uma estátua de volta no tempo e começa a aplaudir a genialidade.



MARIO SUNSHINE (GAMECUBE)

O game sofreu por conta de seu tropicalismo, mas ocasionalmente rompia com sua própria fórmula e mostrava situações inusitadas. Fases no vácuo, estágios engarrafados e viagens em um pássaro de areia eram os destaques.



DYNAMITE HEADDY (Wii VIRTUAL CONSOLE)

Este game original do Mega Drive é uma verdadeira bagunça. Quando o cenário de fundo da fase de abertura desaba revelando um palco e um gato dançarino, você sabe que não está mais jogando *Gunstar Heroes*.



BANJO-KAZOOIE (N64)

O último mundo de *Banjo-Kazooie* saiu um pouco dos "di-lhês platfôrmicos" da Rare. Uma árvore, quatro portas; atrás de cada uma delas, a mesma fase em uma estação diferente, alterando drasticamente o layout de jogo.



FINAL FANTASY V (GBA)

FF é uma série conhecida por seus cenários exuberantes, mas a atenção da Square Enix com os detalhes já existia antes de seus games entrarem na terceira dimensão. A submersa Walse Tower de *FFV* é um de nossos preferidos.



EARTHWORM JIM (GBA)

Uma fase reviviu tanto o estômago da Nintendo que a Shiny Entertainment teve que limá-la da versão de Super NES. *Intestinal Distress*, uma fase dentro de uma rede de intestinos interligados, está presente na adaptação para GBA.



CHIBI ROBO (GAMECUBE)

Enquanto *Micro Machines* permitia que você corresse por mesas, *Chibi Robo* permitia a exploração delas. Quando avistar uma colher a milhas de distância, você passará a ter mais respeito pelo cachorro que busca o seu jornal.

AULA BÁSICA DE GAME DESIGN

Nos bastidores do novíssimo estúdio de desenvolvimento GenerosoSoft, temos uma equipe com um orçamento maior

do que as idéias. Vamos dar uma olhada em como foi a última reunião deles.

IDÉIA - JOGO DE PLATAFORMA 2D

LISTA DE PERSONAGENS:

- 1) Algum tipo de animal antropomórfico. Com personalidade.
- 2) Um onicoteu. Um eletricitista. Com personalidade.
- 3) Err...
 - 4)
 - 5)

FASES

FASE UM: ALGUM TIPO DE FASE "GREEN HILL" OU "ZONE", SE PREFERIR.

Itens estão contidos em pequenas caixas amarelas ou contêineres parecidos com caixas. A diferença é que, em vez dos tradicionais "pontos de interrogação", elas estão sinalizadas com pontos de exclamação.

Hal! A Nintendo não vai ter nem como tocar um processo pra cima de nós por violação de direitos autorais. Jolos!

FASE DOIS: MUNDO BOLO

Obrigatório mundo temático de doces, como exemplificado em *Rayman* (1999). Pule em tubos de glacê para criar plataformas instantâneas, fuja de donuts gigantes, dê pulos milimétricos... o resto você já sabe.

Viraram a noite pensando nessa, não é rapazes? Adorei!

FASE TRÊS: MUNDO DE GELO

Pulos milimétricos são a ordem do dia, mas - hehehe - todas as plataformas são escorregadias e fazem seu personagem cair para a morte com alarmante regularidade. Isso porque o gelo é escorregadio. Entendeu?

Gostei! Só uma coisa: é possível criar uma espécie de "abominável homem das neves" como chefe da final da fase? Lembrem-se de que temos pouco tempo.

FASE QUATRO: FRUSTRANTE FASE DE LAVA

Com pequenas bolas de lava! Que voam dos fossos de lava. E como se isso não fosse o bastante, você será jogado longe pelas estalagmites rochosas que, instáveis pela súbita mudança na pressão atmosférica causada pelo seu caminhar, voam em direção ao seu crânio. Sim. Nossa, estou com uma ressaca infernal.

FASE CINCO: FASE DE CAVERNA

Obstáculos, morcegos genéricos e - essa é demais! - estalagmites rochosas que voam em direção a sua cachola.

Será que precisamos mesmo de uma quinta fase? Jolo mundo já vai ter deslizado depois da escorregadia fase de gelo...

Chefe de final de fase: na verdade, são apenas os quatro chefes anteriores, ressuscitados e jogados para cima de você um após o outro.

FASE SEIS: FASE ESPACIAL GENÉRICA

O confronto final! Montes de pulos milimétricos. Muitos. Não queremos que aqueles pirralhos cheguem nem perto do final deste estágio. Nem ferrando que vamos fazer mais fases.

JOGO DE TIRO VERTICAL

Todas as fases serão ambientadas em uma floresta, exceto pela fase quatro (fase oceânica sem atrativos), que coloca você no comando de uma nave pilotada de maneira muito semelhante ao jipe que você flou de sacco cheio só de olhar no começo da fase um.

GRADIUS Clone Tribute Homage Clone

Humm... podemos acrescentar uma barra de powerups?

Não vamos acrescentar nenhuma barra de powerups.

QUEBRA-CABEÇAS

É difícil de acreditar que este era um dos mais variados gêneros antes de *Tetris* aparecer. Tudo que veio depois dele são apenas derivados de jogos com blocos caindo pela tela. Minha idéia é: vai ser um jogo de blocos que caem pela tela. Regras a definir.

Adorei! Existe alguém neste mundo que não ganhou dinheiro com Tetris? Ah, sim: Alexey Pajitnov.

TIRO EM TERCEIRA PESSOA (GÊNERO HORROR)

A ser filmado exclusivamente no Castelo de Greyskull.

JOGO DE PLATAFORMA 3D

RESUMO GERAL

Igual ao jogo de plataforma 2D, é só trocar "pulos milimétricos" por "ângulos de câmera confusos". Até mais!



o Super Mario Galaxy vai encher de água os olhos dos fanáticos por Gears of War

8-bit e com orgulho

Cores primárias nem sempre foram um tabu nos games. Na verdade, na maior parte do tempo, elas foram o oxigênio dessa mídia. No começo dos anos 80, por exemplo, quando um arcade de *Donkey Kong* tinha menos memória RAM que um pacote de bolacha água e sal, o exagerado uso de cores vibrantes e ousadas era a única maneira de recriar com fidelidade uma cena como um macaco arremessando barras em um canteiro de obras. Apesar de o esquema de cores ser totalmente irreal (as escadas eram azul claro e os barris tinham um tom alaranjado), a Nintendo não podia se dar ao luxo de pensar muito nisso. Com apenas oito cores para escolher, eles não podiam ficar brincando de pintar sete tonalidades de marrum no soco do DK; a ênfase era dar respostas lógicas e ligeiras para o jogador. E considerando a quantidade de personagens "especialmente projetados" para roubar o trono do Mario - e que falharam miseravelmente - no curso dos anos, há uma certa ironia no fato de que o antigo "Jumpman" foi desenhado exclusivamente com a limitação técnica em mente. Porém, em vez de criar uma barreira entre o jogador e o mundo de jogo, os gráficos rudimentares aguçavam a imaginação. O personagem parecia um chicle mastigado, mas nossas mentes conseguiram preencher as lacunas e nos levar a nossa própria versão do Reino dos Cogumelos ou de Hyrule, exatamente como quando se lê um livro.

Mesmo com o progresso da tecnologia, a necessidade por esse tipo de agilidade mental ainda era exigida em ambientes 2D. Mas quanto mais nós nos





"OS CONSUMIDORES ESTÃO SE CANSANDO DESSA TENDÊNCIA REALISTA"

aproximamos dos gráficos fotorrealistas, menos liberdade tem a mente para preencher as lacunas. De fato, o cérebro volta sua atenção para os detalhes que estão faltando, e não para os que já estão lá. Vamos rotular Glenn Entis, chefe de tecnologia da Electronic Arts, como Prova A. Na recente SIGGRAPH Conference, ele afirmou que "Quando a aparência visual de um personagem cria a expectativa de vida e não dá conta, seu cérebro vai rejeitar isso". E ele continuou falando sobre as técnicas de captura de movimentos da Electronic Arts e sobre como elas podem ser usadas para recriar com precisão e realismo humano as expressões e os movimentos de músculos faciais nos modelos virtuais. Agora, temos um elefante nas mãos, e, graças ao Sr. Entis, ele é branco.

Historicamente, os melhores títulos são aqueles que primam pelos dois aspectos essenciais em um game: design de fases e movimentação de personagem. O problema é que, nos dias de hoje, os criadores dão muita importância às físicas e aos gráficos hiper-realistas e se esquecem desses princípios básicos.

O que seria do verde se não fosse o azul?

Muito games deste ano são tão incolores e chatos porque a indústria ainda está em sua infância. Como um adolescente reclamão, ela torce o nariz para tudo que tenha qualquer semelhança com "coisa de criança", porque está preocupada com a maneira com que a garotada mais velha (as indústrias da TV, da música e do cinema) olha para ela. Esse raciocínio passou das planilhas da sala de reuniões para as mentes do grande público.

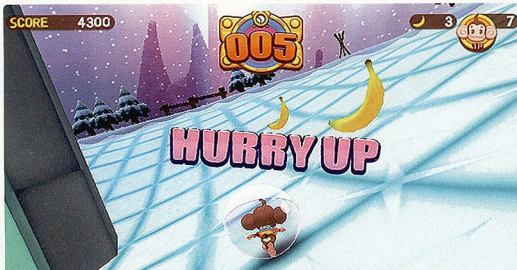
É certo que existem hora e lugar para realismo, mas essa sede insaciável por mundos de jogo realistas parece ser imune a críticas. Se entramos na Mística Floresta dos

Outros Consoles, podemos ver que os consumidores estão se cansando dessa tendência realista. *Grand Theft Auto: Vice City*, o mais respeitado dos GTAs, deve sua reputação em parte à sua paleta de cores gritantes, com predominância de tons rosas e púrpuras. É muito mais prazeroso sair de rolê por *Vice City* do que nos verdejantes campos de *San Andreas*. *Crackdown*, de Xbox 360, levou as coisas ainda mais longe, dando a nós superpoderes que nos permitiam jogar carros para longe como se fossem tampinhas de refrigerante, tudo envolto em um estilo de comic book que não cansa a retina. Será que o realista *GTA IV* vai parecer muito duro e conservador quando comparado a *Crackdown*? Vamos colocar assim: estamos bem mais ansiosos pela chegada de *No More Heroes*.

Um catálogo de jogos da Nintendo foi classificado como "coisa de criança" por muita gente na última década, mas isso é papo-furado. São games que podem ser apreciados por crianças pois não usam violência ou vocabulário chulo como substitutos para um carisma natural. Mas como sabemos, jogos como *Mario Sunshine* não têm uma gota de sangue e claramente, não são projetados para pessoas de mente fechada. Por isso, são ridicularizados por machões inseguros, que enxergam uma ameaça a sua masculinidade em qualquer coisa



○ O céu de *Call of Duty 3* é azul. Todo o resto é cinza, marrom ou verde-ervilha



○ *Banana Blitz* não pode ser chamado de infantil por quem já enfrentou as fases do navio pirata

um pouco mais colorida do que um pardal. Azar o deles.

O maior feito do Wii pode vir a ser o fato de estar fazendo a indústria de games amadurecer. É engraçado ver empresas como a Epic (uma grande crítica do Wii) coçando a cabeça para entender por que *Cooking Mama* vende mais do que *Gears of War* em alguns países. E *Mario Galaxy* tem tudo para transformar essa escoria em uma verdadeira sarna. Enredo? Contexto? Quem precisa disso? Você está voando entre planetas; por que o próximo mundo não pode ser feito de abacates? Com a Nintendo, o futuro é brilhante, o futuro é laranja. E vermelho. E amarelo e rosa e verde...

HOMENS DE FASES

Você sabe que as fases não se projetam sozinhas. Quer dizer, em Toejam & Earl, sim

Se você der uma busca no Google pelo nome do maior designer de fases da Nintendo, Kenta Usui, uma coisa ficará clara: ele tem o mesmo nome de um personagem de anime.

O que pode não ficar tão claro assim são as informações sobre o cara. Iniciando a carreira em 1994 no excelente *Donkey Kong* para Game Boy, Kenta é apenas um entre um pequeno grupo de designers da Nintendo EAD que projetou fases em games como *Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *Mario Sunshine*, *Twilight Princess* e *Yoshi's Island*. Isso mesmo: foi ele quem colocou AQUELA moda vermelha NAQUELA LUAR.

Outros renomados designers da Nintendo incluem Makoto Miyanaga (*Pikmin*, *Mario Kart 64*), Takeshi Hosono (*Luigi's Mansion*) e Shinichi Ikematsu (*Ocarina of Time*, *Majora's Mask*). Sem dúvida, esses são os nomes que você deve procurar nos créditos finais de *Super Mario Galaxy*.

Você provavelmente nunca ouviu falar dessas pessoas (e se você fosse responsável pelo *Water Temple* de *Ocarina*, também iria querer passar despercebido na multidão), o que é realmente uma pena: a genialidade dos games citados deve tanto para esses designers quanto para produtores mais ilustres, de nomes instantaneamente reconhecíveis, como Shigeru Miyamoto.

Mesmo assim, poucos designers alcançam o status de celebridade. Como exemplo temos John Romero, de *Doom* (a mídia impressa de *Dai-kanata*, aquela velha porcaria de N64, dizia que Romero iria transformar você na "modelo dele") Gaiichi Suda, o cérebro por trás de *Killer 7*, e Satoshi Tajiri. O que ele inventou? Uma porrada de *Pokémon*, só isso.



○ Da esquerda para a direita: Gouchi Suda, de *Killer 7*, e Satoshi Tajiri, "mãe" dos Pokémon

LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

UNIVERSO



20 LOUCURAS NINTENDO

Quatro páginas de pura insanidade

O mundo da diversão eletrônica interativa é formado basicamente por games e consoles.

Mas também existem aqueles doidos que adoram fazer os outros racharem o bico tirando fotos com a língua grudada em um poste congelado ou fazendo vídeos vestidos como a Kazooie.

Esta seção da **NGamer Brasil**, além de dicas e estratégias dos jogos mais quentes do momento, traz todo mês curiosidades, bizarrices e outras doideiras que estariam fora de contexto em qualquer outro lugar que não em uma revista para apaixonados por Nintendo. Portanto, se você souber de algum endereço na internet que mostre um maluco tentando alçar vôo do topo de um prédio com as asas do Kid Icarus (por favor, não tente fazer uma idiotice dessas!) ou se você recriou uma apetitosa receita de *Cooking Mama*, escreva para nós. Periga até de você se tornar imortal perante seus amigos nintendistas.

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



1

WOSHII

Houve um tempo em que mostrar a língua para os outros era sinal de péssima educação. Mas quando é o Yoshi quem faz isso, nós só podemos sorrir em vez de repreender o traquinão com um puxão de orelha. E quando o dinossauro faz isso em um Wii personalizado, dando a impressão de que vai sugar um disco de game com sua língua pegajosa, tudo o que desejamos é ter 425 doletas para comprar essa belezaza no eBay. tinyurl.com/2z5o23.

Yoshi come de tudo e regurgita ovos pelo frassoiro. Que animal mais esperto



2

PRÍNCIPE DO TRIBUNAL

Os julgamentos dos jogos *Phoenix Wright* já são, por si só, uma comédia. A coisa adquire ares de insanidade completa quando alguém resolve montar um vídeo com alguns trechos caricatos do jogo justapostos com o áudio de um episódio do seriado *The Fresh Prince of Bel-Air* (no Brasil, *Um Maluco no Pedago*). A dublagem até parece ter sido feita para o jogo. tinyurl.com/2d3228.



3 MARIO ON ICE

O famoso *Holiday on Ice* é um espetáculo com atores patinadores, que fazem acrobacias em um ringue de gelo. No passado, uma apresentação gringa que pode ser vista em tinyurl.com/2dkhax fez um verdadeiro circo com personagens Nintendo escorregando na água em estado sólido. De saco cheio das tentativas frustradas de seu exército de Koopas, Goombas e Spinys – um mais feio que o outro – Bowser resolve partir para cima dos brothers: "se você quer dominar o mundo, é você quem tem de fazer o trabalho". O resto é história.



NINTENDO

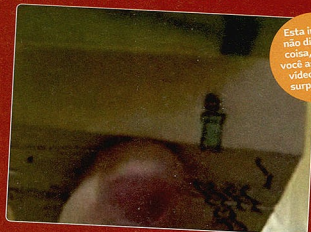
4 É TUDO NINE

Viajantes que costumam rodar o mundo levando seus videogames portáteis para todo o canto não precisam mais arrancar os cabelos quando esquecerem o adaptador de energia no vagão do trem que acabou de partir para outro país. Para esses esquecidinhos é que existe Ninetudo, o salvador da pátria e padroeiro dos jogadores distraídos. Com essa fonte "alternativa", seu DS não fica sem bateria nem aqui nem na China, país onde essa traqueira é fabricada. tinyurl.com/3463qk.



5 PRIMÓRDIOS DA ANIMAÇÃO

Para matar alguns minutos de trabalho, nada melhor do que ir até a máquina de café, engolir um preto e jogar conversa fora com os colegas. Mas e quem não pode com cafeína nem gosta de chá? A solução é um bloco de rascunho. Confira em xpock.com.br/?p=1363 como um objeto simples como esse, com desenhos mais simples ainda em cada uma de suas folhas, pode se tornar algo bem interessante.



Esta imagem não diz muita coisa, mas se você assistir ao vídeo, vai se surpreender!

6 IT'S A-ME, MARTINET

Sempre que descobrimos o rosto por trás daquela voz que ecoa em nossas cabeças, o dono da fuga não é aquilo que imaginamos. Olhe para esse tiozinho da imagem abaixo e diga se ele se parece com o Mario que existe em sua mente. Pois é ele mesmo: Charles Martinet, o dublador do encanador mais famoso do mundo. No vídeo que se encontra em tinyurl.com/26r36p, "Marião" conversa com o cara que o filmou na ocasião, um brasileiro chamado Edésio. Se quiser ver uma entrevista, vá até tinyurl.com/2gxqyk.



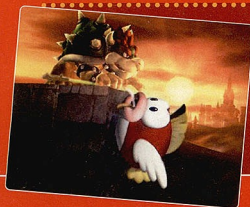
7 COMO É BOM ESTUDAR

Se os leitores da NGamer Brasil morassem em West Virginia, EUA, a Marshall University provavelmente seria a faculdade escolhida por eles. Pouco importam o curso ou as matérias escolhidas, o que atrairia os fãs da Nintendo para os estudos é o fato de que o campus foi todo decorado com motivos cogumelísticos. Há canos espalhados por toda a parte e até um Chain-Chomp acorrentado a uma árvore. Onde está a sociedade protetora dos animais em uma hora dessas? tinyurl.com/lyuclw.



8 SUPER SMASH FARSA

Se você quer conhecer as últimas novidades de *Super Smash Bros. Brawl* diretamente pelo diretor Masahiro Sakurai, visite o site *Smash Bros. Dojo* em smashbros.com. Mas se você já sabe tudo sobre o game e só quer dar umas boas risadas, visite o site *Smash Bros. Mojo* em tinyurl.com/2ezq9h. Os dois são praticamente idênticos – mesmo design e mesmas seções. A diferença é que, no Mojo, tudo é falso. Fique esperto para não acreditar nas lorotas.



9 KONGASS

Depois de desenharem permanentemente órgãos sexuais masculinos em suas nádegas e de tomarem banho com mostarda, entre outras atividades, integrantes dos programas *Jackass* e *Viva La Bam* resolvem brincar (e se machucar) de videogame fazendo uma recriação viva de *Donkey Kong*. Tem o Mario, DK e até a princesa que fica lá em cima clamando por seu salvador. Pena que o martelo que destrói barris não funciona para dar aquela forcinha para o encanador. tinyurl.com/2d99r2.



11 USADO COM PREÇO DE NOVO

Tudo bem. A grana está curta e você ainda não entrou na nova geração. Isso quer dizer que aquele Wii personalizado com o Yoshi que abriu a seção "20 Loucuras Nintendo" deste mês não é para o seu bico. Então, que tal apimentar

seus sonhos de consumo com um Nintendo personalizado com a Samus lutando contra o Ridley em uma cena do *Metroid* original? No fechamento desta edição, ele custava "apenas" US\$ 199 no eBay. tinyurl.com/2x845b.



E agora?
Jogar Metroid original no Virtual Console ou nesse NES invocado?

12 CAMPANHA DO AGASALHO

Com o frio que faz em Penha, Santa Catarina, duas primas fanáticas por videogame confeccionaram capas em crochê e não deixaram seus portáteis entregues às intempéries do Sul do País. Muito bem, meninas! Não se esqueçam de entregar pulôveres para o Felipe quando ele passar por aí nas férias dele.



Enviado por Gabriela Pereira e Cristine de Souza



10 O BONZO NÃO MATOU A FOME

Um cachorro de uma família americana começou a vomitar sangue de uma hora para a outra. Preocupados com o totó, os donos correram para o veterinário. Depois de um raio-x, foi constatado que o problema não era ração estragada: o bichinho tinha engolido um Wii Remote! Depois de muita massagem e lavante, o controlador saiu das entranhas do cão e viu novamente a luz do dia. Mas ringuem teve coragem de usá-lo depois disso. tinyurl.com/37hwja.

133kg 150kg



É só quilos

Enviado por Guilherme Fogarotti



Faca gols.

Biz.

Prescritos é o fim

12 OLHE PRA LÁ, DIVINO

Por mais que o "embromation" seja piada velha, não tem como não rir quando ele é bem-feito. Um exemplo desse "trabalho" de embromação feito a contento se encontra em tinyurl.com/2ynuygn. Se você até hoje não entendeu direito o que é dito na letra da música de abertura de *Super Smash Bros. Brawl*, apresentada nos trailers do jogo que circulam pela net, eis aqui uma "interpretação livre" que promete trazer um pouco de luz a essa questão.





14 OVO NELES

Existem estratégias de marketing e existem estratégias de marketing. Em 1995, no lançamento de *Yoshi's Island* para Super NES, uma loja californiana "botou" um ovo gigante no seu estacionamento, vigiado por um Yoshi e um Mario. Em seguida, colocou diretores de escolas da região para "chocar" o tal ovo. Quem passasse 15 minutos esturrando debaixo do sol levava US\$ 500 para a escola. E ainda tem gente que acha bobo a campanha publicitária do Guarani Dolly... tinyurl.com/25hf4b.



16 VELHACOS DOS GAMES

Todos sabem da capacidade do Wii em atrair pessoas que nunca tiveram contatos anteriores com games. No lar de idosos Riderwood, que fica no estado norte-americano de Maryland, foi até organizado um torneio de beisebol de *Wii Sports* para os coraços, com participação de uma veterana do esporte, prêmios e tudo o mais. Mostre respeito e não dê risada dos velhinhos pois, se não morrermos antes, todos nós vamos chegar nessa idade. tinyurl.com/2hf8nl



15 TETRIS GEOGRÁFICO

Quando a professora pegar você no flagra jogando *Tetris* escondido no Game Boy, mostre essa versão para ela.

Em tinyurl.com/lytttn você e sua mestra que faz pouco dos jogos eletrônicos podem se divertir a valer com um jogo em que Estados e até países inteiros caem pela tela, prontos para serem encaixados no lugares certos dentro do mapa-múndi.



18 ENCANADORAS OU ENGANADORAS?

O Picopico Sound Generation, grupo musical japonês, incorpora duas vocalistas a sua formação. Mas elas não são vocalistas comuns. Nada disso. Elas são meninas corajosas dispostas a tolerar todo o tipo de gracejos impróprios por conta de suas fantasias sexy de Mario e Luigi. Atenção às luvas das meninas: será que as mãos delas também são gigantes? Que medo. tinyurl.com/lymsvu5.



17 GUERRA NO SOFÁ

Geometry Wars: Galaxies vai sair em novembro para Wii e DS e já há um comercial do game sendo veiculado nos EUA. Você pode assisti-lo em tinyurl.com/246fwr e se perguntar se não havia nenhuma ideia melhor do que filmar um monte de gente vestida como formas geométricas e cantando uma melodia no pior estilo "Porco-Aranha" do Homer Simpson.

19 PRIMA DO RALO

Dizem as más línguas que Master Chief queria ter nascido Samus. Verdade ou mentira e fofocas transexuais gamísticas a parte, o fato é que em tinyurl.com/lyvqq9f você pode baixar um mod para *Halo Custom Edition* e jogar o game de PC usando como personagem Samus Aran, da série *Metroid*. E dá até para virar bolinha!



20 INES

Este é o emulador de NES funcionando no iPhone, um avanço tecnológico e destruidor de retinas ao mesmo tempo. O programinha transforma a base da tela de toque em um controle de NES, mas somente anões com dedos muito pequenos vão conseguir fazer o Mario passar pelo primeiro conjunto de blocos. tinyurl.com/2yed9f



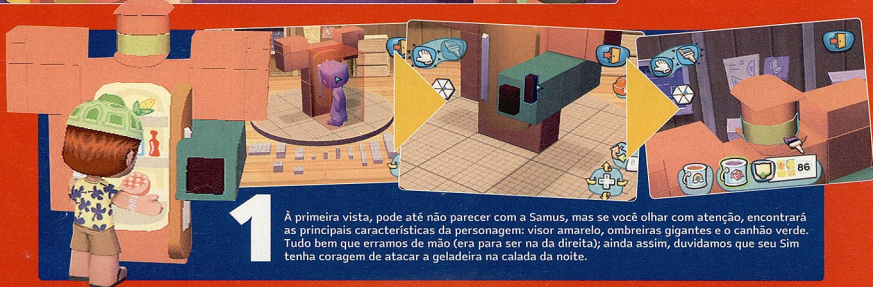
COMO FAZER UMA CASA NINTENDO EM MYSIMS

Só faltou a réplica da cabeça do Miyamoto pendurada em uma das paredes

Independentemente de você concordar ou não com a nota que demos para *MySims*, uma coisa é certa: o modo de criação de objetos do jogo é fantástico. As possibilidades são tantas que a única maneira de criar itens tão facilmente na vida real seria recebendo na faixa carregamentos diários de Lego na porta da sua casa. Enfim, criamos o nosso próprio paraíso nintendista no jogo. Fique à vontade para nos enviar imagens da sua se quiser.



- 1** GELADEIRA SAMUS
- 2** QUADRO TETRIS
- 3** SOFÁ TRIFORCE
- 4** SANITÁRIO YOSHI
- 5** FORNO MARIO BROS.



1

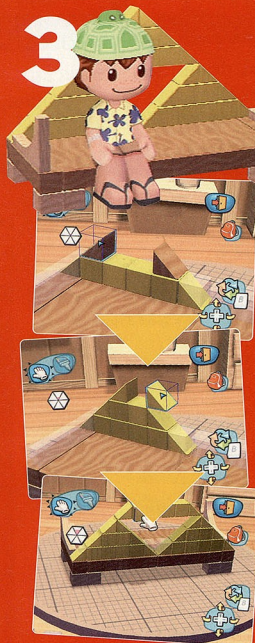
À primeira vista, pode até não parecer com a Samus, mas se você olhar com atenção, encontrará as principais características da personagem: visor amarelo, ombreiras gigantes e o canhão verde. Tudo bem que erramos de mão (era para ser na direita); ainda assim, duvidamos que seu Sim tenha coragem de atacar a geladeira na calada da noite.



2

Assim que conseguir o item Wall Sculpture com o curador do museu da cidade, use-o em conjunto com os menores blocos existentes para criar um quadro com a imagem de uma partida de *Tetris*. S6 não vá fazer que nem a gente e criar a pior partida de todos os tempos. Acredite: até o Trivas joga melhor que isso.

3

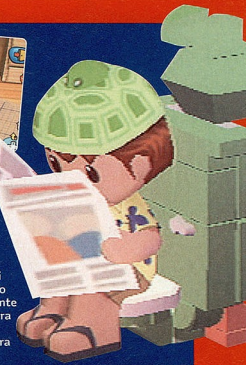


Parece complicado, mas não é. Sua única preocupação é ter certeza de que a base de cada triângulo seja composta por um número par de peças, caso contrário não conseguirá formar a ponta da maneira certa. Não é um artefato capaz de impressionar a Princesa Zelda, mas dá para o gasto.

4



Miyamoto imaginou os Pikmin e as galáxias de *Super Mario Galaxy*, logo, tem uma mente para lá de fértil. No entanto, duvidamos que alguma vez na vida ele tenha pensado na possibilidade de ver Yoshi transformado em um vaso sanitário. Ele provavelmente não gostaria da brincadeira se visse a revista, mas certamente teria idéia para um jogo novo.



5

Não é do Mario propriamente dito, mas sim de um dos clássicos blocos com ponto de interrogação da série. Use peças retangulares compridas para fazer as bordas e os menores blocos disponíveis para criar o "7". Pronto! Agora você tem um bloco que não libera moedas, mas assa pizzas e causa queimaduras de terceiro grau.



GUIA DE COMBATE

PARTE 2

Uma pausa nos cálculos gigantes e nas demoradas técnicas de cruzamento. Este mês, todos os detalhes dos novos golpes para você montar o melhor arsenal contra os adversários

por Daniel Lima

Lista de golpes

• Roost

Tipo: Flying
PP: 10
Precisão: 0%
Alvo: Usuário.
Efeito: Restaura metade do HP do Pokémon, mas anula temporariamente as características do tipo Flying dele.

• Gravity

Tipo: Psychic
PP: 5
Precisão: 0%
Alvo: Arena.
Efeito: Anula todas as imunidades à habilidade Arena Trap e a ataques do tipo Ground. Também faz com que golpes como Fly e Bounce falhem por cinco rodadas.

• Miracle Eye

Tipo: Psychic
PP: 40
Precisão: 0%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Os próximos ataques passam a ignorar mudanças de precisão e evasão, bem como imunidades a ataques do tipo Psychic.

• Wake-Up Slap

Tipo: Fighting
PP: 10
Poder: 60
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa o dobro de dano se o alvo estiver dormindo (Sleep), mas o faz acordar em seguida.

• Hammer Arm

Tipo: Fighting
PP: 10
Poder: 100
Precisão: 90%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa grande dano no alvo, mas diminui o Speed do usuário.

• Gyro Ball

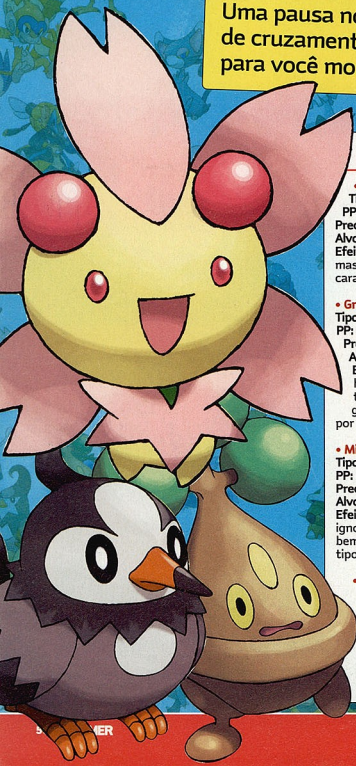
Tipo: Steel
PP: 5
Poder: 1
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Quanto maior for a diferença de Speed entre o usuário e o alvo, maior o dano. Se o usuário for seis vezes mais lento que o adversário, o poder aumentará para 150.

• Healing Wish

Tipo: Psychic
PP: 10
Precisão: 0%
Alvo: Usuário.
Efeito: Se o usuário for derrubado após utilizar este golpe, o Pokémon que substituí-lo tem seu HP totalmente restaurado.

• Brine

Tipo: Water
PP: 10
Poder: 65
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador
Efeito: O poder do golpe dobra se o alvo estiver com menos da metade do HP.





• Natural Gift

Tipo: Normal
PP: 15

Poder: 1

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: O poder e o tipo do golpe variam de acordo com a Berry equipada no usuário (confira box *Variações da Natural Gift*).

• Feint

Tipo: Normal
PP: 10

Poder: 50

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Causa dano no alvo e cancela os efeitos dos golpes Detect e Protect. Porém, não causa dano se o alvo não utilizou nenhum desses dois golpes.

• Pluck

Tipo: Flying
PP: 20

Poder: 60

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Causa dano no alvo e rouba o efeito da Berry equipada no mesmo.

• Tailwind

Tipo: Flying
PP: 30

Precisão: 0%

Alvo: Time do usuário.

Efeito: Dobra o Speed de todos os pokémon do time por três rodadas.

• Acupressure

Tipo: Normal
PP: 30

Precisão: 0%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Dobra aleatoriamente um dos atributos do usuário.

• Metal Burst

Tipo: Steel
PP: 10

Poder: 1

Precisão: 100%

Alvo: O pokémon que atacar o usuário.

Efeito: É um contra-ataque. Causa dano 1,5 maior ao sofrido. Falha se o usuário não for atingido antes de utilizá-lo.

• U-turn

Tipo: Bug
PP: 20

Poder: 70

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Causa dano ao alvo e permite a troca de pokémon logo em seguida.

• Close Combat

Tipo: Fighting
PP: 5

Poder: 120

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Causa dano no alvo, mas diminui os atributos Defense e Special Defense do usuário.

Variações do Grass Knot

Assim como o já conhecido golpe Low Kick, o poder do Grass Knot varia conforme o peso do inimigo (essa informação pode ser encontrada na Pokédex). A seguir, saiba como cada variação de peso afeta o poder do golpe:

Peso	Poder
Abaixo de 10kg (22lbs)	20
10.1kg (22.1lbs) a 25kg (55lbs)	40
25.1kg (55.1lbs) a 50kg (110lbs)	60
50.1kg (110.1lbs) a 100kg (220lbs)	80
100.1kg (220.1lbs) a 200kg (440lbs)	100
Acima de 200kg (440lbs)	120

• Payback

Tipo: Dark
PP: 10

Poder: 50

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Dobra o poder do golpe se o alvo atacar.



• Assurance

Tipo: Dark
PP: 10

Poder: 50

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Dobra o poder do golpe se o alvo já tiver sofrido dano na mesma rodada.

• Embargo

Tipo: Dark
PP: 15

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Faz com que o pokémon atingido não possa mais utilizar itens até sair da arena.

• Fling

Tipo: Dark
PP: 10

Poder: 1

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Joga o item equipado no alvo, causando dano nele.

• Psycho Shift

Tipo: Psychic
PP: 10

Precisão: 90%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Faz o alvo ficar com o status igual ao atual do usuário.

• Trump Card

Tipo: Normal
PP: 5

Poder: 1

Precisão: 0%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Quanto menor for o PP dos golpes utilizados, maior será o poder dos mesmos.

• Heal Block

Tipo: Psychic
PP: 15

Precisão: 100%

Alvo: Todos os adversários na arena.

Efeito: Não deixa os oponentes recuperarem HP por cinco rodadas.

• Wring Out

Tipo: Normal
PP: 5

Poder: 1

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Quanto menor o HP do oponente, menor o poder do golpe.

• Power Trick

Tipo: Psychic
PP: 10

Precisão: 0%

Alvo: Usuário.

Efeito: Alterna os atributos Attack e Defense do usuário.

• Gastro Acid

Tipo: Poison
PP: 10

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Anula a habilidade especial do alvo.

• Lucky Chant

Tipo: Normal
PP: 30

Precisão: 0%

Alvo: Time do usuário.

Efeito: Previne os pokémon contra Critical Hits.

• Me First

Tipo: Normal
PP: 20

Precisão: 0%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Cópia o ataque que o alvo utilizará e acrescenta 50% a mais de força. Se for utilizado depois do ataque do oponente, falha.

• Copycat

Tipo: Normal
PP: 20

Precisão: 0%

Alvo: Aleatório.

Efeito: É um contra-ataque. O pokémon repete o último golpe utilizado na arena.

• Power Swap

Tipo: Psychic
PP: 10

Precisão: 0%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.

Efeito: Troca as variações temporárias dos atributos Attack e Special Attack com as do alvo.

• Guard Swap

Tipo: Psychic

PP: 10

Precisão: 0%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Troca as variações temporárias dos atributos Defesa e Special Defense com as do alvo.

• Punishment

Tipo: Dark

PP: 5

Poder: 60

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Cada aumento de atributo do alvo aumenta o poder do golpe em 20. O máximo de poder que o golpe alcança, porém, é 200.

• Last Resort

Tipo: Normal

PP: 5

Poder: 130

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo, mas só pode ser usado depois que o usuário utilizar todos os outros que tem à disposição.

• Worry Seed

Tipo: Grass

PP: 10

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Faz com que a habilidade especial do alvo passe a ser Insomnia.

• Sucker Punch

Tipo: Dark

PP: 5

Poder: 80

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Faz o usuário atacar primeiro, mas só funciona se o alvo tentar usar golpes do tipo Attack ou Special Attack no mesmo turno.

• Toxic Spikes

Tipo: Poison

PP: 20

Precisão: 0%

Alvo: Time do oponente.
Efeito: Ao ser usado uma vez, os oponentes passam a ficar com Poison assim que entram em campo. Da segunda vez, passam a ficar com Toxic.

• Heart Swap

Tipo: Psychic

PP: 10

Precisão: 0%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Troca as variações temporárias de todos os atributos com as do alvo.

• Aqua Ring

Tipo: Water

PP: 20

Precisão: 0%

Alvo: Usuário.
Efeito: Restaura 1/16 do HP do Pokémon a cada rodada.

• Magnet Rise

Tipo: Electric

PP: 10

Precisão: 0%

Alvo: Usuário.
Efeito: O time do usuário fica imune à habilidade Arena Trap e a ataques do tipo Ground por cinco rodadas.

• Flare Blitz

Tipo: Fire

PP: 15

Poder: 120

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance de causar Burn. Porém, o usuário perde HP equivalente a 1/3 do perdido pelo alvo.

• Force Palm

Tipo: Fighting

PP: 10

Poder: 60

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 30% de chance de causar Paralyze.

• Aura Sphere

Tipo: Fighting

PP: 20

Poder: 90

Precisão: 0%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo. Só falha se não puder afetar o alvo.

• Rock Polish

Tipo: Rock

PP: 20

Precisão: 0%

Alvo: Usuário.

Efeito: Dobra o Speed do usuário.

• Poison Jab

Tipo: Poison

PP: 20

Poder: 80

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 30% de chance de causar Poison.

• Dark Pulse

Tipo: Dark

PP: 15

Poder: 80

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 20% de chance de causar Flinch.

• Night Slash

Tipo: Dark

PP: 15

Poder: 70

Precisão: 100%

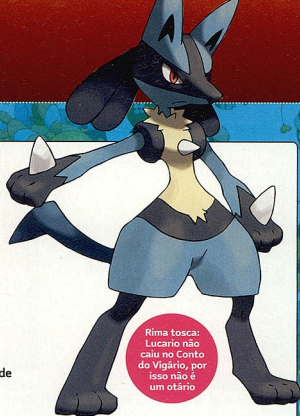
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e aumenta a probabilidade de Critical Hits.

• Aqua Tail

Tipo: Water

PP: 10

Poder: 90



Rima toca: Lucario não caiu no Conto do Vigário, por isso não é um otário

Precisão: 90%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Apenas causa dano no alvo.

• Seed Bomb

Tipo: Grass

PP: 15

Poder: 80

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Apenas causa dano no alvo.

• Air Slash

Tipo: Flying

PP: 20

Poder: 75

Precisão: 95%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 30% de chance de causar Flinch.

• X-Scissor

Tipo: Bug

PP: 15

Poder: 80

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Apenas causa dano no alvo.

• Bug Buzz

Tipo: Bug

PP: 10

Poder: 90

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance de diminuir o Special Defense dele.

• Dragon Pulse

Tipo: Dragon

PP: 10

Poder: 90

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Apenas causa dano no alvo.

• Dragon Rush

Tipo: Dragon

PP: 10

Poder: 100

Precisão: 75%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 20% de chance de causar Flinch.





• Power Gem

Tipo: Rock
PP: 20
Poder: 70
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Apenas causa dano no alvo.

• Drain Punch

Tipo: Fighting
PP: 5
Poder: 60
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e faz o usuário recuperar HP equivalente à metade da energia perdida pelo alvo.

• Vacuum Wave

Tipo: Fighting
PP: 30
Poder: 40
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Ignora o Speed dos pokémon e faz o usuário atacar antes.

• Focus Blast

Tipo: Fighting
PP: 5
Poder: 120
Precisão: 70%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance de diminuir o Special Defense dele.

• Energy Ball

Tipo: Grass
PP: 10
Poder: 80
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance de diminuir o Special Defense dele.

• Brave Bird

Tipo: Flying
PP: 15
Poder: 120
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo, contudo, o usuário perde HP equivalente a 1/3 do perdido pelo alvo.

• Earth Power

Tipo: Ground
PP: 10
Poder: 90
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance de diminuir o Special Defense dele.

• Switcheroo

Tipo: Dark
PP: 10
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Troca os itens do usuário com os do alvo.

• Giga Impact

Tipo: Normal
PP: 5
Poder: 150
Precisão: 90%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano se acertar o alvo, mas faz o usuário permanecer imóvel no próximo turno.

• Nasty Plot

Tipo: Dark
PP: 20
Precisão: 0%
Alvo: Usuário.
Efeito: Dobra o Special Attack do usuário.

• Bullet Punch

Tipo: Steel
PP: 30

Poder: 40

Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Ignora o Speed dos pokémon e faz o usuário atacar antes.

• Avalanche

Tipo: Ice
PP: 10
Poder: 60
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa o dobro de dano se o usuário for atingido antes de utilizá-lo.

• Ice Shard

Tipo: Ice
PP: 30
Poder: 40
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Ignora o Speed dos pokémon e faz o usuário atacar antes.

• Shadow Claw

Tipo: Ghost
PP: 15
Poder: 70
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e aumenta a probabilidade de Critical Hits.

• Thunder Fang

Tipo: Electric
PP: 15
Poder: 65
Precisão: 95%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance de causar Flinch ou Paralyze.

• Ice Fang

Tipo: Ice
PP: 15
Poder: 65

Variações do Natural Gift

Descubra como cada Berry afeta o golpe e lembre-se: depois de gastar a Berry, o golpe não pode mais ser utilizado até o fim da batalha – a não ser que você recupere o item usando um golpe específico para isso:

Berry	Tipo	Poder
Cheri Berry	Fire	60
Chesto Berry	Water	60
Pecha Berry	Electric	60
Rawst Berry	Grass	60
Aspear Berry	Ice	60
Leppa Berry	Fighting	60
Oran Berry	Poison	60
Persim Berry	Ground	60
Lum Berry	Flying	60
Sitrus Berry	Psychic	60
Figy Berry	Bug	60
Wiki Berry	Rock	60
Magoo Berry	Ghost	60
Agavav Berry	Dragon	60
Iapapa Berry	Dark	60

Razz Berry	Steel	60
Bluk Berry	Fire	70
Nanab Berry	Water	70
Wepear Berry	Electric	70
Pinap Berry	Grass	70
Pomeg Berry	Ice	70
Kelpsy Berry	Fighting	70
Qualot Berry	Poison	70
Hondew Berry	Ground	70
Grepa Berry	Flying	70
Tamato Berry	Psychic	70
Cornn Berry	Bug	70
Magost Berry	Rock	70
Rabuta Berry	Ghost	70
Nomel Berry	Dragon	70
Spelon Berry	Dark	70
Pamtre Berry	Steel	70
Watmel Berry	Fire	80
Durin Berry	Water	80
Blue Berry	Electric	80
Occa Berry	Fire	60
Passho Berry	Water	60
Wacan Berry	Electric	60

Rindo Berry	Grass	60
Yacht Berry	Ice	60
Chople Berry	Fighting	60
Kebia Berry	Poison	60
Shuca Berry	Ground	60
Coba Berry	Flying	60
Payapa Berry	Psychic	60
Tanga Berry	Bug	60
Charti Berry	Rock	60
Kasib Berry	Ghost	60
Haban Berry	Dragon	60
Colbur Berry	Dark	60
Bobri Berry	Steel	60
Chilan Berry	Normal	60
Liechi Berry	Grass	80
Ganlon Berry	Ice	80
Salac Berry	Fighting	80
Petaya Berry	Poison	80
Apicot Berry	Ground	80
Lansat Berry	Flying	80
Starf Berry	Psychic	80
Enigma Berry	Bug	80

Precisão: 95%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance de causar Flinch ou Freeze.

• **Fire Fang** 

Tipo: Fire

PP: 15

Poder: 65

Precisão: 95%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance de causar Flinch ou Burn.

• **Shadow Sneak** 

Tipo: Ghost

PP: 30

Poder: 40

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Ignora o Speed dos pokémon e faz o usuário atacar antes.

• **Mud Bomb** 

Tipo: Ground

PP: 10

Poder: 65

Precisão: 85%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 30% de chance de diminuir precisão do alvo.

• **Psycho Cut** 

Tipo: Psychic

PP: 20

Poder: 70

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e aumenta a probabilidade de Critical Hits.

• **Zen Headbutt** 

Tipo: Psychic

PP: 15

Poder: 80

Precisão: 90%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 20% de chance de causar Flinch.

• **Mirror Shot** 

Tipo: Steel

PP: 10

Poder: 65

Precisão: 85%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 30% de chance de diminuir a precisão dele.

• **Flash Cannon** 

Tipo: Steel

PP: 10

Poder: 80

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance de diminuir o Special Defense dele.

• **Rock Climb** 

Tipo: Normal

PP: 20

Poder: 90

Precisão: 85%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa danos no alvo e tem 20% de chance de causar Confusion.

• **Defog** 

Tipo: Flying

PP: 15

Precisão: 0%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Diminui a evasão e acaba com o efeito prolongado dos golpes Reflect, Light Screen e Safeguard usados pelos adversários. Em contrapartida, tira o efeito dos golpes Spikes, Stealth Rock e Toxic Spikes usados pelo seu time.

• **Trick Room** 

Tipo: Psychic

PP: 5

Precisão: 0%

Alvo: Arena.

Efeito: Faz os pokémon mais lentos atacarem antes dos mais rápidos durante cinco turnos.

• **Draco Meteor** 

Tipo: Dragon

PP: 5

Poder: 140

Precisão: 90%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo, mas diminui o Special Attack do usuário pela metade.

• **Discharge** 

Tipo: Electric

PP: 15

Poder: 80

Precisão: 100%

Alvo: Todos os pokémon na arena, exceto o usuário.

Efeito: Causa dano no alvo e tem 30% de chance de causar Paralyze.

• **Lava Plume** 

Tipo: Fire

PP: 15

Poder: 80

Precisão: 100%

Alvo: Todos os pokémon na arena, exceto o usuário.

Efeito: Causa dano no alvo e tem 30% de chance de causar Burn.

• **Leaf Storm** 

Tipo: Grass

PP: 5

Poder: 140

Precisão: 90%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo, mas diminui o Special Attack do usuário pela metade.

• **Power Whip** 

Tipo: Grass

PP: 10

Poder: 120

Precisão: 85%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Apenas causa dano no alvo.

• **Rock Wrecker** 

Tipo: Rock

PP: 5

Poder: 150

Precisão: 90%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano se acertar o alvo e faz o usuário permanecer imóvel no próximo turno.

• **Cross Poison** 

Tipo: Poison

PP: 20

Poder: 70

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo, aumenta a probabilidade de Critical Hits e tem 10% de chance de causar Poison.

• **Gunk Shot** 

Tipo: Poison

PP: 5

Poder: 120

Precisão: 70%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 30% de chance de causar Poison.

• **Iron Head** 

Tipo: Steel

PP: 15

Poder: 80

Precisão: 100%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 30% de chance de causar Flinch.

• **Magnet Bomb** 

Tipo: Steel

PP: 20

Poder: 60

Precisão: 0%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo. Só falha se não puder afetar o alvo.

• **Stone Edge** 

Tipo: Rock

PP: 5

Poder: 100

Precisão: 80%

Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e aumenta a probabilidade de Critical Hits.

• **Captivate** 

Tipo: Normal

PP: 20

Precisão: 100%

Alvo: Todos os adversários na arena.
Efeito: Diminui o Special Attack dos adversários pela metade se eles forem do sexo oposto ao usuário.

• **Stealth Rock** 

Tipo: Rock

PP: 20



“Dale a tu cuerpo alegría Macarena / Que tu cuerpo es pa' darle alegría y cosa buena...”



Eis o resultado do cruzamento do Fanático (dos X-Men) com um dinossauro

Precisão: 0%
Alvo: Time do oponente.
Efeito: Faz com que as criaturas do oponente sofram dano assim que entrem na arena.

• **Grass Knot**

Tipo: Grass
PP: 20
Poder: 1
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: O poder do golpe varia de acordo com o peso do oponente (confira box *Variações do Grass Knot*).

• **Chatter**

Tipo: Flying
PP: 20
Poder: 60
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: O usuário imita a voz gravada pelo jogador no DS. Causa dano e Confusion no alvo.

• **Judgment**

Tipo: Normal
PP: 10
Poder: 100
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: O tipo do golpe varia de acordo com o item Plate equipado.

• **Bug Bite**

Tipo: Bug
PP: 20
Poder: 60
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e rouba o efeito da Berry equipada no mesmo.

• **Charge Beam**

Tipo: Electric
PP: 10
Poder: 50

Precisão: 90%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 70% de chance de aumentar o Special Attack do usuário.

• **Wood Hammer**

Tipo: Grass
PP: 15
Poder: 120
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo, mas o usuário perde HP equivalente a 1/3 do perdido pelo alvo.

• **Aqua Jet**

Tipo: Water
PP: 20
Poder: 40
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Ignora o Speed dos pokémon e faz o usuário atacar antes.

• **Attack Order**

Tipo: Bug
PP: 15
Poder: 90
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e aumenta a probabilidade de Critical Hits.

• **Defend Order**

Tipo: Bug
PP: 10
Precisão: 0%
Alvo: Usuário.
Efeito: Aumenta o Defesa e Special Defense do usuário.

• **Heal Order**

Tipo: Bug
PP: 10
Precisão: 0%
Alvo: Usuário.
Efeito: Restaura metade do HP do usuário.

• **Head Smash**

Tipo: Rock
PP: 5
Poder: 150
Precisão: 80%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo, mas o usuário perde metade do HP perdido pelo alvo.

• **Double Hit**

Tipo: Normal
PP: 10
Poder: 35
Precisão: 90%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Faz com que o usuário ataque o alvo duas vezes no mesmo turno.

• **Roar of Time**

Tipo: Dragon
PP: 5
Poder: 150
Precisão: 90%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano se acertar o alvo, mas faz o usuário permanecer imóvel no próximo turno.

• **Spacial Rend**

Tipo: Dragon
PP: 5
Poder: 100
Precisão: 95%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e aumenta a probabilidade de Critical Hits.

• **Lunar Dance**

Tipo: Psychic
PP: 10
Precisão: 0%
Alvo: Usuário.
Efeito: O usuário se sacrifica, mas o pokémon que substituí-lo tem HP, PP, Item e Status totalmente restaurados.

• **Crush Grip**

Tipo: Normal
PP: 5
Poder: 1
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Quanto menor o HP do oponente, menor o poder do golpe.

• **Magma Storm**

Tipo: Fire
PP: 5
Poder: 120
Precisão: 70%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo durante cinco turnos, impedindo que ele saia da arena nesse período.

• **Dark Void**

Tipo: Dark
PP: 10
Precisão: 80%
Alvo: Todos os adversários na arena.
Efeito: Causa Sleep nos pokémon.

• **Seed Flare**

Tipo: Grass
PP: 5
Poder: 120
Precisão: 85%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 40% de chance de diminuir o Special Defense dele.

• **Ominous Wind**

Tipo: Ghost
PP: 5
Poder: 60
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Causa dano no alvo e tem 10% de chance aumentar todos os atributos do usuário.

• **Shadow Force**

Tipo: Ghost
PP: 5
Poder: 120
Precisão: 100%
Alvo: Criatura escolhida pelo jogador.
Efeito: Faz o usuário desaparecer na primeira rodada e atacar na segunda, ignorando até mesmo os golpes Detect e Protect (caso sejam utilizados).



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

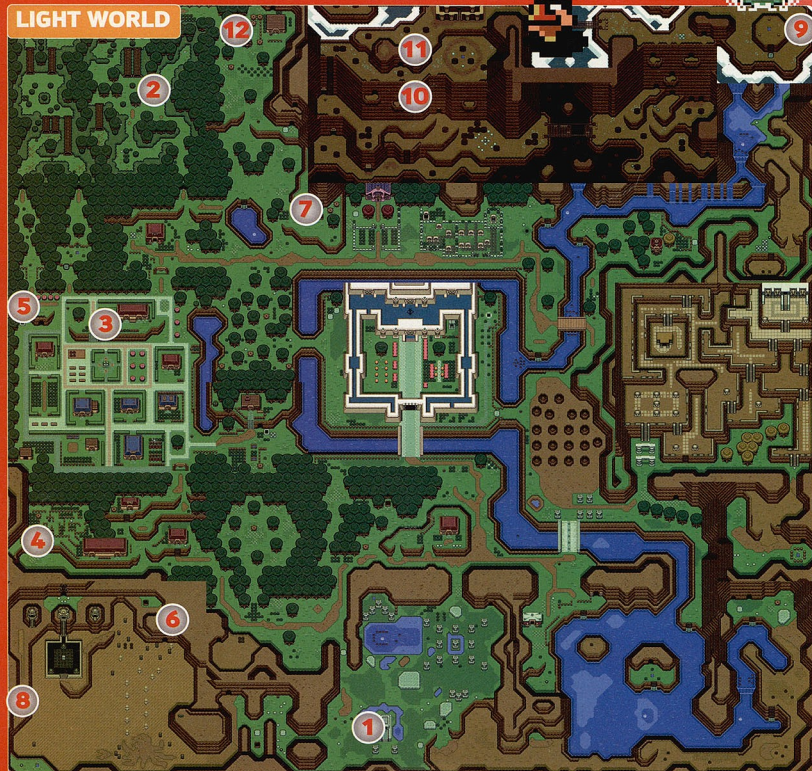
DETONADO



THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

De fato, um elo com o passado: todos os 24 Heart Pieces do clássico do SNES de bandeja para você

por Paulo Kathanni



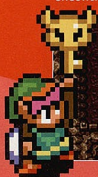
UNIVERSO NINTENDO

EXTRAS DE A LINK TO THE PAST



1 Da casa de Link, desça duas áreas, ande uma para a esquerda e entre no pequeno templo de pedra. Passe pelos blocos na primeira sala e prossiga pela porta em frente. Puxe a alavanca da direita para escoar a água no lado de fora do templo e então saia para encontrar o Heart Piece à esquerda.

2 Volte à casa de Link e siga a trilha à esquerda. Na próxima área, desça pela trilha e avance mais uma área à esquerda. Depois, suba e entre no caminho à esquerda – ao chegar ao local correto, a música mudará. Suba duas áreas, atravessando toda a vila, derrote os dois guardas na passagem da direita e entre na floresta em frente. Suba até encontrar nove arbustos agrupados. Corte todos para encontrar um buraco. Caia nele para encontrar o Heart Piece.



3 Para pegar os próximos quatro Heart Pieces, você precisa de bombas. Há uma pequena loja na vila que você acabou de atravessar – é a casa próxima ao garoto e algumas galinhas. Compre dez bombas e procure por uma casa de telhado verde ao norte, próximo à saída da vila. Dentro da casa, desça as escadas e use uma bomba na rachadura da parede. Entre pela nova passagem e abra o baú.

4 Saindo da casa, vá à entrada inferior da vila, siga para a esquerda e entre na grande casa – apenas metade dela aparece na tela. Lá dentro, depois do diálogo, jogue uma bomba na porta da parede da esquerda. Após conversar com o personagem que estava preso, saia pela porta de baixo, fale com a menina de roupa rosa que fica em frente à casa e aceite o desafio: completar o labirinto em menos de 15 segundos. Cumpra a tarefa para ganhar o Heart Piece.

5 Volte à vila. À esquerda da casa de telhado verde há uma caverna e, mais adiante, um buraco no chão. Dê a volta por cima da caverna e então salte em direção ao buraco. Pegue os itens dentro dos baús e, em seguida, use uma bomba na rachadura da parede de cima. Entre pela abertura para achar o baú que contém o Heart Piece.

6 Volte ao pequeno templo de pedra (onde pegou o primeiro Heart Piece) e verifique a placa à esquerda para localizar o Desert of

Mystery. Siga para o local e avance sempre para a esquerda até chegar ao limite do deserto. Depois, suba até avistar uma espécie de templo com monumentos alienígenas. À direita dele, um pouco acima, há uma caverna. Entre nela e, na sala da direita, fale com Aginah. Por fim, solte uma bomba na rachadura da parede oposta à Aginah e prossiga para pegar o Heart Piece dentro do baú.

7 Retorne à casa de Link e, de lá, vá para a direita e atravesse a ponte que o leva ao norte. Continue subindo até ver uma ponte de madeira na horizontal. Atravesse-a e continue a subida. Depois, prossiga pela trilha à esquerda, passando pelo cemitério e pelo santuário até encontrar dois cavaleiros verdes. Suba pela passagem entre eles e vá para a direita. Ao avistar uma pilha com cinco pedras verdes, utilize o Dash Attack (é necessário ter o item Pegasus Shoes) para destruí-la. Desça pela passagem secreta e abra o baú.

8 Com o item Mudora Book, volte ao Desert of Mystery e vá até o templo com monumentos alienígenas. Utilize-o para traduzir as escrituras da placa no centro do templo. Isso fará com que as estátuas se movam, abrindo o caminho ao norte (a entrada para Desert Palace). Siga em frente até encontrar uma estátua com um olho que atira raios laser. Vá para a esquerda e retire os dois vasos do lugar para encontrar uma passagem. Suba até o próximo corredor, vá para a esquerda, desça o máximo que puder e entre na última porta da esquerda, onde há mais uma estátua que atira laser. Saia do templo pela porta de baixo e siga a trilha até avistar o Heart Piece.



9 Após falar com Zora e comprar o item Flippers, nade para baixo até ver uma cachoeira. Desça por ela e continue avançando. Quando avistar a segunda cachoeira, não desça. Em vez disso, vá para a esquerda e suba na margem que fica na parte superior da tela. O Heart Piece fica no final da trilha à esquerda.

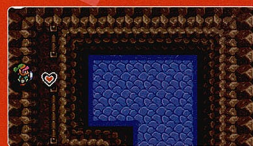
10 Em Kakariko Village, vá para a frente da casa do feiticeiro (há dois crânios na porta) e então ande duas áreas para a direita. Depois, suba mais duas áreas para encontrar uma trilha com uma placa e uma grande pedra verde (a

entrada para Death Mountain). Remova-a usando a Power Glove e entre na caverna. Dentro dela, siga em frente, vire à direita, prossiga pelo caminho inferior direito, suba e vire à direita novamente. Ao encontrar o velhote, siga pela porta atrás dele, contorne o buraco no chão e continue em frente. Quando der de cara com uma parede, desça até sair da caverna. Depois do diálogo, o velhote entrará em outra caverna e lhe entregará o Magic Mirror (espelho que permite que você viaje entre o Light e o Dark World). Fora da caverna, suba a escada da direita, ignore a caverna em frente e vá para a esquerda até encontrar mais uma escada, uma caverna e uma placa. Prossiga pela escada e continue à direita até avistar a entrada de uma caverna com uma grande pedra na frente. Posicione-se do lado esquerdo da pequena rocha e caia para a plataforma abaixo. Entre na caverna e prossiga sempre subindo até chegar à sala com o Heart Piece.



11 Volte à entrada bloqueada da caverna citada no passo anterior e siga à direita até ver um quadrado azul no chão. Use-o para ser transportado para o Dark World. À esquerda, haverá um monstro chutando uma bola próximo a um losango marrom escuro no chão. Posicione-se no centro dele e use o Magic Mirror para voltar ao Light World e coletar o Heart Piece.

12 Volte à casa do feiticeiro em Kakariko Village, suba a plataforma e vá para a direita. Continue subindo até encontrar uma casa com uma placa dentro de um cercado. Procure por uma árvore com folhas mais claras que as demais e acerte-a com um Dash Attack. Entre pela passagem secreta que foi revelada e siga à direita para pegar o último Heart Piece em Light World. ▶

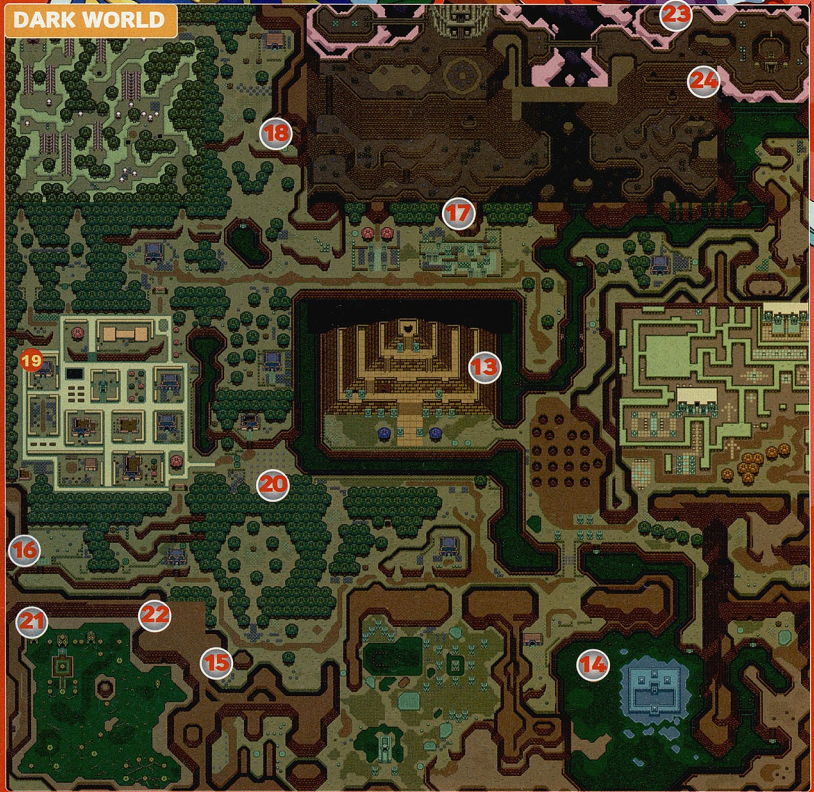




LOUCURAS QU... E

Se liga no topetão ridiculo. Depois dizem que o visual de Link em Wind Waker que é tosco

DARK WORLD





UNIVERSO NINTENDO

EXTRAS DE A LINK TO THE PAST



13 Do topo da pirâmide em Dark World, desça as escadas da direita e caia da plataforma, também à direita. Suba pela trilha para pegar o Heart Piece.



14 Após derrotar Helmasaur King, siga para o sul até conseguir mergulhar no lago equivalente ao Lake Hyliia de Light World. Nade para a direita, desça e depois vá para a esquerda até encontrar um círculo com uma cor diferente no meio do lago. Use o Magic Mirror para voltar ao Light World e pegar outro Heart Piece.

15 Vá ao local equivalente à casa de Link em Dark World e siga a trilha para a esquerda. Quando encontrar uma seta formada por flores apontando para baixo, desça. Posicione-se no centro do círculo de flores que avistar em seguida e acione o Magic Mirror para voltar ao Light World. Lá, entre na caverna mais próxima e pegue o Heart Piece.



16 Em Dark World, vá ao local equivalente ao ponto onde encontrou o Heart Piece #4 e fale com a criatura na frente do cercado para participar de um jogo. Pague 80 Rupees e você terá 30 segundos para cavar e encontrar itens – entre eles um Heart Piece, que fica no canto inferior esquerdo da área.

17 Vá à área equivalente ao Graveyard. Dentro dele, ao sul, há uma escada que, aparentemente, não leva a lugar algum. Suba nela e acione o Magic Mirror para ser transportado para a entrada de uma dungeon em Light World. Quebre todos os vasos e destrua a parede para encontrar a passagem que o levará a mais um Heart Piece.

18 Retorne ao cemitério de Dark World e vá para a esquerda. Passe pelo local equivalente ao santuário de Light World e avance mais uma área para a

esquerda. Suba até ver uma caverna com uma grande pedra verde em frente e uma placa à esquerda – esta é a área que equivale à entrada da Death Mountain em Light World. Entre na caverna e atravesse a primeira câmara. Na segunda, use o Hookshot para atravessar o buraco e, mais adiante, utilize a Magic Cape para passar pelo objeto azul e pegar o Heart Piece na saída em frente.

19 Na Village of Outcasts (versão Dark de Kakariko Village), entre na casa que fica no canto superior esquerdo da vila e pague 50 Rupees para participar de um minigame. Escolha o baú no canto inferior esquerdo da casa para adquirir o Heart Piece.



20 Depois de vencer Blind The Thief, vá para a área à direita da Village of Outcasts e remova as duas grandes rochas verdes do caminho. Depois, com a marreta, bata em todas as estacas no chão para abrir uma passagem secreta. Desça por ela e pegue o Heart Piece.

21 Ao derrotar KholdStare, utilize o Magic Mirror na entrada da Ice Lake Cavern. Já em Light World, utilize o item Flute para chamar um pato e então vá para a área indicada pelo número 6 no mapa (Misey Swamp). Desça da plataforma e vá noroesteando a parede da esquerda até encontrar uma entrada em toco de árvore. Entre e, na segunda câmara, empurre os blocos que bloqueiam o acesso aos baús para achar o Heart Piece na da esquerda.



22 Ainda em Misery Swamp, vá ao limite norte à direita da tela em terra firme, fora do pântano onde há uma espécie de beco. Acione o Magic Mirror para voltar a Light World em uma plataforma ao lado de uma grande pedra verde. Remova-a e entre na passagem abaixo. Empurre os blocos corretamente para pegar o Heart Piece.

23 Da entrada da Turtle Rock, vá para a esquerda e desça até encontrar uma grande pedra verde. Remova-a, desça pela passagem e siga até o final do caminho. Utilize o Ether Medallion no final da plataforma para iluminar um caminho oculto, atravesse o precipício e destrua a parede falsa em frente. Na próxima sala, destrua a parede falsa da esquerda e sala da caverna. Do lado de fora, use o Magic Mirror para voltar ao Light World, bem ao lado de um Heart Piece.



24 Entre na Turtle Rock, utilize a Cane of Somaria para criar uma plataforma sobre o ponto de interrogação e atravesse a primeira câmara. Na segunda, repita a operação e entre pela porta da direita na parede superior. Acenda as quatro tochas com a Fire Rod e entre pela porta acima para pegar o Dungeon Map e uma chave dentro dos baús. Volte à segunda câmara e prossiga pela porta da esquerda na parede superior. Derrote o monstro para pegar mais uma chave e utilize-a para abrir a porta em frente. Na sala seguinte, use o bumerangue para acionar o cristal vermelho (ele deve ficar azul) e empurre, para a sua direita, o primeiro bloco laranja da esquerda. Um baú aparecerá. Acerte o cristal novamente, pegue a chave dentro do baú, abra a porta trancada e entre. Desça as escadas e vá ao canto inferior direito da tela. Suba as escadas e entre pelo cano. Na sala seguinte, entre pelo cano mais alto e prossiga pela porta ao final dele. Derrote os inimigos para que as portas se abram e entre na de baixo. Na sala em que parece um T invertido, entre pela porta da esquerda e tome cuidado com os olhos que saltam raios laser. Destrua a parede oposta a eles e percorra toda a plataforma até o canto direito. Neste ponto, ative o Magic Mirror para voltar a Light World e então entre na caverna logo em frente. Vença os monstros para abrir uma porta, siga por ela e use a marreta para acertar as criaturas rosadas que impedem a sua passagem. O último Heart Piece do jogo fica dentro da próxima sala.



THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Agora vai! Todos os extras para você conseguir 100% no novo épico da série

por Gilsomar Livramento

Se você ainda não percebeu, *Wii Sports* não é o único que acompanha o Wii. *Twilight Princess* também vem no pacote. Quer dizer, na verdade não vem, mas o fato é que desde que o console foi lançado, nunca ouvimos falar de alguém que tenha comprado o aparelho sem levar uma cópia do jogo no mesmo dia – e isso rola até hoje. Sendo

assim, existe pretexto melhor para publicarmos todos os extras do jogo só agora, quase um ano depois que ele foi lançado? Claro que não. Se o seu problema for no roteiro, porém, mande um e-mail para a redação. Se o número de pedidos for grande o bastante, certamente publicaremos o passo-a-passo do começo ao fim em uma edição futura.

UPGRADES DE EQUIPAMENTOS

Quase todos os equipamentos essenciais são obtidos conforme você avança no jogo, mas é possível adquirir novas unidades e versões melhores de alguns deles realizando as seguintes atividades:

BOMB BAG

Big Bag: É adquirida com Iza, depois que você desbloqueia o rio na parte superior do Zora's Domain.

Giant Bag: atrás da pedra gigante, na parte submersa da sala do trono dos Zoras. Use uma bomba para destruir a pedra.

Dica: cada saco guarda para 30 bombas, mas esse número pode dobrar se você fizer 25 pontos no Iza's Rapid Ride.

BOTTLE

1. Para recebê-la, faça o gato de Sera voltar para casa, em Ordon Village.
2. Compre-a de Coro, o vendedor de óleo, em Faron Woods.
3. No Fishing Hole, pesque na área oeste do local, perto da ponte.
4. Converse com Jovani após coletar os espíritos de 20 Poes.

QUIVER

Big Quiver: usando o Clawshot, complete o

minigame das estrelas em Castle Town para ganhar o item, que tem capacidade para 60 flechas.

Giant Quiver: usando o Double Clawshot, complete o minigame das estrelas novamente. Esta versão permite carregar cem flechas.

WALLET

Big Wallet: leve um inseto para Agitha, em Castle Town. Com esta bolsa, você pode coletar até 600 Rupees.

Giant Wallet: leve os 24 insetos para Agitha. É possível carregar até 1000 Rupees com esta bolsa.

MAGIC ARMOR

Doe 1000 Rupees aos Gorons do Malo Mart, em Kakariko Village. Arrecade mais 2000, volte ao estabelecimento e doe a nova quantia. Feito isso, visite a loja dos Gorons em Castle Town e compre o item por 598 Rupees. É válido ressaltar que seus Rupees são consumidos quando a armadura mágica está equipada.

Dica: Para doar apenas 200 Rupees na segunda vez, converse com o Goron próximo ao vilarejo, aceite o pedido feito por ele e leve a Spring Water para o outro Goron, que fica próximo da ponte destruída no lado oeste de Castle Town.

GOLDEN BUGS

Após conversar com Agitha em Castle Town, inicie a caçada aos Golden Bugs, insetos dourados espalhados por Hyrule. Ao levar o primeiro inseto para Agitha, você ganha a Big Wallet, que permite carregar 600 Rupees. Depois, a cada novo inseto

entregue, a recompensa será de 50 Rupees – se formar um casal da mesma espécie, ganhará cem. Com todos os 24 insetos recolhidos, você fatura a Giant Wallet, que tem espaço para levar 1000 Rupees.

Para uma caçada bem-sucedida, é preciso

Link já está cansado de *Twilight Princess*, mas o leitoras não. Então nada de descanso para ele



usar os equipamentos Gale Boomerang e Clawshot. Priorize a busca durante a noite, pois os insetos brilham, o que facilita na visualização dos mesmos – a habilidade Sense da versão lobo de Link ajuda bastante. Além disso, eles emitem um som específico que fica mais forte conforme você se aproxima. Confira a localização de cada um a seguir:

Ant (macho)

Área: Graveyard - Kakariko Village
No trecho a noroeste, próximo à árvore.

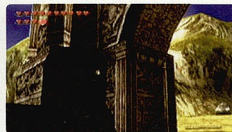


Ant (fêmea)

Área: Kakariko Village
Dentro da casa com um buraco no telhado, localizada a oeste do vilarejo.

Mantis (macho)

Área: Great Bridge - Lake Hylia
Examine as colunas da extremidade norte da Great Bridge. Caso não veja o inseto, aguarde até que ele voe de coluna à outra.



Mantis (fêmea)

Área: Lanayru Province - Hyrule Field
Ao sul da Great Bridge, antes da pequena ponte de madeira.

Butterfly (macho)

Área: Lanayru Province - Hyrule Field
No meio das flores localizadas ao leste da entrada de Castle Town.



Butterfly (fêmea)

Área: Lanayru Province - Hyrule Field
Na saída leste de Castle Town, localize uma colina verde ao nordeste e use o Clawshot para subir nela. Procure o inseto em meio às flores mais próximas.

Phasmid (macho)

Área: Eldin Province - Hyrule Field
No final do trecho sul da Bridge of Eldin (a longa ponte localizada na região ao norte de Kakariko Village), examine o arco da mesma.

Phasmid (fêmea)

Área: Eldin Province - Hyrule Field
No final do trecho norte da Bridge of Eldin, use o Clawshot para alcançar a colina mais alta. Lá em cima, siga rumo a oeste e observe o alto da parede para avistar o inseto.



Dayfly (macho)

Área: Gerudo Desert
Ao sul da área central do deserto, localize o ponto brilhante. Se não encontrar, concentre-se na barricada de madeira ao norte.

Dayfly (fêmea)

Área: Gerudo Desert
Dentro de uma trincheira ao sudeste. Ela fica próxima de onde você encontra um pedaço da ponte.

Stag Beetle (macho)

Área: Lanayru Province - Hyrule Field
O inseto pode ser encontrado no trecho leste de Hyrule Field, do lado oposto à ponte. Fica próximo a uma árvore solitária.

Stag Beetle (fêmea)

Área: Lanayru Province - Hyrule Field
Vasculhe a parte rochosa ao norte do local onde encontrou o Stag Beetle macho. Procure perto da parede na qual é possível, uma bomba para abrir uma passagem.



Ladybug (macho)

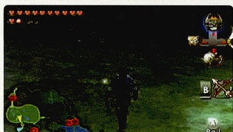
Área: Lanayru Province - Hyrule Field
Ao sul de Castle Town. Procure o inseto na coluna tomada por plantas.

Ladybug (fêmea)

Área: Lanayru Province - Hyrule Field
Procure junto às três árvores na entrada de concreto ao sul de Castle Town.

Grasshopper (macho)

Área: Eldin Province - Hyrule Field
Próximo à entrada de Kakariko Village.



Grasshopper (fêmea)

Área: Eldin Province - Hyrule Field
Do campo próximo à entrada de Kakariko Village, vasculhe a área ao noroeste para localizá-la.

Beetle (macho)

Área: Faron Province - Hyrule Field
No trecho sudeste da ponte que fica nas proximidades de Kakariko Gorge, você avistará duas árvores. O inseto se encontra na lateral de uma delas.

Beetle (fêmea)

Área: Faron Province - Hyrule Field
No lado oeste de Hyrule Field, há uma área mais alta de terra com três árvores. Procure nos arredores para localizar o inseto.

Pill Bug (macho)

Área: Kakariko Gorge
Nas redondezas da ponte próxima à entrada sul de Kakariko Village.

Pill Bug (fêmea)

Área: Kakariko Gorge
Em flores próximas à entrada de Kakariko Village, ao norte da ponte.



Snail (macho)

Área: Sacred Grove
Do pedestal onde pegou a Master Sword, vá para o sul e siga pela fenda na parede. O inseto fica lá dentro, na parte mais elevada.

Snail (fêmea)

Área: Temple of Time
Ao cruzar as portas de entrada do Temple of Time, desça o lance de escada e procure o inseto na parede à esquerda.

Dragonfly (macho)

Área: Zora's Domain
Na área com muitas cachoeiras, escale a colina ao sudeste para avistar o inseto voando perto de algumas caixas.

Dragonfly (fêmea)

Área: Upper Zora's River
Na água, em frente à casa onde você aluga o barco.

HEART PIECES

No total, existem 45 pedaços de coração em *Twilight Princess*. A cada cinco pedacinhos coletados, Link ganha um coração a mais na barra de energia. Na lista abaixo, você encontra a localização e a descrição de como coletar todos eles:

1 Área: Faron Woods.

Ao cruzar a névoa venenosa, rumo à caverna localizada ao noroeste (onde você obteve uma chave), use a Lanterna para acender as duas tochas ao fundo e um baú aparecerá.

2 Área: Forest Temple

Na grande sala com plantas carnívoras, faça com que a localizada no canto do andar inferior engula uma Spider Bomb. Assim que ela explodir, você terá acesso ao baú com o Heart Piece.



3 Área: Forest Temple

Após obter o Gale Boomerang, volte até a sala onde criaturas levantam blocos do chão e use o Gale Boomerang para apagar as quatro tochas de uma vez só.

4 Área: Hyrule Field

Ao sul de Hyrule Field, há uma ponte junto de algumas árvores. Use o Gale Boomerang para pegar o Heart Piece no alto da árvore central.

5 Área: Kakariko Gorge

O Heart Piece de Kakariko Gorge fica em uma formação rochosa ao nordeste. Aproxime-se o máximo que puder e use o Gale Boomerang para pegar o item.

6 Área: Ordon Village

Ao completar o Fire Temple, você poderá montar em Epona novamente. Com ela, volte ao rancho de Ordon Village e complete o desafio de juntar as cabras no curral para ganhar o item.

7 Área: Goron Mines

Após obter as Iron Boots e falar com Go Amoto, o Goron ancião, faça o caminho de volta até a região dominada pelos Dodongos. Lá, use as botas para andar no teto e passar pelo caminho com tochas. Neste trecho, procure pelo baú que contém o Heart Piece.

8 Área: Goron Mines

No segundo andar de Goron Mines há uma sala com raios magnéticos. Use as Iron

Boots para chegar até o baú que guarda o Heart Piece.



9 Área: Kakariko Village

De posse do Hero's Bow, use os Gorons para subir ao topo da construção mais alta de Kakariko Village. Em seguida, aceite o desafio de Talo e conclua o minigame para ganhar o item.



10 Área: Kakariko Village

Destrua a pedra que fica próxima à entrada sul de Kakariko Village para encontrar uma piscina. Mergulhe nela e use as Iron Boots para afundar e abrir o baú.



11 Área: Kakariko Village

Acima da caverna que dá acesso ao Heart Piece #10, existe um conjunto de pedras que podem ser destruídas. Faça isso usando uma flecha-bomba e colete o item com o Gale Boomerang.

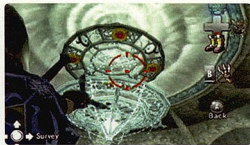
12 Área: Hyrule Field

Ao sair de Kakariko Village pelo norte, rumo a Hyrule Field, procure um conjunto de pedras (à direita) que podem ser destruídas. Livre-se delas para ter acesso a um caminho que o levará até o baú com o Heart Piece.

13 Área: Lakebed Temple

Na sala central do central da dungeon,

use o Clawshot no candelabro para ser puxado até um baú com o Heart Piece.



14 Área: Lakebed Temple

No andar B2, ative as rodas d'água e volte à sala da escadaria principal. Com o fluxo da água seguindo em direção ao oeste, cruze o primeiro andar para ativar um interruptor do outro lado da ponte. Localize o ponto de Clawshot na parede e use o equipamento para chegar ao baú.

15 Área: Lake Hylia (Spirit Spring)

Use o Clawshot para chegar à parte elevada da Spirit Spring e siga adiante. Acenda as tochas para que um baú com Heart Piece apareça.

16 Área: Lake Hylia (Upper Plateau)

Próximo a Howling Stone e à grande torre que existe na região, há uma parede que pode ser destruída. Abra a passagem e avance até o final para encontrar o item.

17 Área: Hyrule Field

Ao norte da Eldin Bridge, há um penhasco onde o Clawshot pode ser usado. Faça isso e então destrua as pedras no caminho até chegar a uma caverna. Dentro dela, use as Iron Boots para andar nas paredes magnéticas sobre a lava e avance até o final para abrir o baú.

18 Área: Gerudo Desert (Enemy Camp)

No acampamento dos inimigos, na área onde você é atacado, destrua o grande porco assado para ganhar um Heart Piece.

19 Área: Henna's Fishing Hole

O item fica sobre a pedra no centro do lago. Use o Gale Boomerang ou alugue um barco e use a vara de pescar para coletá-lo.

20 Área: Arbiter's Grounds

Na sala onde aparecem quatro fantasmas, use o Clawshot para alcançar a plataforma no canto noroeste - onde o baú se encontra.

21 Área: Arbiter's Grounds

Após obter o Spinner, avance até uma sala cheia de trilhos. Um dos trilhos o leva até o item.

22 Área: Eldin Province (Hyrule Field)

Existe um ponto destrutível ao leste da ponte próxima à parede rochosa em Eldin Province. Do outro lado desta passagem, use o



Spinner no trilho para chegar a uma plataforma com o baú.

23 Área: Eldin Bridge
Saíndo da Eldin Bridge, siga em direção ao norte e, ao cruzar uma ponte de madeira, use o Spinner no caminho com trilho para chegar a uma plataforma. Transforme-se em lobo e cave no círculo com grama para entrar em uma caverna. Elimine os inimigos para ganhar o item.



24 Área: Death Mountain
De Kakariko Village, vá para a Death Mountain e fale com o segundo Goron no caminho para ser lançado ao penhasco acima. Siga pelo caminho até a caverna onde o baú se encontra.

25 Área: Lake Hylia
Antes de usar o canhão na pequena ilha, fale com Plumm (o pássaro) para iniciar um minigame. Consiga 10.000 pontos para ganhar o Heart Piece.

26 Área: Lake Hylia
Use o Feyer's Cannon para chegar até a casa de Falbi. Participe do minigame Flight-by-Fowl e use a galinha para aterrissar no ponto mais alto da ilha no centro do lago.

27 Área: Eldin Bridge
Após doar 1000 Rupees para Malo consertar a ponte, fale com o Goron que fica próximo à loja. Leva a Hot Springwater ao Goron indicado para ganhar o Heart Piece.

28 Área: Castle Town
Doe 1000 Rupees ao velho que fica nas proximidades da entrada leste de Castle Town.

29 Área: Kakariko Gorge
Exploda a parede suspeita a sudoeste da ponte próxima de Kakariko Gorge, para ter acesso a uma caverna – tenha um bom estoque de Lantern Oil. Queime as teias de aranha no caminho e acenda duas tochas ao final.

30 Área: Snowpeak Ruins
Na entrada principal, no topo da montanha, use a arma Ball and Chain para balançar os candelabros. Depois, salte por eles até chegar a uma passagem ao sul. Avance até encontrar o baú com o item.

31 Área: Snowpeak Ruins
No ponto mais alto do caminho circular para o segundo andar, repare nas rachaduras

ao sul. Use a Ball and Chain nelas para destruir a parede e encontrar a sala secreta onde o Heart Piece está.

32 Área: Snowpeak
Ao sair de Snowpeak Ruins, fale com Yeti e aceite o desafio de snowboard. É preciso vencer tanto ele quanto a esposa, Yeta, para ganhar o Heart Piece.

33 Área: Hyrule Field
No caminho rochoso ao norte de Hyrule Field, a parede do lado oeste é destrutível. Use uma bomba e, dentro da nova caverna, solucione o quebra-cabeça para obter o item.

34 Área: Sacred Grove
Após derrotar Skull Kid, destrua a grande pedra existente no local para ter acesso a uma caverna secreta. Vença todos os inimigos para conseguir o item.

35 Área: Temple of Time
Use a Dominion Rod para mover a estátua ao sul da sala principal e pegar o Heart Piece.

36 Área: Temple of Time
Na sala com paredes móveis no quinto andar do templo, use a Dominion Rod para mover a estátua até o botão no chão. Isso fará com que um baú apareça.

37 Área: Temple of Time
No quinto andar, na sala ao sul, use a Dominion Rod para colocar as duas estátuas sobre os botões ao extremo sul.

38 Área: Faron Woods
Destrua a grande pedra ao norte da casa de Coro e entre pela passagem para encontrar uma estátua. Use a Dominion Rod para movê-la até o encaixe mais próximo. Depois, transforme-se em lobo e use Midna para saltar até a plataforma com o Heart Piece.

39 Área: Eldin Bridge
Siga para o norte e, ao final da Eldin Bridge, use a Dominion Rod para mover a estátua até a outra extremidade da ponte. Chegando à fissura da parede, posicione a estátua na parte baixa e use-a como plataforma para saltar até a escada dentro da torre. Suba para encontrar o baú.

40 Área: Hidden Village
Ao eliminar todos os inimigos da Hidden Village e restaurar a memória de Ila, fale com o Cucco (próximo da estátua de coruja) e complete o desafio – encontrar todos os 20 gatos. Fale com Cucco novamente para receber o Heart Piece.

41 Área: City in the Sky
Na ala leste do mapa, há uma grande área com plantas gigantes. Derrote-as e escale as paredes usando o Double Clawshot até chegar a uma plataforma. Suba na plataforma mais à direita e derrube os morcegos no caminho para encontrar o baú.



42 Área: City in the Sky
Chegando ao terceiro andar da ala leste, use o Double Clawshot nas plantas voadoras na área externa para cruzar até a plataforma isolada. O baú com o Heart Piece fica nesta plataforma.

43 Área: Kakariko Gorge
Volte ao local onde pegou o Heart Piece #05 e use o Double Clawshot para se pendurar na fenda adiante. Mire o disparo seguinte nas plantas em meio às pedras. Fazendo isso, você chegará ao outro extremo das rochas e encontrará um baú.

44 Área: Palace of Twilight
Na ala leste do palácio, há uma sala com cachoeiras feitas de escuridão em ambos os lados. Use a Light Sword ou a Sol Orb para iluminar o caminho e, assim, localizar o lugar onde deve usar o Clawshot para chegar ao baú com Heart Piece.

45 Área: Palace of Twilight
Na primeira sala da ala oeste, use a Sol Orb ou a Light Sword para localizar uma orb em meio à escuridão. Acerte-a para criar uma plataforma que dá acesso ao Heart Piece. ◻



Não vamos falar quem é este para não estragar a surpresa – como se você não soubesse...

POE SOULS

Após os eventos de Lakebed Temple, você tem acesso à casa de Jovani, em Castle Town, que pedirá a sua ajuda para obter Poe Souls (almas de fantasmas). Leve 20 delas para Jovani e receberá uma garrafa com Fairy's Tears. Se encontrar todas as 60, ganhará um Silver Rupee (200 Rupees) sempre que entrar na casa dele e falar com o gato.

Os fantasmas só aparecem à noite ou dentro de dungeons e não podem ser vistos a olho nu — portanto, transforme-se em lobo nos locais indicados para poder enxergá-los. Ataque-os até derrubá-los no chão e então pressione A mais uma vez para arrancar a alma deles. As localizações são as seguintes:

ARBITER'S GROUNDS

1. Logo na entrada do templo.



2. Na sala com tochas azuis, na parte noroeste do templo.
3. No corredor com vários esqueletos. Puxe a corrente no muro para conseguir encontrá-lo.
4. Em uma sala do lado direito do templo. Ele se divide em quatro quando encontrado. O verdadeiro é o único que brilha quando ataca.

CASTLE TOWN

5. Dentro da casa onde você encontra Jovani.

CAVE OF ORDEALS

6, 7 e 8. Você os encontra nos andares 17, 33 e 44 da caverna.

CITY IN THE SKY

9. Vá para o lado direito do terceiro andar e use as plantas voadoras para passar por alguns muros. Depois, continue para o sul até chegar aonde o fantasma está.
10. Na área externa, perto de onde você encontra a Big Key. Transforme-se em lobo para atravessar as cordas.

DEATH MOUNTAIN

11. No caminho para as Goron Mines, use o habitante à direita para ser lançado ao local certo. Aparece só à noite.

FARON WOODS

12. À noite, use Midna para cruzar o pântano até chegar a um tronco de árvore.

GERUDO DESERT

13. Ao sul da parte que você cai quando usa o canhão do Fyer, em cima de uma das plataformas.
14. Na parte sudeste, perto do Warp Point.

15. À direita da entrada do Arbiter's Grounds.

16. À direita do local onde o lobo dourado aparece, em um caminho sem saída.

17. Na área em que você enfrenta o goblin que usa um machado.

18, 19 e 20. Na parte nordeste do deserto, à esquerda das torres e portões. Use um Clawshot para subir até a árvore e, como lobo, ande até encontrar o primeiro. Depois, avance mais um pouco e cave um buraco para entrar em uma caverna com outros dois fantasmas.

KAKARIKO VILLAGE

21. Vá ao cemitério à noite para encontrá-lo.
22. No cemitério, empurre a tumba que fica na porção nordeste do local.

HIDDEN VILLAGE

23. Na sacada da casa que fica na parte nordeste da vila.

HYRULE FIELD

24. Ao sudeste da Castle Town, na província de Lanayru.
25. Perto de uma árvore, no pequeno vale ao sudeste da ponte na província de Eldin.
26. Ao sul de Kakariko Village, destrua a pedra para revelar a caverna onde fica o fantasma.
27. Na província de Faron, ao norte da ponte.
28. Na província de Lanayru, vá até a ponte que passa sobre o rio que vem do Zora's Domain.
29 e 30. À direita da ponte anterior há uma área cheia de grama. Use o senso canino para achar o ponto onde é possível cavar.
31. Um pouco à direita da saída ao sul de Castle Town.
32. Em Lanayru, na ponte à esquerda da Castle Town.
33. Em Lanayru, vá até a ponte de madeira e olhe para cima. Use flechas explosivas para destruir as pedras e, em seguida, o Clawshot para subir até o local onde a assombração está.

KAKARIKO VILLAGE

34 e 35. O primeiro é encontrado no lugar da casa destruída, à noite. O segundo fica na subúrbia próxima à casa.



LAKE HYLIA

36 e 37. O primeiro fica na plataforma com as recompensas do Falbi's Flight by Fowl. O segundo, no lugar perto da construção, atrás da plataforma anterior.
38 e 39. Nas partes oeste e sul do lago, à noite.

40. Na torre sudeste.

41. Ao sul da ponte de Kakariko Village, na parte noroeste do mapa.

42, 43 e 44. No Lake Hylia, na caverna ao sul da pedra onde você uiva para fazer o lobo dourado aparecer.

SACRED GROVE

45. Destrua a pedra onde você encontra o subchefe da área.
46. Perto do lago onde você encontra a Master Sword, depois de completar o Temple of Time.

SACRED WOODS

47. Em cima de uma árvore onde o subchefe do local se esconde.

SNOWPEAK

48. Numa beirada, na parte sudoeste da entrada das ruínas.
49. Em uma árvore ao sul de Snowpeak.
50. Em uma árvore perto da entrada da caverna que leva ao topo da montanha.
51. No topo da montanha, use a Ball and Chain para destruir a barreira de gelo.
52. Nas ruínas, sobre um piso de gelo.





53. Destrua a armadura do lado esquerdo, perto da entrada do salão.
54. No segundo andar, na sala sudoeste, quebre o muro de gelo usando a Ball and Chain.

TEMPLE OF TIME

55. Use o Dominion Rod para mover a estátua e encontrá-lo.
56. Na sala circular, use o Dominion Rod para mover uma estátua até o botão no chão. O fantasma está atrás das grades.
57. Na sala com a balança, suba no apoio do lado direito e o use o Clawshot no teto. Depois, com o Spinner, cruze a sala para achá-lo.



ZORA'S DOMAIN

58. À noite, use Midna para subir pelo caminho da direita.
59. À noite, procure-o em uma pequena área ao sul do rio.
60. À noite, suba pelo lado esquerdo da cachoeira.

MINIGAMES

Seis pretextos para você não chegar ao fim da história e manter *Twilight Princess* dentro do seu Wii por toda a eternidade.

Falbi's Flight by Fowl

No Lake Hylia, depois de usar o canhão de Fyer, entre na casa e fale com Falbi. Pague 20 Rupees; pegue uma galinha e pule em direção à pequena ilha com vários andares. Lá você encontra baús com Rupees e um Heart Piece.

Fruit Pop Flight Challenge

Na forma de lobo, uive no local com grama, do lado esquerdo do lago, para fazer Plumm aparecer. Neste minigame, você precisa voar pelos balões em forma de fruta para ganhar pontos e fazer combos. Consiga 10 mil pontos para ganhar um Heart Piece.

TÉCNICAS SECRETAS

Com Link transformado em lobo, siga até as pedras listadas abaixo e uive da maneira certa (o esquema é indicado na tela). Depois, na forma humana, converse com o lobo dourado que surgirá nos locais indicados. A cada encontro você ganha um ataque novo. Existem sete no total e o primeiro (Ending Blow) você ganha automaticamente conforme progride na aventura.

SHIELD ATTACK

Pedra: Na área com muitos géiseres na Death Mountain.
Lobo: Em Ordona Province, perto de onde você encontra Epona pela primeira vez no jogo.

BACK SLICE

Pedra: Norte do rio, em Zora's Domain.
Lobo: Em um pilar à direita da entrada da Castle Town.

HELM SPLITTER

Pedra: Pouco antes da entrada da Sacred Grotto, em Faron Woods.
Lobo: No campo ao sul da Castle Town.

MORTAL DRAW

Pedra: Na parte sul do Lake Hylia. Suba a escada no penhasco para encontrá-la.
Lobo: No nordeste do Gerudo Desert.

JUMP STRIKE

Pedra: Perto da caverna secreta, na subida para o Snowpeak Temple.
Lobo: Próximo ao cemitério de Kakariko Village.

GREAT SPIN

Pedra: No vilarejo secreto ao norte da Castle Town. Arrombe as janelas da construção na parte oeste do local.
Lobo: Perto da entrada de Hyrule Castle.

Iza's Rapid Ride

Fica na parte superior do rio dos Zoras, perto do Fishing Hole. Nele, você precisa acertar os alvos enquanto desce o rio desviando dos obstáculos. Fazendo 25 pontos, você ganha uma nova Bomb Bag.

Rollgoal

Na loja de Hena, use o modo de visão em primeira pessoa e olhe para o jogo de madeira que fica no canto do local. Para jogá-lo, é preciso gastar 5 Rupees. Aqui, sua tarefa é movimentar o tabuleiro para levar a bola até a linha de chegada.

Snowboard

Após completar o templo que fica em Snowpeak Ruins, volte ao local onde encontrou os Yetis pela primeira vez e converse com eles para participar do desafio. O objetivo é vencer Yeto e Yeta para faturar um Heart Piece. A única maneira de vencê-los ledeira abaixo é atingindo os adversários com espadas e usando atalhos para ganhar tempo.

Jogo das Estrelas

Com o Clawshot e o Double Clawshot equipados, colete as estrelas que ficam flutuando. Completando ambos os desafios, você aumenta a quantidade de flechas que pode carregar. Este minigame fica em Castle Town.



Podé coletar tudo com calma: Ganon estará lhe esperando para a batalha final de qualquer jeito.

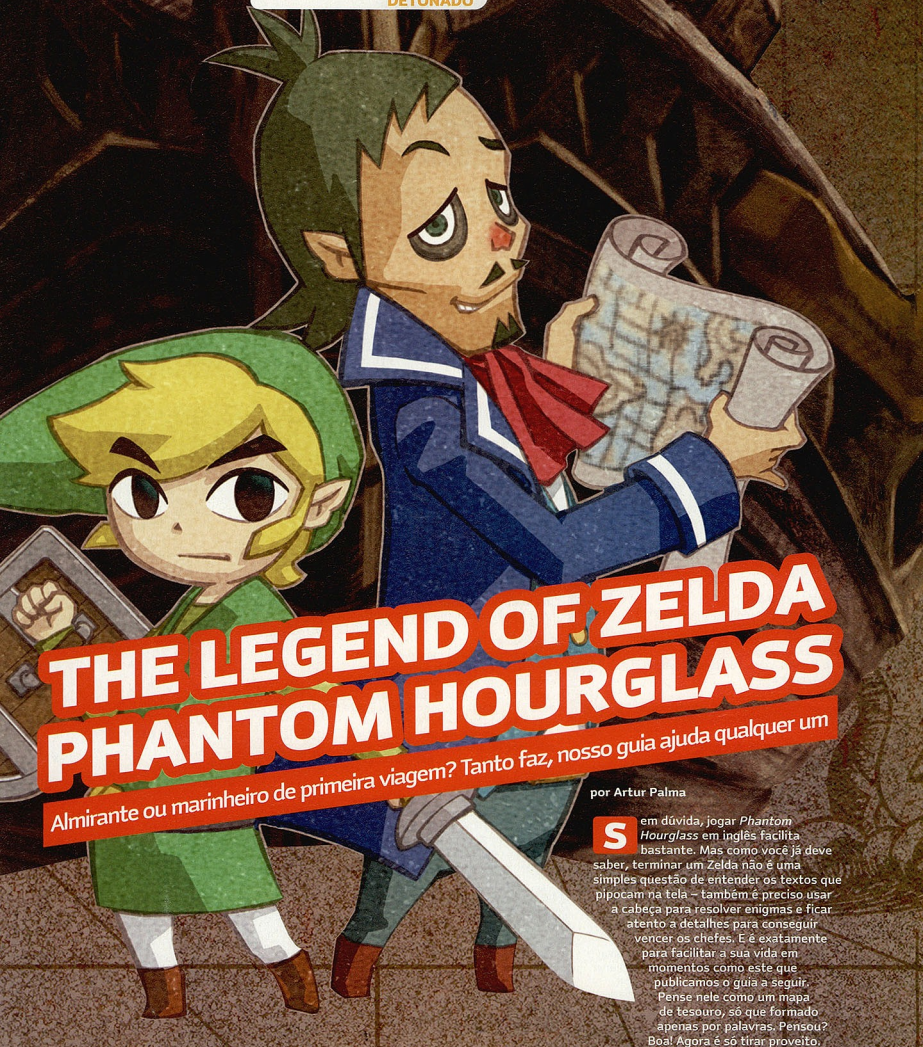


LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO



THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Almirante ou marinheiro de primeira viagem? Tanto faz, nosso guia ajuda qualquer um

por Artur Palma

S em dúvida, jogar *Phantom Hourglass* em inglês facilita bastante. Mas como você já deve saber, terminar um *Zelda* não é uma simples questão de entender os textos que pipocam na tela – também é preciso usar a cabeça para resolver enigmas e ficar atento a detalhes para conseguir vencer os chefes. E é exatamente para facilitar a sua vida em momentos como este que publicamos o guia a seguir. Pense nele como um mapa de tesouro, só que formado apenas por palavras. Pensou? Boa! Agora é só tirar proveito.



início depois da animação. Para concluí-lo, você deve acertar os quatro troncos de madeira com ataques específicos: ataque normal (toque os alvos diretamente com a stylus); ataque horizontal (faça um risco na tela em direção aos alvos); e ataque giratório ("desenhe" um círculo ao redor de Link).

Completado o treinamento, avance pelo caminho à esquerda da casa (o que você já visitou anteriormente) e prossiga eliminando os ChuChus. Corte as árvores que bloqueiam a passagem próxima à entrada da caverna no final do caminho e entre nela em seguida. Retire as pedras para prosseguir e continue até encontrar uma porta trancada. Siga em frente para achar um baú e abra-o para conseguir uma chave. Use-a para abrir a porta anterior e entre por ela. Na próxima área, é preciso puxar as quatro alavancas na seguinte ordem (da esquerda para a direita): segunda, primeira, quarta e terceira. Colete a chave que cair no local e abra a porta em frente.

Agora, seu objetivo é eliminar o rato que carrega a chave que dá acesso à última parte da caverna. Para conseguir isso, use o bloco que fica à esquerda para tapar o buraco na parede superior. Afaste-se e fique de olho no baco. Ao perceber que você tapou o buraco, o rato voltará para a toca de onde saiu. Ataque-o quando ele estiver voltando e, com a chave em mãos, abra a última porta e avance até sair da caverna.

Do outro lado do mapa, vá até o cais e converse com o homem no local. Volte para a esquerda, entre no bar (a construção maior), converse com as pessoas lá dentro e siga para o templo que será indicado no mapa.

TEMPLE OF THE OCEAN KING

Dentro do templo, você encontrará três cavernas. Examine-as e prossiga pela porta ao fundo. Avance até área preenchida por uma névoa púrpura para encontrar o capitão Linebeck preso em uma armadilha. Após a animação, você ficará livre para andar pelo templo, mas tenha em mente o seguinte: exceto pelas áreas mais claras, sua energia é consumida o tempo todo dentro do local.

Seja rápido e vá até o canto superior direito. Abra o baú (que estará vazio) e

então siga para o canto superior esquerdo. Acerta o dispositivo no local para libertar Linebeck e volte à entrada do templo. Após a conversa com Linebeck, você receberá uma chave.

Use-a para abrir a porta trancada na área onde Linebeck estava preso e entre por ela. Corra para a parte superior esquerda da sala e acerte o dispositivo para desarmar temporariamente alguns espinhos. Siga rapidamente até o outro canto superior do mapa para acertar outro dispositivo e, assim, abrir uma porta azul. Entre na nova área e colete o mapa do primeiro quadrante do oceano.

Saia do templo e volte ao cais para encontrar com Linebeck e Oshus. Quando o mapa aparecer na tela sensível, esfregue a stylus sobre a ilha localizada na parte inferior para revelar um símbolo. Eis o seu próximo destino: Isle of Ember. Para chegar até lá, converse com Linebeck e escolha "Yes" para subir a bordo do navio. Já em alto-mar, acesse a opção *Route*, defina a rota ser feita pela embarcação e clique em "GO!"

Roteiro

O jogo começa em Mercay Island, com Link descordado e desarmado na praia local. Assim que assumir o controle sobre ele, suba até a primeira casa à direita (confira no mapa) e entre. Converse com Oshus, o velho de cajado, e, assim que ele parar de falar, converse novamente para descobrir a localização do cais. Saia da casa e aproxime-se da caverna à direita. Depois do terremoto, remova o barril que bloqueia a passagem e entre na caverna. Leia a placa existente no local, saia e suba pelo caminho à esquerda da casa de Oshus. Assim que a fada conversar com Link, retorne à casa de Oshus e fale com ele de novo. Saia, avance para a direita até avistar a ponte quebrada e então converse com Oshus novamente. Mais uma vez, entre na caverna ao lado da casa e verifique a placa. Usando a stylus, desenhe o número 7 (a quantidade de palmeiras existentes na praia da ilha) nela para abrir a porta ao lado.

Entre na nova área e abra o baú para conseguir a espada. Em seguida, leia o livro sobre a mesa ao lado e saia da caverna. Oshus irá pará-lo e um treinamento terá



OK, the Isle of Ember awaits!

ISLE OF EMBER

Ao desembarcar na nova ilha, siga para a extrema direita até encontrar um esqueleto. Converse com o fantasma, que dirá que existem três tochas na ilha. Siga ao locais indicados a seguir e anote a localização de cada tocha no seu mapa:

- Tocha 1: na pequena ilha isolada atrás do fantasma;
- Tocha 2: dentro casa mais ao sul da ilha;
- Tocha 3: no extremo norte da ilha, próximo a uma pequena ilha isolada.

Com tudo anotado, vá para a casa da vidente Astrid (a segunda casa da ilha). Desça ao porão pela escada à esquerda e elimine todos os monstros assim que a porta se fechar atrás de você. Em seguida, aproxime-se da porta trancada à direita e assopre no microfone do DS para se comunicar com Astrid. Depois da conversa, acesse o mapa ao lado da porta e marque nele a posição exata das três tochas que encontrou previamente. Fazendo isso, a porta se abrirá e Astrid ficará livre.

No diálogo com ele, escolha sempre a primeira opção. Repita o esquema assim que aparecer no andar superior da casa e converse com ela novamente para descobrir a sua próxima parada: Temple of Fire.

Siga até o local pela porta à direita da porção central da ilha (toque na porta para abri-la). Desvie dos ChuChus elétricos e suba as escadas até que o vulcão entre em erupção. Avance dando a volta na cratera e tome cuidado para não ser atingido pelas rochas vulcânicas que caem do céu. Ao avistar uma porta com duas grandes velas nas laterais, aproxime-se de cada uma e assopre o microfone para apagá-las. Entre no templo em seguida.

TEMPLE OF FIRE

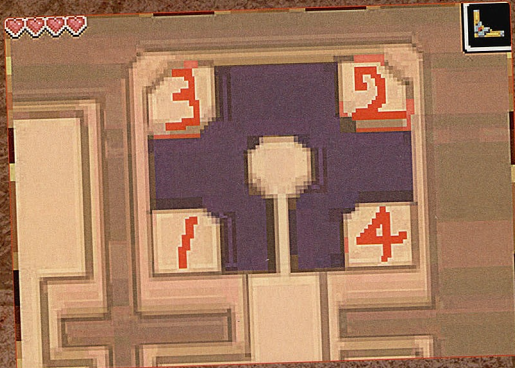
Avance evitando tocar nas chamas e, na sala central, siga para direita quando tiver oportunidade (há uma seqüência de bolas de fogo girando no local). Pule os dois rios de lava e examine a placa na parede para ver um trajeto. Abra seu mapa e marque-o na parte correspondente.



Na sala seguinte, vá para baixo e elimine os quatro morcegos. Abra o baú para conseguir uma chave e use-a para abrir a porta trancada que deixou para trás anteriormente. Na nova área, faça exatamente o trajeto que desenhou no mapa (para não cair nas armadilhas) e, ao chegar à próxima sala, realize um ataque giratório para ativar os quatro dispositivos ao mesmo tempo. Retorne à sala central do templo e suba a escada que acabou de ficar acessível.

Andar 2F

Contorne as barreiras pela direita e ative o dispositivo. Agora, siga pelo caminho livre à direita e desça até a sala abaixo. Livre-se dos inimigos depois que a porta se fechar para conseguir o bumerangue. Vá à extrema direita da sala onde você está e use o bumerangue para ativar o dispositivo do outro lado, apagando o fogo no corredor à esquerda. Entre na área recém-aberta, seja rápido e lance o bumerangue para ativar os dois dispositivos à esquerda das tochas que lançam bolas de fogo na sua direção. Outra barreira de fogo se apagará. Desça as escadas.

**Andar 1F**

Elimine os ChuChus elétricos e, do trás das colunas vermelhas abaixadas, use o bumerangue para acertar o dispositivo à esquerda e abrir caminho. Na sala abaixo, repita o processo para liberar a passagem para a sala central do templo. Vá para a sala abaixo e dê cabo dos crânios voadores assim que a área ficar fechada. Em seguida, suba a escada à esquerda.

Andar 2F

Tome cuidado com as chamas no chão e livre-se dos morcegos incendiados. Puxe a

alavanca que fica na parte inferior direita do local e pule para a plataforma um pouco acima, à direita. Acabe com outro morcego e desça até a alavanca da esquerda. Puxe-a para abrir a porta próxima à escada por onde você chegou. Prossiga por ela e, com o bumerangue, surpreenda o rato que carregava a chave. Pegue-a, atravesse a lava novamente para a direita e avance pelo corredor até encontrar um dispositivo que muda as pedras de posição. Acerte-o com o bumerangue, suba e ataque o Octorok que está cuspidando pedras. Fique no local onde a criatura estava e atire novamente o bumerangue no dispositivo. Abra a porta trancada e suba para o terceiro andar.

Andar 3F

Desça, passe pelas bolas de fogo e vá para a esquerda. Examine o quadro na parede e anote os números na parte superior direita do seu mapa. Volte à escada e suba. Apague as duas velas e então use o bumerangue para acertar os cristais em ordem numérica (tenha como base as anotações que acabou de fazer).

Pegue a chave com o bumerangue, desça e abra a porta à esquerda. Passe por ela, ignore a porta com olho gigante e avance para a esquerda. Derrote os inimigos na próxima sala e prossiga pela porta superior. Elimine os crânios voadores para apagar as chamas e pise no botão na área acima. Use o bumerangue para acender as outras duas tochas, desça, siga para a direita e pare na beirada do buraco. Use o bumerangue para acertar o dispositivo no canto da sala em frente e, assim, fechar o buraco. Passe pelas bolas de fogo, pegue a Boss Key no grande baú na sala acima e



carregue-a de volta até a porta com o lho gigante. Use-a e suba a escada.

Andar 4F

Leia as duas pedras no local para que um portal azul apareça (ele permite que você volte ao começo do templo automaticamente, caso queira). Por fim, suba a escada para enfrentar o primeiro chefe.

BLAAZ, MASTER OF FIRE



O chefe é um feiticeiro que se divide em três. Fique de olho na tela superior e perceberá que cada cópia dele tem uma quantidade diferente de chifres. O segredo é usar o bumerangue para acertá-los na ordem crescente (um chifre, dois chifres, três chifres). Faça isso para que o inimigo volte a sua forma normal e fique tonto. Aproveite a oportunidade e ataque sem parar até que ele se divida novamente. Repita o esquema até vencê-lo, colete o coração no grande baú e então pise no portal para sair do templo.

De volta à ilha, converse com Astrid. Depois, vá até o cais e fale com Linebeck para voltar a Mercay Island. Chegando lá, vá para o Temple of the Ocean King.

TEMPLE OF THE OCEAN KING (DESAFIO 1)

Ao chegar ao templo, Oshus lhe ensinará sobre a Phantom Hourglass. Depois da animação, no saguão do templo, suba a escada à esquerda ou à direita e aproxime-se do pedestal para conseguir a ampulheta. Desça e entre no templo. A partir de agora, você tem dez minutos para caminhar normalmente sem perder energia. Para não perder muito tempo e correr o risco de morrer, permaneça nas áreas brilhantes e só avance quando for realmente necessário. Para começar o desafio, abra a porta com símbolo laranja que fica atrás do local onde encontrou Linebeck pela primeira vez e desça a escada.

Andar B1

A primeira regra nos desafios deste templo é evitar a todo custo ser visto pelos guardas

que perambulam pelos corredores. Se isso acontecer, corra para área brilhante mais próxima, pois lá eles não conseguirão enxergá-lo. Vasos vermelhos criam círculos brilhantes onde você os joga, portanto, faça bom uso deles. Procure também pelos vasos amarelos, que adicionam alguns segundos extras à ampulheta.

Da entrada, vá para a direita, vire à esquerda e suba. Acerte o dispositivo ao lado porta para acender um tocha na parte inferior, desça até lá e use o bumerangue para acender a outra tocha antes do término do tempo. Com a barreira de fogo apagada no corredor da esquerda, avance com cuidado e espere na área brilhante até o guarda passar para baixo. Suba, vire à direita no fim e pise no botão ao lado da barreira da pedra para abrir uma porta. Colete a chave quando puder e use-a para abrir a porta trancada na parte superior direita do andar.

Andar B2

Quando o guarda à esquerda da porta estiver olhando para o outro lado, desça e acerte o dispositivo à esquerda. Isso atrairá a atenção dele. Dê a volta e puxe a alavanca que fica atrás do local onde ele estava para apagar uma barreira de fogo. Dali, seja rápido para aproveitar a oportunidade e acerte o dispositivo mais à esquerda para fazer uma chave aparecer.

Avance pelo caminho agora aberto, vire à esquerda, aproxime-se da outra barreira de fogo e use o bumerangue para acertar o dispositivo abaixo. Desça até a área brilhante e espere o guarda voltar em direção ao local onde a chave está. Use o vaso vermelho do canto inferior direito e fique no círculo até o guarda retornar. Suba, pare sobre o botão para abaixar os espelhos à esquerda e use o bumerangue para pegar a chave. Por fim, despiste o guarda para usar a chave na porta trancada na área central do andar. Desça ao próximo andar.

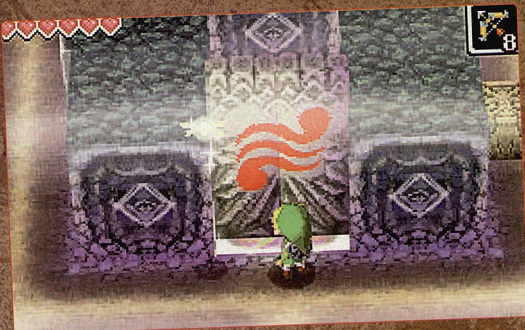
Andar B3

Para abrir a porta deste andar é preciso colocar três Force Gem nos compartimentos que existem em frente à porta. É importante deixar claro que você precisa carregar os itens até o local, o que faz Link se mover mais devagar. A localização de cada item é a seguinte:

- 1: em um baú no canto superior esquerdo do andar;
 - 2: no baú localizado no canto inferior direito do andar;
 - 3: em um baú atrás da porta trancada na parte inferior esquerda do andar.
- Os dois primeiros itens são fáceis de pegar. Para o primeiro, vá para a área em frente a porta que deve ser aberta e siga para a esquerda. Pule para o corredor quando nenhum guarda estiver por perto e corra até o baú. Para o segundo, da área ▶



Por ora, apenas evite os guardas. Mais tarde você vai poder "brincar" com eles



em frente à porta a ser aberta, siga para direita e, no final, desça. Antes de cair para o corredor, use o bumerangue para atingir o dispositivo à direita e, assim, desativar os espinhos mais adiante. Feito isso, desça e corra até o baú.

Para o último baú, você precisa roubar a chave que um dos guardas carrega. Há várias maneiras de fazer isso, porém a mais efetiva e segura é puxar a alavanca que fica no canto inferior esquerdo e então subir na área que ficou acessível. Pise no botão da esquerda para abrir o alçapão e então saia de cima dele. Espere até que o guarda com a chave passe pelo local exato e pise no botão novamente. Colete a chave, abra a porta, pegue a Force Gem no baú e leve-a até o último compartimento. Com a porta aberta, prossiga pela passagem.

Na nova área, vá para a esquerda, suba a escada à direita e abra o baú para conseguir o mapa do segundo quadrante do oceano. Por fim, examine a pedra à direita e pise no portal para sair do templo.

Volte ao cais e fale com Linebeck. Quando o novo mapa surgir na tela, assopre o microfone do DS para tirar toda poeira da imagem e revelar a próxima ilha a ser visitada: Isle of Gust. Como ainda é impossível chegar lá simplesmente navegando em direção ao norte, vá para Cannon Island, a ilha que fica entre a Mercay Island e a Isle of Ember.

Ao chegar lá, suba as escadas e o carteiro aparecerá. Assim que ele partir, entre na casa ao lado e converse com o grandalhão. Siga-o quando ele sair e encontre-o ao lado de um portão à esquerda. Avance pelo caminho eliminando os ChuChus, suba a escada no fim e vire à

esquerda. Tomando cuidado com as abelhas, desça até o fim e entre na caverna. Use as plantas-bomba para destruir as pedras que impedem a passagem e o acesso ao bloco cinza. Empurre-o para passar, suba, puxe o bloco cinza para baixo o máximo que puder e depois para a esquerda. Suba novamente, puxe o outro uma vez para a direita e então para cima. Com a passagem livre, volte, pegue uma planta-bomba e destrua as pedras que bloqueiam o acesso à escada. Suba por ela em seguida.



Do lado de fora, use as bombas para destruir as pedras no seu caminho até avistar uma escada. Desça por ela, suba, vire à esquerda e retire a pedras do caminho. Volte à escada, suba, pegue a planta-bomba na beirada do barranco, pule para a área em frente e corra para a direita. Jogue a bomba na barreira de pedra do outro lado da cerca e então dê a volta para poder entrar pela segunda porta da casa. Converse com Eddo, compre o canhão para o barco e saia pela porta da esquerda. Retorne ao cais e fale com Linebeck para navegar.

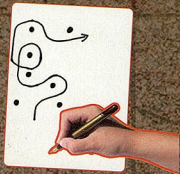
Siga em direção à abertura entre as rochas à esquerda da ilha e dispare contra as de cor diferente para destruí-las (a partir de agora várias criaturas atacarão seu barco em alto-mar, então fique atento). Ao passar pelas rochas, o navio fantasma aparecerá. Tente persegui-lo para descobrir que é impossível navegar pela densa neblina. Volte ao quadrante inferior e vá para Molida Island, a única ilha à esquerda das rochas.

MOLIDA ISLAND

Já na ilha, vá para a extrema direita e então suba. Entre na casa ao lado de uma caverna e converse com o morador. Saia da casa ao término da conversa e então novamente logo em seguida. Fale com ele mais uma vez, saia e entre na caverna depois que a senhora ao lado falar com você. Siga para a esquerda, suba a escada e pule todas plataformas até o lado oposto. Ao tentar atravessar a ponte mais acima, uma monstro surgirá. O segredo para eliminá-lo é acertá-lo pelas costas, então use o bumerangue para atordoa-lo, dê a volte nele e acerte-a três vezes. Siga pela passagem que se abriu e prossiga até achar uma abertura. Passe por ela, colete a

planta-bomba mais próxima e use-a na rachadura à esquerda. Entre pela nova abertura, leia o livro sobre a mesa e abra o baú para conseguir a pá. Saia, desça um pouco e suba a escada à esquerda. Marque a posição da pedra mais próxima no mapa e então vá para a direita. Ao avistar outra pedra, marque-a no mapa também.

Volte à área principal da ilha e procure outras duas pedras. Com todas devidamente marcadas no mapa, crie duas linhas: uma ligando a pedra de baixo com a de cima, e outra ligando a pedra da esquerda com a da direita. Cave exatamente no ponto em que as duas linhas se cruzam (é embaixo de uma palmeira) para achar um buraco secreto. Desça por ele, leia o livro e verifique o quadro ao fundo. Copie a rota indicada no mapa do segundo quadrante, retorne à superfície da ilha e fale com Linebeck para navegar em direção à neblina. Já no segundo quadrante, siga uma rota idêntica a que anotou anteriormente. Caso não tenha anotado, este é o caminho a ser feito:



Fique atento aos eventuais obstáculos e inimigos que surgirão durante o percurso e, ao sair da neblina, siga para a Isle of Gust.

ISLE OF GUST

Suba a escada acima e vá para a direita, tomando cuidado para não ser levado pelos fortes ventos. Continue avançando até o fim, eliminando inimigos e pulando os vãos sempre que o vento não estiver batendo. Ao chegar à uma placa de madeira, desça a escada, pegue uma planta-bomba e use-a na rachadura mais próxima. Entre pelo buraco aberto, leia o livro, examine o quadro à direita e anote tudo no seu mapa. Saia da caverna, suba a escada novamente e espere o vento soprar para pular até a beirada acima da entrada da caverna anterior. Faça o mesmo para pular do outro lado, desça a escada, avance pela área cheia de inimigos e entre na caverna mais adiante. Lá dentro, siga para a direita até encontrar estátuas que soltam jatos de ar. Desça para a área inferior, livre-se dos inimigos, colete os itens nos baús e saia pela porta abaixo.

Do lado de fora, vá para a direita e use o jatos de ar para subir ao ponto mais alto. Aproveite o vento para pular para a esquerda. Avance até avistar uma escada,



Que beleza, hein! Não é você quem vai precisar limpar a revista depois, né?



desça por ela e vire para a direita, subindo até encontrar uma placa no meio dos jatos de ar que bloqueiam a entrada do templo. Copie a marcação no seu mapa, volte para a área anterior e siga para a esquerda. Use o jato de ar e suba.

Continue para a esquerda até avistar jatos de ar e marcas circulares na terra (cavar nesses pontos revela novos jatos de ar). Use os jatos de ar para ir sempre em direção ao norte (caso algum jato o atrapalhe, tape-o) e, no final, examine a pedra e o quadro, fazendo as devidas anotações no mapa em seguida. Passe pelo jato de ar à direita, remova as pedras e continue até a parte com areia. Aqui, há criaturas subterrâneas que atacam se você ouvir os seus passos, portanto, não corra, apenas ande.



Vá aos três locais marcados no mapa recentemente, aproxime-se dos mecanismos e assopre no microfone para fazê-los girar. Com os jatos de ar na entrada do templo desativados, vá para lá e entre nele.

TEMPLE OF WIND

Assim que entrar, você verá jatos de ar. Espere eles pararem para atravessar e continue até avistar uma planta-bomba. Arremesse-a no meio da fileira de bombas que fica do outro lado do abismo. Avance pelas pontes que surgiram e, mais acima, empurre o bloco cinza para a direita, tampando o jato de ar. Acerte o bumerangue no dispositivo ao lado e suba a escada logo em frente. Atravesse a ponte, desça à esquerda, abra a porta mais próxima e pise no botão para liberar o acesso ao início do templo.

Cuidado as escadas à direita, avance com cuidado pelos buracos e jatos de ar, desça e entra na sala acima. Elimine as cobras, continue para a esquerda até encontrar um bloco cinza, empurre-o para a esquerda e prossiga para a área à esquerda. Empurre o jato de ar para a esquerda e use-o para pular o abismo. Pise no botão para abrir a porta e desça as escadas.

Andar B1

Após avançar, a sala se fechará. Pegue as plantas-bomba e arremesse-as nas pedras

para revelar ChuChus escondidos. Use mais bombas para quebrar a proteção deles e então ataque com a espada. Prossiga pela direita e vasculhe a nova área para achar um botão no chão. Pise nele, suba a escada mais abaixo, à direita, empurre o bloco cinza para tapar o penúltimo jato de ar e use o de baixo para cair em cima do bloco. Vá para a direita e desça pela única escada disponível.

Andar B2

Jogue uma planta-bomba na rachadura da parede e vá à estrutura no centro do mapa (há criaturas subterrâneas nesta área). Verifique o quadro ao lado da pedra, marque as informações no seu mapa e então cave nos quatro locais indicados para acender quatro tochas e abrir duas portas. Vá pela porta na parte inferior esquerda do local e siga sempre em frente até encontrar um jato de ar. Empurre-o para a esquerda até as marcações no chão, fazendo o mecanismo girar. Agora, volte e prossiga pela porta superior. Use as plantas-bomba para destruir os blocos e suba à escada.

Andar B1

Avance e, mais à frente, empurre o jato de ar até a marcação. Pule para coletar a chave que apareceu e desça para o andar inferior pela mesma escada que usou anteriormente.

Andar B2

Use a chave para abrir a única porta ainda trancada e abra o baú para ganhar bombas próprias. Volte para a área com criaturas subterrâneas e use uma bomba na rachadura localizada no canto superior esquerdo. Entre pela abertura, jogue um bomba no jato de ar e use-o em seguida. Suba a escada.

Andar B1

Jogue uma bomba no jato de ar ao lado e siga rapidamente até o final do corredor. Avance pela porta que abriu, livre-se dos ChuChus com proteção, jogue uma bomba próxima à parede superior, em cima da marcação no chão, e passe pelo abertura. Siga para a direita, abra a porta e suba a escada.

Andar F1

Acabe com os ChuChus protegidos, solte uma bomba no ponto da parede indicado pela marcação do outro lado, passe por ele, suba a escada e vá para a esquerda. Jogue duas bombas nos pisos diferentes dos demais para ativar os dotes cristais e então pague a Boss Key no baú logo abaixo. Desça à esquerda, jogue bombas nos jatos de ar para abrir caminho e, com a chave em mãos, use-os. Destranque a porta com olho gigante e entre.

CHEFE: CYCLOK, STIRR OF WINDS

Não é preciso gastar as suas próprias bombas contra a criatura. Apenas fique atento à sombra dela e arremesse uma planta-bomba no redemoinho assim que ele passar por cima do mesmo. Acertando-o em cheio, o bicho cairá tonto no chão. Acerte o maior número de espadadas que conseguir antes de ele voar novamente e mantenha a estratégia até vencê-lo. Colete mais um coração e saia do templo pelo portal azul.

Retorne a Mercay Island e entre novamente no Temple of the Ocean King.



TEMPLE OF THE OCEAN KING (DESAFIO 2)

Os três primeiros andares são os mesmos do desafio anterior. A diferença é que agora você pode usar suas bombas para cortar caminho e ganhar tempo. Ao completar o terceiro andar, abra a porta que não pode abrir anteriormente e desça a escada.

Andar B4

Agora, além dos guardas, há pequenas criaturas que funcionam como câmeras de vigilância. Evite-as a todo custo e, se possível, não deixe de eliminá-las (use o bumerangue para atordoa-las primeiro). Vá para a direita e então para baixo. Aproxime-se do jato de ar e use o bumerangue para acertar o dispositivo (e desativar o jato de ar) e a criatura voadora na sequência. Destrua-a, desça, vá para a esquerda e suba o próximo corredor. Prossiga para a esquerda e elimine outra

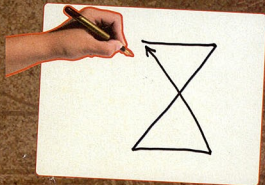
criatura voadora. Continue para a esquerda e entre no último corredor para encontrar a última criatura. Com ela fora do seu caminho, use uma bomba em uma rachadura próxima à área central do mapa. Entre pela abertura, acerte o dispositivo que faz os espinhos abaixarem na área onde fica a chave, colete-a e abra a porta para descer ao próximo andar.

Andar B5

Corra para a esquerda e passe quando os espinhos abaixarem. Entre pela porta acima, derrote os ChuChus elétricos e avance assim que a próxima porta se abrir. Prossiga até outra sala cheia de inimigos e vença-os. Vá para cima, use o bumerangue para acertar o dispositivo à direita, vá para a esquerda e desça a escada.

Andar B6

O objetivo aqui é ler as seis grandes pedras espinhos no local para descobrir qual imagem precisa desenhara na porta central a fim de abri-la. Para poupar o seu tempo, apenas siga para a porta evitando ser visto pelos inimigos (pise no botão para desativar o jato de ar ao lado), toque na porta e desenhe uma ampulheta da seguinte maneira:



Entre pela porta, interaja com o grande portão em forma de sol e, quando dois mapas invertidos forem exibidos nas telas do portátil, feche-o e abra novamente. Ao fazer isso, a marcação que existia na tela superior será passada para a inferior, ou seja, para o seu mapa. Pise no portal azul para sair do templo e volte ao caos.

Siga para Cannon Island e converse com Eddo novamente para comprar o quindaste (Savage Arm). Para pagar o menor preço possível pelo equipamento, grite ou assopre no microfone do DS – quanto maior for o som, menor será o preço cobrado. Após efetuar a compra, vá para o círculo verde que foi marcado no seu mapa e use o quindaste. Controle-o usando a barra horizontal que fica na parte inferior da tela e desvie das minas aquáticas. Colete o baú no fundo do mar para conseguir a Sun Key.

Volte para Mollida Island e uma planta marinha gigante surgirá bem na entrada da ilha. Defina um rota circular em frente a

criatura e dispare no olho dela sem parar, mas não deixe de destruir os projéteis verdes que ela lança na sua direção. Você desembarcará automaticamente na ilha após a batalha.

Em terra firme, entre pelo buraco secreto que abriu na primeira visita à ilha e avance até encontrar uma porta trancada. Abra-a, suba a escada no final e, já do lado de fora, vá para a esquerda. Avance até outra escada (você verá uma grande cabeça de pedra no meio do caminho), suba-a, atravesse a pequena ponte à direita e leia a pedra ao lado do grande portão. Volte pela ponte, ande para a esquerda e acerte a cabeça de pedra usando o bumerangue para ativar um raio azul. Retorne ao grande portão e siga para a direita. Ao encontrar outra cabeça de pedra, examine-a e então direcione o raio azul para o grande portão. Continue descendo e, à esquerda, avistará a terceira cabeça. Derrote os dois monstros que irá aparecer para depois direcionar o raio azul ao portão. Com os três raios apontados para o portão, o templo se abrirá. Entre nele.

TEMPLE OF COURAGE

Suba até encontrar um tronco cheio de espinhos rolando para frente e para trás. Ultrapasse-o quando tiver oportunidade e faça o mesmo no outro, seguindo pelo caminho à direita logo após. Desvie de outro tronco no novo corredor e desça. A lâmina que fica no meio de dois blocos logo em frente reage aos seus movimentos, então siga rápido para passar na frente dela. Desça pelo caminho que ela estava bloqueando e, em seguida, pressione o botão para abrir as portas. Suba a pequena escada para pegar uma chave e volte pela passagem bloqueada pela lâmina. Suba até encontrar uma porta, abra-a e avance pelo corredor até a próxima área. Elimine as criaturas quando as portas se fecharem e depois desça a escada mais abaixo.

Andar B1

Suba no bloco flutuante que irá aparecer à esquerda e passe para a plataforma do outro lado. derrube a criatura invulnerável e suba em outro bloco flutuante. Acerte o dispositivo (ele tem de ficar azul) usando o bumerangue e passe para o bloco flutuante abaixo. No final, suba a escada.

Andar 1F

Desvie das esferas elétricas e suba até a próxima sala. Jogue uma bomba entre as duas pedras e entre pela nova abertura. Verifique o quadro e anote a rota no mapa do andar B1. Volte, vá para a direita, destrua as rochas e elimine o ChuChu verde. Suba na segunda plataforma e um monstro orelhudo surgirá. Assopre o microfone para deixá-lo assustado e ataque em seguida. Ao derrotá-lo, você

conseguirá uma nova chave. Desça da plataforma, pise no botão à direita para abrir a porta que dá acesso ao início do templo, mas não vá para lá. Volte, abra a porta trancada mais acima e suba a escada.

Andar 2F

Nesta área, você tem que puxar as quatro alavancas na seguinte ordem: cima, baixo, direita e esquerda. Fica atento às esferas elétricas e às pilastras giratórias que soltam raios em você. Pegue o cristal no baú que aparecer e carregue-o ao andar anterior.

Andar 1F

Coloque o cristal no compartimento que existe na primeira plataforma, entre pela porta que se abriu e desça a escada.

Andar B1

Baseando-se nas anotações que fez no mapa deste andar anteriormente, siga o caminho para andar por passarelas invisíveis até chegar à plataforma da esquerda. Pegue o arco-e-flecha no grande baú e use-o imediatamente para acertar o olho atrás do baú. Atravesse a ponte que surgiu, acerte o objeto azul ao lado para apontá-lo para a direita e dispare uma flecha nele. O projétil será redirecionado e acertará um dispositivo (ele deve ficar vermelho). Suba a escada.

Andar 1F

Destrua os inimigos e siga pelo corredor à direita. Dispare uma flecha no olho da parede em frente para abrir a porta acima. Suba, retire o cristal que havia colocado no compartimento da primeira plataforma e coloque-o no que fica próximo à escada que acabou de usar para chegar a este andar. Entre pela porta que se abriu e suba a escada.

Andar 2F

Elimine os Octorocks com seu arco-e-flecha e uma ponte aparecerá. Atravesse-a, siga para a direita, espere o bloco flutuante se aproximar e suba nele.



Avance pelos demais blocos sempre para a direita até avistar dois corredores com lâminas em movimento. Passe por elas com cuidado e, ao encontrar uma pilastira giratória, pule o segundo buraco abaixo dela. Empurre o bloco cinza enquanto a lâmina estiver à direita do bloco, dê a volta, pule o primeiro buraco e siga empurrando o bloco para travar a lâmina no canto. Siga pela nova passagem disponível e desça a escada.

Andar 1F

Desviando das esferas elétricas, avance para a esquerda, pule o buraco e pise no botão. Desça a escada em seguida.

Andar B1

Suba no bloco flutuante à direita e vá até a plataforma imóvel. Equipe o bumerangue e espere outro bloco chegar. Suba nele e use o bumerangue para acender as demais tochas, fazendo os espinhos em frente sumirem. Vá à beira esquerda da nova plataforma e, com o bumerangue, acerte o objeto azul até apontá-lo para a esquerda. Atire uma flecha nele em seguida e siga pela passagem agora acessível. Suba a escada.

Andar 1F

Apenas dê a volta, livre-se dos inimigos, abra a porta e suba outra escada.

Andar 2F

Vá para a esquerda e suba no bloco azul. Acesse o mapa e desenhe uma rota de modo a passar na frente dos olhos existentes no local, para que você possa acertá-los na ordem certa (cima, baixo, direita esquerda). Feito isso, volte à plataforma inicial, pegue a Boss Key no baú e use o bloco azul para atravessar para o outro lado. Use a chave na porta com olho gigante e entre.

CHEFE: CRYEK, BANE OF COURAGE

Na primeira parte, o chefe é invisível. A única maneira de saber a posição dele é ficar de olho na tela superior, que mostra a visão do bicho. Sabendo disso, equipe seu arco-e-flecha e mire nele. Atire e ele ficará visível. Acerte as esferas azuladas ao redor do monstro até ele ficar sem concha. Agora, ataque-o pela frente para paralisá-lo e então dê a volta rapidamente para atingir a cauda. Use essa tática até vencer-lo, pegue o coração no baú e sala do templo.

Volte ao cast e assista à animação com Oshus. Ao término, suba no navio e navegue em direção à neblina no segundo quadrante. Seu barco será atacado no meio do caminho. Derrote o pirata para conseguir avançar (é só atacar depois que ela realizar um ataque mais demorado). Ao chegar à neblina, haverá um problema com o barco. Converse com Linebeck e logo após guie a embarcação manualmente pela neblina, para encontrar o navio fantasma. O segredo aqui é ficar de

olho nas três fadas: quanto mais elas piscarem, mais perto do navio você estará. Ao encontrá-lo, você subirá a bordo automaticamente.

GHOST SHIP

Entre pela porta à esquerda e avance até que a porta se feche. Destrua os três fantasmas, fale com a menina que estava presa atrás das chamas azuis e vá pelo caminho aberto acima. Para desativar os espinhos que bloqueiam a passagem, use o bumerangue para acertar o dispositivo acima. Prossiga tomando cuidado com as aranhas que caem do teto e use o bumerangue em outro dispositivo. Continue seguindo o caminho para baixo e, ao chegar à parte bloqueada pelo fogo, pule na plataforma abaixo e atravesse as duas séries de espinhos à direita.

Abra o baú para pegar o cristal, coloque-o no chão e acerte o dispositivo para abaixar os espinhos. Pegue o cristal e volte para área anterior. Cuidadosamente, arremesse o item na plataforma acima, pule nela e coloque-o no compartimento para a apagar as chamas azuis. Volte ao local do baú e entre na sala de cima para encontrar a primeira irmã da menina com quem conversou antes. Seu objetivo agora é guiá-la até a irmã. Se ela entrar em pânico (ao avistar uma criatura ou ficar muito para trás), converse com ela para acalmá-la e siga em frente. Com as duas irmãs reunidas, volte à área onde a segunda estava e desça a escada mais próxima.

Andar B2

Ao pisar neste andar, um guarda aparecerá. Vá para a esquerda, até a área brilhante no centro, para conseguir outro cristal. Leve-o

ao andar superior e coloque-o no compartimento acima da escada. Volte ao andar B2 e siga para a direita. Passe pelos espinhos até chegar à área segura acima. De lá, vá para o canto superior esquerdo do mapa quando tiver oportunidade. Salve a terceira irmã, acerte o dispositivo, mas não abra nenhum dos baús por enquanto. Leve a menina para junto das irmãs no andar de cima e desça novamente. Vá para o canto inferior esquerdo e desça ao próximo andar.

Andar B3

Atravesse a longa sala e, ao entrar na seguinte, a porta se fechará. Destrua as cinco aranhas para abrir a porta e apagar o fogo. Suba, vá para esquerda e acerte o dispositivo para abaixar os espinhos da primeira sala (isso fará com que uma guarda apareça no andar). Vá para o corredor acima e leia a pedra. Anote a sequência de números, volte à primeira sala e puxe as alavancas na ordem indicada (o 1 se refere à posição da alavanca que você deve puxar primeiro e assim em diante).

Entre na sala com barras pela entrada que acabou de ficar acessível e remova todos os barras até encontrar um botão no chão. Pise nele para apagar o fogo no corredor acima e siga até o final do mesmo para encontrar mais barras. Levante o único que se move para encontrar a quarta garota. Faça o que for necessário para levá-la até as irmãs no primeiro andar e prepare-se para enfrentar mais um chefe.

CHEFE: DIABOLICAL CUBUS SISTERS

Fujas dos raios laser e rebata a esfera de energia que uma das inimigas lança na sua direção. A ideia é atingir duas vezes cada ▶



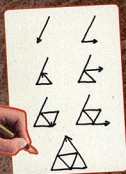
"Vira só mais um pouquinho a cabeça para eu ver se este Rupee cabe dentro da sua orelha..."

inimiga para eliminá-las, mas de cada vez. Não tem segredo: é só ser rápido na hora de acertar as esferas. Vencendo a batalha, você recebe a Phantom Key. Colete o coração no baú e pise no portal.

Vá ao andar B2 e use a Phantom Key para abrir a porta trancada na parte direita do mapa. Assista à animação e então navegue para Zauz's Island, uma ilha até então invisível do segundo quadrante. Se você anotou todas as indicações nos mapas até agora, terá a localização dela. Se não, ela fique no extremo norte do quadrante, quase na mesma direção da Isle of Gust. Ao se aproximar, ela ficará visível.

ZAUZ'S ISLAND

Desembarque, entre na única casa do local e converse com Zauz, o ferreiro. Examine o quadro na parede e anote o desenho da Triforce no seu mapa – ou deixe a revista aberta nesta página e confira a imagem abaixo quando for necessário:



Deixe Zauz's Island e vá para a Uncharted Island, outra ilha invisível no mesmo quadrante (ela fica à direita da Isle of Gust, abaixo da Bannan Island). Assim como a Zauz's Island, ela só ficará visível quando você se aproximar.

UNCHARTED ISLAND

Esta é uma ilha sem mapa, mas isso não importa. A única coisa que você precisa saber é que ela tem o formato de uma baleia e que existem cinco pedras falantes.

Saindo do barco, avance sempre para a direita. Acerte a segunda pedra e então faça um tour pela ilha para localizar as demais pedras. Considerando o formato da ilha, acerte as outras pedras na seguinte ordem: cauda (parte superior direita), jato d'água (parte superior esquerda), nadadeira (à direita do barco) e olho (a última que sobrar). Atravesse a ponte que surgirá, entre na caverna e converse com o grande sapo dourado para ganhar uma placa de pedra (Slate). A partir de agora, sempre que encontrar sapos dourados pulando no oceano, acerte-os com o canhão para ganhar um símbolo diferente. Desenhe-os na placa de pedra para ser levado

automaticamente ao quadrante desejado.

De volta ao barco, retorne a Mercay Island e, mais uma vez, vá para o templo.

TEMPLE OF THE OCEAN KING (DESAFIO 3)

Você precisa chegar ao andar B6 para desenhar a Triforce na mesma porta que desenhou a ampulheta na visita anterior. A tarefa será um pouco mais difícil desta vez, já que haverá versões mais rápidas e fortes dos guardas. Em compensação, agora você pode usar seu arco-e-flecha para acertá-los nas costas, deixando-os atordoados por alguns segundos.

Andar B8

Antes de mais nada, fique de olho na movimentação dos guardas. Note que um deles anda normalmente sobre o abismo à direita. Faça uma anotação no mapa para não se perder e atravesse o abismo pela ponte invisível. Do outro lado, desça e suba a escada à direita.

Andar B7

Fique de olho no guarda à direita e acerte-o com uma flecha quando ele estiver olhando para o lado. Acerte o dispositivo ao lado dele e corra para a beirada onde o fogo apagou (é preciso fazer isso no tempo certo, para que a bloco flutuante esteja perto da beirada



Enfim, ao desenhar a Triforce da maneira correta na porta, você terá acesso a outra área. Converse com o esqueleto à esquerda para que um portal amarelo surja à direita. Agora, você não precisa mais perder tempo nos seis primeiros andares para chegar até este ponto. No entanto, tenha em mente que o tempo que levou para chegar até aqui será subtraído sempre que fizer uso do portal. Para continuar a aventura, desça a escada ao fundo.

Andar B7

Suba no bloco flutuante em frente e avance pelos outros (defenda-se das flechas à esquerda). Ande para a esquerda e perceba que sons são emitidos quando você corre sobre a superfície azul. Por isso, não corra se um guarda estiver por perto, caso contrário ele será alertado. Avance até o final do corredor e desça a escada à direita.

quando você chegar). Feito isso, evite ser atingido pelas flechas, passe para o outro bloco flutuante, vá para a esquerda e abra o baú para pegar um cristal. Carregue-o até a escada por onde entrou (use o vaso vermelho no meio do caminho para não ser visto pelos guardas) e desça por ela.

Andar B8

Volte pela ponte invisível e coloque o cristal no compartimento que existe no corredor mais acima. Os espinhos abaixarão. Entre na nova área, pise no botão para ativar um jato de ar e desça para o andar B9.

Andar B9

Abra o baú à direita e leve o segundo cristal escada acima.

Andar B8

O compartimento deste cristal fica no canto superior direito do mapa. Vá até lá com cuidado e use uma bomba para destruir a



pedra que impede o acesso ao compartimento (use o vaso vermelho que encontrar no caminho para criar um círculo seguro próximo à porta). Coloque o cristal no local certo, ative o dispositivo na área que ficou acessível, entre pela porta que se abriu e desça a escada.

Andar B9

Além do guarda, há outros quatro inimigos invisíveis aqui (confira o mapa para descobrir a localização deles). Eles se aproximam sempre que Link está de costas para eles, então fique atento.

O último cristal que você precisa está com o guarda. Para pegá-lo, destrua as pedras que bloqueiam a entrada da área segura no meio do mapa, espere o inimigo passar e acerte-o nas costas com uma flecha. Pegue o cristal e vá para o canto superior esquerdo do mapa. Coloque-o no compartimento existente no local para apagar o fogo à direita e suba a escada ao lado.

Andar B8

Agora é preciso pegar os dois cristais que estão neste andar. Pegue o que fica do outro lado do abismo primeiro e então desça pela escada mais próxima.

Andar B9

Coloque o cristal no compartimento correspondente em frente à porta principal e suba ao andar B8 pela escada do canto superior esquerdo.

Andar B8

Pegue o cristal mais próximo, desça ao corredor abaixo e use o jato de ar à direita para subir na beirada. Ande por ele até a escada e desça.

Andar B9

Encaixe o cristal no compartimento da esquerda, volte, pegue o terceiro cristal e coloque-o no espaço restante. Entre pela porta, abra o baú, pegue o mapa do terceiro quadrante do oceano e saia do templo.

Navegue para o novo quadrante e siga em direção a Goron Island. No meio do caminho seu navio será atacado por um enorme peixe voador. Para derrotá-lo, destrua os seis pontos brilhantes que existem nas laterais do mesmo (são três de cada lado). Destrua também os tiros dele para recuperar a energia do barco. Continue em direção ao seu destino.

GORON ISLAND

Vasculhe a ilha e converse com todos os Gorons que encontrar, inclusive com os que estão dentro das casas. Ao avistar um pequeno Goron em uma parte da ilha aparentemente sem acesso, assopre no microfone do DS para chamar a atenção dele. Atravesse a ponte que ele ativou e

converse com ele. Continue explorando a ilha e conversando com os habitantes. Um deles indicará um local no mapa. Marque-o, mas ainda não vá para lá. Prossiga para a direita e fale com o Goron que bloqueia uma passagem.

Agora sim, vá para a casa indicada anteriormente e converse com o chefe Goron e seu filho. Saia, retorne à primeira parte da ilha, suba a escada e vá para a esquerda. Converse com o pequenino que encontrar, use a pá para abrir o jato de ar ao lado e, da parte mais alta, elimine o ChuChus do outro lado usando flechas. Volte à casa do chefe, pague 20 Rupees e responda à seis perguntas sem errar para ser aceito como um Goron. As perguntas são as seguintes (elas não necessariamente aparecem na ordem listada abaixo):

The Goron at this spot! What is he staring at?

Resposta: Ship

How many Gorons live on this Island?

Resposta: 14

How many homes are there on the island?

Resposta: 6

What color were the odd creatures on the cliff?

Resposta: Yellow

How many Rupees have you won so far?

Resposta: depende de quando ele fizer a pergunta (você ganha 1, 5, 20, 20 e 100 Rupees nas cinco primeiras perguntas, então é só somar as quantias quando for necessário).

How many Goron Children live on this Island?

Resposta: 6

How many Gorons are outside right now?

Resposta: 7

How many Gorons are in their homes right now?

Resposta: 7

What is on this spot?

Resposta: Chest

Of those Gorons outside, how many are adults?

Resposta: 4

Ao responder a todas as questões certas, fale com Gongoron, o filho do chefe, e siga-o. Converse com o Goron que ativou a ponte para você e vá ao local indicado no mapa. Gongoron fugirá. Siga para a extrema direita da ilha para encontrá-lo novamente e converse com o grandalhão que bloqueia a passagem para poder subir.

Jogue uma bomba na rachadura da parede à esquerda e siga pelo corredor central. Pise no botão para abaixar alguns espinhos, volte e destrua a parede da direita. Entre, destrua outra parede, passe pela abertura e vá para a esquerda. Note a posição do símbolo desenhado no chão do outro lado do muro. Jogue um bomba na mesma direção do desenho para abrir uma passagem, entre e repita o processo um pouco mais à frente. Avance até o fim,

elimine a criatura, suba a escada, pise no botão para estender uma ponte e entre no templo.

GORON TEMPLE

Assim que entrar, siga para a direita, evite a pilastra giratória e avance até avistar um botão. Jogue bombas nas duas pilastras para desativá-las temporariamente e então coloque a estátua mais próxima em cima do botão, para abaixar os espinhos no caminho acima. Prossiga por ele, faça o contorno, ignore a escada bloqueada e vá para a esquerda. Ao avistar outra estátua, equipe uma bomba e aproxime-se dela. Assim que ela vier na sua direção, acerte-a e, por fim, empurre-a para cima do botão no corredor.

Volte, suba a escada agora acessível, acerte outra estátua usando suas bombas e empurre-a para o botão à esquerda. Cave no ponto de cor diferente no chão e use o jato de ar para subir. Atravesse a ponte, desça, acerte bombas nas duas estátuas e prossiga pela passagem que se abriu.

Pise no botão logo abaixo para liberar o caminho para o começo do templo. Agora, vá para a esquerda e use uma bomba na rachadura da parede. Entre, veja a posição da outra passagem e então jogue uma bomba entre a primeira e a segunda coluna. Entre e desça pela escada no lado oposto. ▶



É preciso ser um profundo conhecedor da cultura Goron para entrar no templo deles.



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

**Andar B1**

Assim que a porta se fechar, saque seu arco-e-flecha e elimine os crânios sem sair do lugar para não correr o risco de cair na areia movediça. Quando os espinhos abaixarem, avance para a direita. Ao subir, você verá Gongoron aprisionado e será atacado por um monstro de um olho só. Acerte-o com uma flecha e use a espada em seguida. A partir de agora, você poderá controlar o pequeno Goron (Clique no ícone no alto da tela sensível para fazer isso).

Controlando o novo personagem, desça para a área abaixo e destrua o exército de ChuChus para liberar o caminho para Link. Com Link, desça, livre-se dos monstros usando bombas e pise no botão. Troque para Gongoron, pule o buraco e posicione-o sobre o outro botão. Mais uma vez controlando Link, pegue as Bombchus no baú que surgiu. Troque para Gongoron, desça e derrote todos os inimigos para abrir uma passagem para Link. Siga com ele para lá e elimine as criaturas para abaixar os espinhos. Equipe uma Bombchu e desenhe o trajeto a ser feito por ela: pelo buraco na parede até o dispositivo à direita. Suba a escada à esquerda.

Andar 1F

Ative o dispositivo do outro lado da parede usando uma Bombchu (para estender uma ponte) e então volte ao andar inferior pela mesma escada que acabou de usar.

Andar B1

Apenas desça a escada em frente.

Andar B2

Elimine a criatura, suba, livre-se dos

ChuChus protegidos e use uma Bombchu para ativar o dispositivo que fica do outro lado da parede. Acerte o dispositivo ao seu lado no exato momento em que a Bombchu atingir o alvo. Com os espinhos à esquerda abaixados, desça a escada.

Andar B3

Acabe com todos os inimigos, equipe uma Bombchu e mande-a pelo buraco em direção ao dispositivo na área fechada. Enquanto isso, acerte o dispositivo à esquerda para levantar e abaixar as colunas vermelhas e azuis quando for necessário. Prossiga pelos espinhos que abaixarem, acerte bombas nas quatro estátuas e posicione-as sobre os botões ao redor. Prossiga pela nova passagem e suba a primeira escada que avistar.

Andar B2

Pise no botão à esquerda, volte, entre pela porta à direita, vença os inimigos e continue pela abertura superior. Ao avistar o dispositivo, não tente acertá-lo com sua espada. Em vez disso, dê a volta na plataforma, aproxime-se dos espinhos à esquerda e então use uma Bombchu para acertar o dispositivo. Passe enquanto os espinhos estiverem abaixados, avance até a grande área com areia movediça e use Bombchus para ativar os dois dispositivos no lado oposto. Uma grande baú surgirá. Volte pelos espinhos usando a mesma tática usada antes e abra o baú para pegar a Boss Key. Desça ao andar B3 pela mesma escada que usou para subir e abra a porta

com olho gigante. Avance e desça a escada à direita.

Andar B4

Quebre vasos e bolas de vidro para recuperar energia e itens e depois entre pela porta para enfrentar o chefe.

CHEFE: DONGORONGO ARMORED LIZARD

Link não poderá avançar por causa da areia movediça, mas Gongoron aparecerá do outro lado. Controle-o e chame a atenção do inimigo. Esquive quando ele correr na sua direção e acerte-o repetidamente até derrubá-lo. Troque para Link, equipe uma Bombchu e crie uma rota em direção à boca do bicho (ele precisa engolir a bomba para sofrer dano). Quando estiver com Gongoron, fique de olho no ícone de Link: quando ele estiver sendo atacado, um aviso será exibido, então troque de personagem imediatamente.

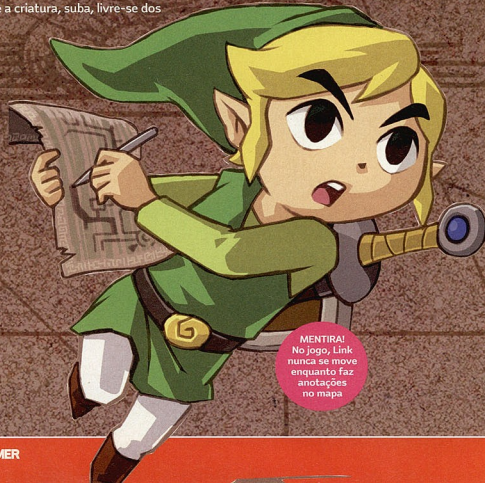
Após atingir o chefe três vezes, Gongoron entrará na sala mais acima. Siga-o para descobrir que o chefe ainda está vivo. A estratégia agora é esperar, ele tentará sugar Link e então jogar uma bomba para que ele a engula. Feito isso, acerte o ponto azul nas costas dele e repita a dose até vencer. Pegue o coração no baú, entre na sala onde está Gongoron, colete o metal Crimsonite e saia do templo pelo portal azul.

Converse com o chefe dos Goron para ganhar uma recompensa, suba a bordo do navio e navegue em direção à grande ilha mais ao norte do quadrante. Ao se aproximar, perceberá que ela está completamente envolta por icebergs. Crie uma rota circular ao redor dela e use o canhão para destruir todos os icebergs (além das criaturas voadoras que atacarão o navio). Desembarque em seguida.

ISLE OF FROST

Não perca tempo: suba a escada em frente aos cais e avance para a direita, entrando na casa depois de outra escada (é a casa do chefe da ilha). Após conversar com ele, vá para a vila ao norte e converse com todos os moradores: O desafio aqui é descobrir qual deles é um impostor. Para não perder tempo (e espaço) explicando a lógica do quebra-cabeça, eis a resposta: é o que mora na casa do melo, na fileira de cima. Volte a conversar com ele depois de falar com todos e selecione a primeira opção para desmascará-lo.

Depois da animação, retorne à casa do chefe da ilha e fale com ele. Depois da animação, saia e vá para a direita. Converse com o Anouki em frente à passagem na grande barreira de gelo para conseguir entrar. Atravessa a caverna para sair do outro lado da ilha, habitada pelos



MENTIRA!
No jogo, Link nunca se move enquanto faz anotações no mapa



hostis Yooks.

Na nova área, é preciso eliminar seis Yooks para ter acesso à entrada do templo. Para isso, use a mesma tática que usou para vencer Dongorongo pela segunda vez. Ao tentar entrar no templo, outra criatura surgirá. Derrote-a e siga em frente.

TEMPLE OF ICE

Acerte o dispositivo à esquerda para levantar e abaixar as colunas e, já do outro lado, siga para a direita. Atravesse a ponte com cuidado para não ser atingido pelas lâminas e vá para a esquerda no final. Pise no botão para abrir a porta, volte ao lado oposto da ponte e use uma Bombchu para ativar o dispositivo pela última vez (ele deve ficar azul). Suba a escada ao lado.

Andar 2F

Apenas avance e suba a escada ao fundo.

Andar 3F

Com cautela (o chão aqui é escorregadio), desça, suba no pequeno poste de madeira e use seu bumerangue no dispositivo acima. Atravesse a ponte que foi liberada e puxe as quatro alavancas na seguinte ordem (da esquerda para direita): primeira, quarta, terceira e segunda.

Siga pela porta que foi aberta, suba as escadas, avance pelas passarelas e plataformas congeladas até o fim e jogue uma bomba no dispositivo à esquerda para abaixar as colunas azuis. Volte à primeira plataforma, siga para a esquerda, leia a pedra e siga a indicação para acertar os quatro dispositivos ao redor na ordem certa. Use o bumerangue para pegar a chave que surgiu e use-a para abrir a porta trancada na segunda plataforma. Desça a escada.

Andar 2F

Acabe com os inimigos, abra o baú para conseguir o gancho (Grappling Hook) e use-o no poste de madeira do outro lado do abismo. Entre pela porta e desça a escada.

Andar 1F

Use o gancho na língua da estátua do meio para derreter os espinhos de gelo e atravesse o abismo novamente usando o gancho. Pise no botão à direita e então desça a escada à esquerda.

Andar B1

Destrua a rachadura com uma bomba, pise no botão, use o gancho no baú que surgiu para atravessar o abismo, pise no novo botão para estender uma ponte e então destrua a parede atrás do baú. Entre pela abertura, use o gancho para criar uma corda-bamba entre os dois postes de madeiras, suba nela e fique no meio. Use o

bumerangue para acertar os quatro dispositivos e depois acerte uma flecha no olho bem em frente.

Continue para a direita (usando outro corda-bamba) e, com o gancho, puxe a alavanca do outro lado do abismo. Avance para a direita, suba e puxe a língua da estátua para derreter temporariamente os espinhos de gelo na área abaixo. O segredo é esticar a língua na maior extensão possível, por isso, afaste-se o máximo que puder. Corra e abra o baú no canto inferior direito do mapa para pegar uma chave. Empurre o bloco cinza para sair e pise no botão à direita para formar uma ponte. Suba, abra a porta e, sem entrar, acerte o dispositivo usando o bumerangue.

Agora, volte ao local onde pisou no primeiro botão deste andar e puxe a língua da estátua o máximo que conseguir. Em seguida, atravesse a ponte, passe pela primeira abertura na parede e use o gancho para ir de uma plataforma a outra no menor tempo possível. Você precisa chegar à porta que se abriu antes que o tempo acabe. Feito isso, passe batido pela porta com o olho gigante e desça a escada no final do corredor.

Andar B2

Vá para a esquerda, use o gancho na tocha do outro lado do abismo para atravessá-lo e elimine os inimigos assim que a porta adiante se fechar. Com o espinho de gelo derretidos, crie uma corda-bamba e atravesse com cuidado. Crie mais uma e, do outro lado, vá para a esquerda. Use o gancho para conectar os dois postes de madeira, mas não suba na corda. Em vez disso, use-a como estilingue para saltar à esquerda. Desça, suba a escada e realize um ataque giratório para ativar os quatro dispositivos de uma vez só.

Do mesmo lugar onde você está, jogue uma bomba na parede abaixo e passe pelo corredor para cortar caminho. Siga para a porta que se abriu, use o gancho para conectar as duas tochas à direita e use a corda como estilingue para subir na plataforma em frente. Use o gancho na tocha à esquerda e então na de cima. Acerte uma flechada no olho ao fundo para abrir uma porta, desça, pise no botão à direita para estender uma ponte e prossiga pela porta.

Na nova área, pule para a pequena plataforma do meio, conecte as duas tochas usando o gancho, fique de costas para os olhos e saque o arco-e-flecha. Dispare contra a corda para fazer as flechas ricochetearem e, assim, acertar os

olhos. Pegue a chave no baú que apareceu, volte pela ponte, desça e abra a porta trancada à direita. Entre na arena e derrote os inimigos para ganhar acesso à parte inferior direita do mapa.

Vá para lá, use o gancho no poste de madeira do outro lado do abismo para atravessá-lo e então suba no mesmo. Use o gancho no poste mais acima e repita o processo até chegar ao botão no topo. Pise nele, prossiga pela passagem que se abriu, atravesse a passarela escorregadia com cuidado e, no fim, pise no botão. Volte até o baú que ficou acessível, pegue a Boss Key e suba ao andar B1. Use a chave na porta com o olho gigante e avance para encontrar o chefe. ▶





LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

**CHEFE: GLEEK,
TWO-HEADED DRAGON**

A única maneira de atingir o monstro é devolvendo as bolas que ele cospe na sua direção. Para fazer isso, use o gancho e conecte os postes de madeira. Mas faça isso na diagonal, para que o projétil da cabeça da direita atinja a da esquerda, e vice-versa. Quando as duas cabeças entrarem na água, suba em um dos postes e espere a onda passar. Depois, pule na água e desvie dos pedaços de gelo.

Ao destruir as máscaras das duas cabeças, elas atacam de forma diferente. Esquive das mordidas e quando uma delas colocar a língua para fora, use o gancho para prendê-la a um dos postes. Então, aproxime-se da cabeça e desfira golpes de espada. Faça isso duas vezes com cada cabeça para vencer o chefe. Pegue o coração no baú, siga pela ponte que se formou, abra a porta e suba a escada para coletar o metal Azureite.

Saindo de templo, converse com Linebeck e volte a Mercay Island. Para variar, siga para o Temple of the Ocean King.

**TEMPLE OF THE OCEAN KING
(DESAFIO 4)**

Faça uso do portal amarelo para ir direto ao andar B6 e repita os passos do desafio anterior até chegar à porta de saída do andar B9. Desta vez, porém, quando for colocar os cristais nos compartimentos, coloque-os na seguinte ordem: primeiro o quadrado, depois o círculo e então o

triângulo. Entre pela porta e volte logo depois da animação. Pronto! Você está no andar B10.

Andar B10

Novos guardas (mais lentos, porém com a habilidade de se teletransportar) estarão no andar. Da porta, use Bombchus para ativar o dispositivo do outro lado da parede a sua frente e eliminar uma criatura voadora. Depois, corra para o canto esquerdo e empurre a rocha escada abaixo quando o guarda que carrega a chave estiver no corredor. Pegue a chave, volte em direção à porta e vá para o canto superior direito, usando os postes e o gancho para subir. Empurre a rocha para eliminar o segundo guarda, desça o corredor, desative os espelhos acertando o dispositivo à direita e vire à esquerda no fim. Jogue uma bomba na parte da parede que fica entre dois pinos e entre.

Dê a volta até a área segura do lado esquerdo e use o bumerangue para abaixar os espelhos da área brilhante no lado oposto. Siga para lá, avance até a porta, abra-a e desça a escada.

Andar B11

Quando tiver oportunidade, corra para a área segura à direita e então use o bumerangue para se livrar das criaturas voadoras. Vá para o canto superior direito do mapa e puxe a alavanca mais próxima. No corredor abaixo, cave no ponto de cor diferente e use o jato de ar para subir. Atravesse a ponte e pise no botão. Puxe a alavanca no canto superior esquerdo, volte ao jato de ar e pise no botão da outra plataforma.

Seu próximo objetivo é abrir o jato de ar que fica na parte inferior do mapa, à esquerda do abismo. Use o jato para subir, atravesse a ponte à direita e pise no botão. Desça, acerte o dispositivo no canto inferior direito do andar e corra para subir pelo jato de ar antes que a ponte se retrai. Subindo na

"Estamos quase no fim, Link. Só faltam três páginas para terminar o jogo!"



Está com frio? Bate a bunda no nóz! Hã!

plataforma em tempo, pise no último botão, entre pela porta que se abriu e desça a escada.

Andar B12

Puxe a alavanca para abaixar os espelhos e desça um pouco para eliminar a criatura voadora à esquerda sem ter problemas. Suba pelo corredor à esquerda, pegue o vaso vermelho e quebre-o próximo ao baú mais acima. Abra o baú, pegue a Força Gem e um novo guarda aparecerá. Use o círculo brilhante que criou anteriormente e leve a Força Gem à porta principal quando tiver oportunidade. Coloque o item em dos compartimento e permaneça no local (um inimigo invisível surgirá no andar).

Assim que o guarda que carrega uma Força Gem passar em frente à escada, desça e acerte uma flechada nas costas dele. Pegue o item e coloque-o em outro compartimento (mais um inimigo invisível dará as caras). A terceira Força Gem fica no baú do canto superior direito. Vá para lá quando o guarda na área central não estiver por perto e elimine a criatura voadora antes que ela o veja. Suba, pegue o item no baú e aguarde até que o novo guarda que irá aparecer comece a dar voltas no local. Espere o momento certo e então leve a Força Gem à porta principal. Coloque-a no último compartimento, entre pela porta e desça a escada.

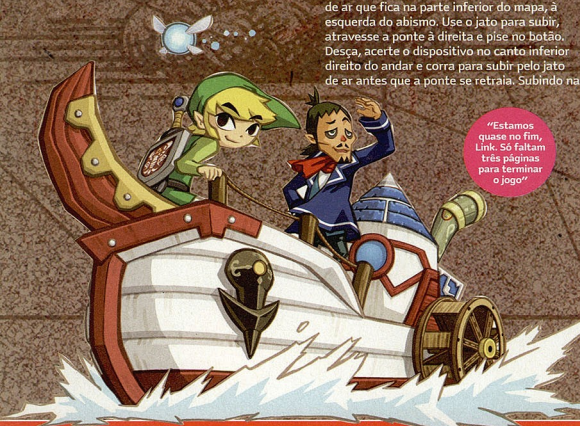
Andar B13

Desça ao centro do local e abra o baú para adquirir o mapa do último quadrante. Não perca tempo, pois o cronômetro não pára aqui. Por fim, saia do templo pelo portal azul.

Volte ao cais e suba a bordo do navio. Navegue para o terceiro quadrante e então suba. No último quadrante, siga para a Isle of the Dead, a única que você tem acesso por enquanto.

ISLE OF THE DEAD

Entre na caverna à direita, leia todos os livros e saia pela abertura à esquerda. Contorne as árvores à esquerda, livre-se das criaturas e avance sempre para a direita, eliminando os esqueletos no meio do caminho. No fim, suba, entre na



Andar 1F

Esmague mais tartarugas, ative o botão ao lado e desça a nova escada.

Andar B1

Vá para a esquerda, suba a escada e empurre a rocha para direita. Atravesse duas pontes de osso, entre, destrua os esqueletos e desça pela escada que ficou acessível.

Andar B2

Dê marteladas nos dois botões para fazer o trônico com espinho rolar, siga-o e então entre à esquerda. Suba no bloco flutuante, equipe o martelo e prossiga martelando os botões e os esqueletos (faça o mesmo assim que passar para o segundo bloco). Suba a pequena rampa à direita, abra o baú para conseguir uma chave e suba a escada.

Andar B1

Pise no botão para abrir a porta, atravesse novamente pela ponte de osso e use a chave na porta ao fundo. Acerte a pequena pirâmide na sala para abaixar o nível da água e pule para a área inferior. Vá para a esquerda e acerte uma potente martelada bem no meio dos quadrados azuis (é preciso virar todos eles ao mesmo tempo). Prossiga pelo novo caminho, suba a escada à esquerda e use o martelo na catapulta para cair na plataforma acima. Lá em cima, acerte uma flechada na pirâmide invertida à direita.

Atravesse a água pela ponte de osso e, no quadrado à direita, fique em cima da peça vermelha e dê uma forte martelada bem no meio. Uma porta será aberta. Do lugar onde você está, dê outra flechada na pirâmide, siga para a direita, caia e desça a escada.

Andar B2

Mais um conjunto de peças azuis e vermelhas. Se precisar virar só as peças que



"Link nunca vai ser um Goron de verdade. Não importa o que ele faça. Humpf!"

ficam nas extremidades, dê marteladas fracas na parte de fora do retângulo. Ao deixar todos em vermelho, cruze a ponte e suba a escada.

Andar B1

Vá para a direita, anote a posição das peças azuis e vermelhas do quadrado, use o martelo nas catapultas para subir ao ponto mais alto e use o bumerangue para acertar o dispositivo à direita e apontá-lo para baixo. Acerte uma flechada nele em seguida e atravesse a ponte de osso quando a água subir. Organize as peças do quadrado acima para deixá-lo idêntico ao anterior e uma porte se abrirá.

Abaixar a água, siga para a porta, desça, caminhe para a esquerda e empurre a rocha no lado da escada até a catapulta. Lance-a para cima, suba e empurre-a escada abaixo. Avance pela passagem agora disponível, pegue a chave no baú da pequena área inferior e use a nova catapulta. Na área acima, vá para a direita até o fim, desça e abra a porta trancada. Desça a escadaria, vá para a esquerda, acerte a catapulta para lançar a rocha na plataforma acima e suba você também. Então, prossiga jogando a rocha de uma catapulta para outra. Na última, suba usando a catapulta e empurre a rocha para a esquerda. Suba a rampa que ficou disponível e colete a Boss Key no baú. Desça até a primeira catapulta, continue para a esquerda e desça ao andar inferior.

Andar B2

Suba no bloco flutuante, coloque a chave no chão e use o martelo para eliminar os esqueletos nas laterais. Por fim, abra a porta com o olho gigante, entre e use as catapultas para chegar ao topo e desça a escada.

Andar B3

Prossiga pelo corredor, leia a pedra e entre pela porta para encontrar o chefe do local.



"Hmm. Muito interessante este texto. Assim que eu voltar do bingo, lerei mais um pouco!"

CHEFE: EOX, ANCIENT STONE SOLDIER

Use a catapulta e, enquanto Link estiver no ar, acerte os pontos vermelhos no corpo do inimigo. Desvie das flechas e passe por baixo das pernas dele para ganhar tempo e acertar os pontos que ficam na parte de trás. Assim que arrancar toda a casca de pedra da criatura, acerte os quatro pontos que surgirão na parte da frente em um único salto. Feito isso, só restará a cabeça. Desvie das flechas, faça ela se aproximar de uma catapulta e então lance Link no ar para que ele caia sobre ela. Ataque o cristal azul sem parar e desça quando a cabeça começar a tremer. Repita o esquema mais algumas vezes para vencer. Pegue o coração no baú, desça a escada logo atrás, avance e converse com o espírito. Em seguida, pegue o metal Aquanine e saia do templo.

Siga para a Zauz's Island e converse com o ferreiro para entregar os três metais. Volte até o barco, aproxime-se da caixa de correio para receber uma carta de Jolene e então converse com Linebeck. Quando precisar escolher entre duas opções, selecione sempre a de cima. Já em alto-mar, navegue em direção ao ícone de Jolene e derrote-a na batalha. Volte para Zauz's Island e converse com o ferreiro para adquirir a lâmina da espada. Siga para Mercay Island e visite



"Alguém tem um palito de dente? Tem um pedaço de pão grudado aqui no meu canino!"

Oshus. Converse com ele para conseguir Phantom Sword e depois vá para o templo.

TEMPLE OF THE OCEAN KING (DESAFIO 5)

Use o portal amarelo e vá até o andar B13. Agora é possível eliminar os guardas com golpes de espada nas costas, então você não terá grandes problemas. E lembre-se: no andar B10, coloque o cristais na seguinte ordem: quadrado, círculo e triângulo.

Já no andar B13, três guardas surgirão na área central. Vá para a direita, pegue o vaso vermelho e desça. Quebre o vaso, fique no círculo brilhante, chame a atenção dos inimigos e elimine um por um. Mais três guardas vermelhos aparecerão e, após derrotá-los, três brancos. Dê cabo de todos da mesma forma de sempre e uma porta ao fundo se abrirá.

Entre, atravesse a ponte e, quando precisar escolher uma opção, selecione a de baixo para que um portal azul apareça. Se não estiver pronto, saia do templo. Caso contrário, suba a escadaria.

CHEFE: BELLUM, EVIL PHANTOM

A batalha acontece em três andares diferentes. No primeiro, use o gancho para retirar todas as nuvens roxas que protegem o inimigo. Depois, use o gancho para puxá-lo até a beirada do poço, aproxime-se e ataque com a espada. Faça isso até ele mudar de forma e subir ao segundo andar.

Suba, acerte flechadas nos tentáculos presos às colunas, desça para repetir o esquema com o gancho e suba para acertar os tentáculos de novo (agora é preciso esperar até que os olhos dos mesmos se abram para poder atacar). Acerte todos e a criatura subirá ao último andar. A estratégia é a mesma, mas agora ele levanta dois tentáculos e, de tempos em tempos, bate todos os tentáculos no

chão ao mesmo tempo (movimente-se e pare atrás das colunas para não ser atingido). Assim que acertar todos, assista à animação e desça ao primeiro andar.

Deixa que a esfera amarela criada pela fada atinja você, clique no ícone da ampulheta na parte inferior da tela e, quando a criatura estiver próxima de Link, desenhe rapidamente um oito (8) na área emoldurada para parar o tempo. Acerte o olho do monstro o maior número de vezes que conseguir e repita o processo até vencê-lo.

Depois da longa animação, no barco, acerte todos os olhos do navio fantasma (acerte as bolhas rosas para não ser atingido e recuperar energia). Seja paciente, pois os olhos continuam ressurgindo por um bom tempo. Por fim, você subirá automaticamente a bordo do navio. Depois de outra animação, Linebeck será possuído e a última batalha terá início.

CHEFE: LINEBECK POSSUÍDO

Clique no ícone na ampulheta e desenhe o oito para parar o tempo. Tente acertá-lo pelas costas e, assim que o tempo voltar ao normal, sua fada será capturada. Ataque-o até surgir um ícone no meio no tela e então esfregue rapidamente a stylus na tela para desarmar o inimigo. Acerte-o em seguida para ganhar uma esfera amarela, clique no ícone da ampulheta e, assim que o olho nas costas dele estiver aberto, pare

o tempo (fique atento à tela superior para perceber quando o olho se abre). Atinja o olho e se afaste para não ser pego pelo ataque giratório. Refaça todo o procedimento mais algumas vezes para derrotá-lo e assista à animação final.



Acabou! Agora é esperar a Nintendo anunciar a nova versão da série para a Wii!



ZELDA EM NÚMEROS



THE LEGEND OF ZELDA

35
MINUTOS PARA
TERMINAR O JOGO

25
INIMIGOS

8

PEÇADOS DE
TRIFORCE

8

PEÇADOS DE
CORACÃO



62
INIMIGOS

3
MÚSICAS TOCADAS
COM OCARINA



14
ITENS TROCADOS NA
SEQUÊNCIA CERTA

IMAGENS QUE PODEM SER IMPRESSAS
COM A GAME BOY PRINTER

13

26 CONCHAS SECRETAS

LINK'S AWAKENING

TONS DE CINZA



4

12
PEÇADOS DE
CORACÃO

DUNGEON COLORIDA
(NA VERSÃO DX)

5
FOLHAS
DOURADAS



THE ADVENTURE OF LINK

1
DARK LINK



4
CORACÕES
EXTRAS

2
TÉCNICAS
DE
ESPADA

4

SLOTS EXTRAS
DE MAGIA

62

INIMIGOS

6

RÉPLICAS
DE LINK

246

PEÇADOS
DE CORACÃO

LOJAS

83

INIMIGOS



A LINK TO THE PAST



50
BOMBAS

70
FLECHAS

10
ITENS
MÁGICOS

4

ESPADAS

3

TIPOS DE
ARMADURA

MAJOR'S MASK

2

CASAS DE
SKULLTULAS
DOURADAS

5

ANDARES NA
TORRE DE
CLOCK TOWN

30

PERGUNTAS
FEITAS POR REAÇÃO

13

MINIGAMES

4

FADAS
PERDIDAS

61

PEÇADOS DE
CORACÃO

52

ANOTAÇÕES NO
NOTEBOOK

35

ANOS
(IDADE DO TINGLE)

20

MÚSICAS TOCADAS
COM OCARINA

30

SKULLTULAS
DOURADAS

68

GRANDES FADAS
INIMIGOS

5

THE WIND WAKER

51

ANDARES
NO SAVAGE
LABYRINTH

6

ARMAS DE INIMIGOS
QUE LINK PODE USAR

11

OPÇÕES NO
TINGLE TUNER

11

MINIGAMES

49

ILHAS

4

GARRAFAS

26

MISSÕES
SECUNDÁRIAS

4

SUBMARINOS

4

TRILAMPH FORKS
(PEÇADOS DE
TRIFORCE)

7

PEÇADOS DE
CORACÃO

41

MAPAS DE
TESOURO

8

FADAS
GIGANTES

43

INIMIGOS

8

POLVOS
GIGANTES

133

ESTÁTUAS NA
NINTENDO GALLERY

8

PEÇADOS DE
CORACÃO

44

MÚSICAS REGIDAS
POR LINK

6

PEÇADOS DE
CORACÃO

44

PEÇADOS DE
CORACÃO

6

PEÇADOS DE
CORACÃO



UNIVERSO NINTENDO

ZELDA EM NÚMEROS



DUNGEONS

5

THE MINISH CAP

3 BORBOLETAS ESPECIAIS



8

TÉCNICAS SECRETAS

100
FUSÕES DE KINSTONE

136
ESTATUETAS

44

PEDAÇOS DE CORAÇÃO



OCARINA OF TIME

7

CUCCOS PERDIDOS

72
INIMIGOS

100
SKULLTULAS DOURADAS

107
ITENS COLECIONÁVEIS

13
MÚSICAS TOCADAS COM OCARINA

6 NOTAS (ESTRUTURA DA EPONA'S SONG)

8 FONTES MÁGICAS

49

36 PEDAÇOS DE CORAÇÃO

10
BIG POES



SEGUNDOS PARA FAZER UMA VACA APARECER NA CASA DE LINK

ORACLE OF AGES

8
ESSÊNCIAS

10
PASSWORDS SECRETOS

8
DUNGEONS

1
FINAL ALTERNATIVO

64
ANÉIS



ORACLE OF SEASONS

8
ESSÊNCIAS

1 FINAL ALTERNATIVO

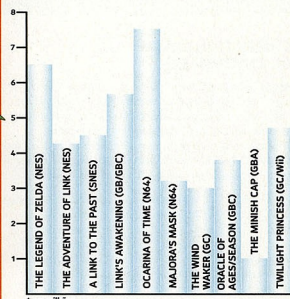
1 LOJA SECRETA

10
PASSWORDS SECRETOS

13
TROCAS DE ITEM

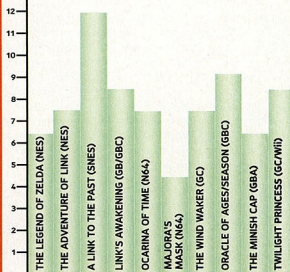


UNIDADES VENDIDAS*



* em milhões

QUANTIDADE DE CHEFS



TWILIGHT PRINCESS

7
TÉCNICAS SECRETAS



60
POE SOULS

24
GOLDEN BUGS

50
ANDARES NA CAVE OF ORDEALS

4 VERSÕES DIFERENTES DE GANONDORF

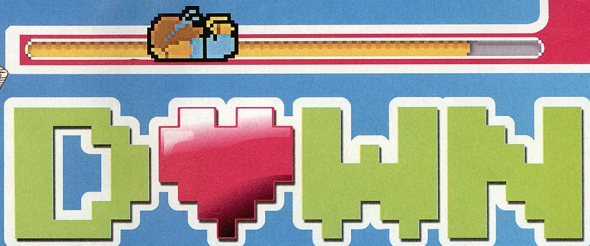
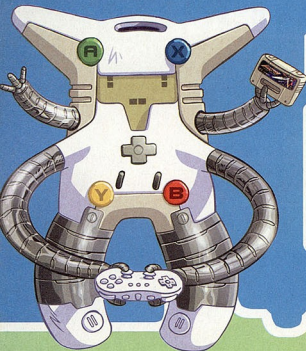
5
SUBCHEFS

45
PEDAÇOS DE CORAÇÃO

2
VERSÕES ESPELHADAS

6
TIPOS DE PEIXE

75
MONSTROS



SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

Bem-vindo à seção "Download", a parada obrigatória para os nostálgicos de plantão. Aqui você relembra o passado com informações, dicas e novidades sobre o Virtual Console (VC), o serviço de download do Wii que traz clássicos lançados para NES, SNES, N64, Mega Drive, TurboGrafx-16 e Neo-Geo.

COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

Todos os títulos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller, que é vendido separadamente. No entanto, 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 de 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

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

LIÇÃO DE HISTÓRIA #5: SQUARE ENIX

O COMEÇO DO FINAL QUE NUNCA TEM FIM

Para contar a história da Square Enix, é necessário começar pelos primórdios da Enix. Fundada em 1975 com o nome de Eidansha Boshu Service Centre, ela era apenas uma divisão da Eidansha Systems, rebatizada como Enix em 1982. Foi nessa mesma época que o fundador da empresa, Yásuhiro Fukushima, descobriu o óbvio: para transformar a Enix em uma produtora de games, era preciso, antes de qualquer coisa, jogos para produzir.

Com o intuito de encontrar bons programadores e faturar alto em cima deles, Fukushima decidiu patrocinar um concurso nacional de programação. Trezentas pessoas participaram, mas quem se deu bem foi Koichi Nakamura, que criou o game *Door Door*.



Nossa ideia era colocar um slime azul aqui, mas ele derreteu segundos antes de fazermos isso.

Lançado em 1983 para o PC-8801 da NEC, *Door Door* funcionava da seguinte maneira: no controle de uma bola branca de boné chamada Chun, o objetivo era usar as plataformas do cenário para fugir dos alienígenas que ficavam na cola dele e tentar prendê-los nas diversas portas existentes – como fica evidente, Nakamura era muito melhor programando do que nomeando suas criações. O jogo vendeu 200 mil cópias no Japão, o que

OS JOGOS QUE QUEREMOS NO VIRTUAL CONSOLE



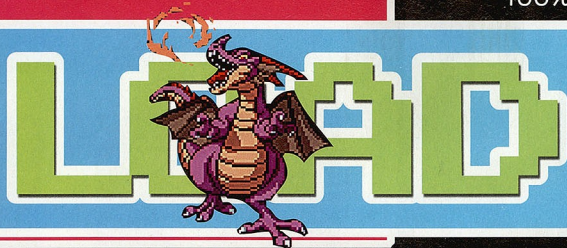
Robotrek (SNES) Pense em uma versão 2D da série *Custom Robo*. Agora, substitua as batalhas em tempo real entre robôs por batalhas em turno contra variados tipos de criaturas.



Front Mission (SNES) A versão para DS lançada no dia 23 de outubro (confira o review dela na próxima edição) é uma versão melhorada desta aqui.



Soul Blazer (SNES) Em troca de uma alma, um rei oferece uma moeda de ouro. Idiotas aceitam a proposta e você é obrigado a exterminar monstros para repovoar as cidades, que ficaram vazias.



PRESTES A FALIR, A SQUARE INVESTIU TODOS OS SEUS RECURSOS PARA CRIAR FINAL FANTASY. DEU CERTO

garantiu que, em 1985, ele ganhasse uma versão para o Famicom (o NES japonês).

Porta principal

Door Door definiu o esquema de trabalho da Enix: apostar nas criações de outras pessoas e fazer nome e dinheiro com isso. Por exemplo, jogos como *ActRaiser*, *Star Ocean* e *Dragon Quest*, que ficaram conhecidos como sendo da Enix, na verdade, foram criados pelos respectivos estúdios: Quintet, tri-Ace e Chunsoft – este último, formado por Koichi Nakamura em 1984. Por falar em *Dragon Quest*, é interessante lembrar que Yuji Horii, o criador da série, estava entre os participantes do concurso de programação bancado pela Enix.

Agora, uma parada em 1986, quando Hiniboru Sakaguchi e Masafumi Miyamoto (só para esclarecer: não existe parentesco entre ele e o Miyamoto que você conhece e venera) fundaram a Square, uma divisão da Denyusha Electric Company. Os primeiros títulos desenvolvidos pelo estúdio não fizeram muito sucesso, o que fez com que ele quase fechasse as portas em 1987. Não que *3-D World Runner*, *Rad Racer* e *King's Knight* fossem ruins, mas o fato de eles terem sido lançados no formato Famicom

Disk System – cuja popularidade estava em baixa na época – só agravou a situação.

À beira da falência, a Square resolveu investir todos os seus recursos financeiros em um último título: *Final Fantasy* (o nome foi dado por Sakaguchi exatamente por se tratar da última tentativa de a empresa se reerguer). A persistência deu resultado: lançado originalmente no dia 18 de dezembro de 1987, o game deu origem a uma das séries mais renomadas do planeta.

Fantasia sem fim

Apesar de muito parecido com *Dragon Quest*, *Final Fantasy* apresentou todas as características que até hoje são consideradas marcas registradas da franquia: a história épica, as fantásticas músicas compostas por Nobuo Uematsu e o soberbo trabalho de Yoshitaka Amano, o principal designer de personagens da série – que, apesar de não exercer mais

essa função, ainda é o responsável pelos logos de todas as versões lançadas até hoje. Continuações e spin-offs inundaram o NES, o SNES e o Game Boy em seguida, causando confusão na mente de muitos jogadores, principalmente os americanos (nas versões lançadas como *Final Fantasy II* e *III* nos EUA eram, na verdade, as versões *IV* e *VI* japonesas).

No entanto, o bom relacionamento entre a Square e a Nintendo, que entre outras coisas deu origem a clássicos como *Chrono Trigger*, *Secret of Mana* e *Super Mario RPG*, azedou após o anúncio de *Final Fantasy VII*. Originalmente previsto para N64, *FFVII* se tornou grande demais para o antigo console da Nintendo, o que levou a Square a optar por lançá-lo no PlayStation. Obviamente, a decisão não agradou a Nintendo nem um pouco. Tanto que foi nessa época que Hiroshi Yamauchi, então presidente da Big N, soltou a célebre frase:

"Fãs de RPG são pessoas deprimidas que gostam de ficar sozinhas em seus quartos escuros e jogar games extremamente lentos".

Em 2000, Sakaguchi decidiu que era hora de criar um filme baseado na série. Deu com os burros n'água: lançado em 2001, *Final Fantasy: The Spirits Within* deu um prejuízo de mais US 120 milhões, o que acarretou no fechamento da Square Pictures (que, para quem não sabe, também criou a animação *O Vão Final de Osiris*, do DVD *Animatrix*). Foi um baque financeiro tão grande que a Square foi a obrigada a se fundir com a Enix para não sumir do mapa. E foi assim que surgiu a Square Enix. 🎮



Com esse visual, ele pode ser tanto de FF, quanto de FFII, FFIII, FFIV...



Illusion of Gaia (SNES)
Derrote inimigos usando uma flauta neste RPG que leva um garoto com múltiplas personalidades da Grande Muralha da China até a Torre de Babel.



Dark Half (SNES) RPG cuja história alternava entre o herói e o vilão. Em um determinado momento, você está ajudando velhinhas; no outro, está descendo o porrete nelas.



Live a Live (SNES)
Praticamente um *Eternal Darkness* de estratégia: você controla sete pessoas em eras diferentes. Saiu só no Japão, mas não é difícil achar traduções na net.



JESUS: Dreadful Bio Monster (NES) Jesus é o nome da estação espacial infestada de monstros onde a história se passa. Vai dizer que isso não fica óbvio pelo título do jogo?



Super Mario RPG (SNES)
Último jogo da Square lançado para o console 16-bit da Nintendo, *Legend of the Seven Stars* é o antecessor espiritual da série *Paper Mario*.

DESTAQUE DO MÊS

TEM VERBA SÓ PARA UM JOGO? COMPRE ESTE AQUI!



SIN AND PUNISHMENT

PLATAFORMA ORIGINAL
LANÇAMENTO ORIGINAL 2000

Já havíamos finalizado o texto sobre *Yoshi's Story* quando ficamos sabendo que *Sin and Punishment: Successor of the Earth* estava disponível para compra no Virtual Console americano. Mudamos de idéia na hora, claro. Afinal, trata-se de um jogo que nunca foi lançado no Ocidente.

Desenvolvido pela japonesa Treasure, *Sin and Punishment* é um frenético game de tiro em terceira pessoa. O visual é 3D, mas a sensação é de estar jogando algo 2D, já que a protagonista avança automaticamente pelas fases – assim como em jogos de nave. Ou seja, tudo o que o jogador precisa fazer é esquivar dos ataques dos inimigos e controlar a mira.

O jogo é 200 Wii Points mais caro do que os outros títulos de N64 disponíveis, mas conta com menus em inglês. Imperdível.



• Só US 2 a mais por um jogo japonês com tradução em inglês? Pode mandar mais, Nintendo



LIST

MEGA DRIVE (GENESIS)

JOGO	EUA	JP	EURO	JOGO	EUA	JP	EURO
• Alex Kidd in the Enchanted Castle	✓	✓	✓	• Rent-A-Hero	✓	✓	✓
• Alien Soldier	✓	✓	✓	• Ristar	✓	✓	✓
• Alien Storm	✓	✓	✓	• Shadow Dancer	✓	✓	✓
• Altered Beast	✓	✓	✓	• Shining Force	✓	✓	✓
• Atomic Runner	✓	✓	✓	• Shining in the Darkness	✓	✓	✓
• Bahamut Senki	✓	✓	✓	• Shinobi III: Return of the Ninja Master	✓	✓	✓
• Beyond Oasis	✓	✓	✓	• Sonic Spinball	✓	✓	✓
• Bio-Hazard Battle	✓	✓	✓	• Sonic the Hedgehog 2	✓	✓	✓
• Bonanza Bros.	✓	✓	✓	• Sonic the Hedgehog 3	✓	✓	✓
• Columns	✓	✓	✓	• Sonic the Hedgehog	✓	✓	✓
• Comic Zone	✓	✓	✓	• Space Harrier II	✓	✓	✓
• Crack Down	✓	✓	✓	• Streets of Rage 2	✓	✓	✓
• Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	✓	✓	✓	• Streets of Rage 3	✓	✓	✓
• Dyna Brothers	✓	✓	✓	• Streets of Rage	✓	✓	✓
• Dynamite Headdy	✓	✓	✓	• Super Thunder Blade	✓	✓	✓
• Ecco the Dolphin	✓	✓	✓	• Sword of Vermilion	✓	✓	✓
• Ecco: The Tides of Time	✓	✓	✓	• The Hybrid Front	✓	✓	✓
• ESWAT: City Under Siege	✓	✓	✓	• ToeJam & Earl in Panic on Funkotron	✓	✓	✓
• Gain Ground	✓	✓	✓	• ToeJam & Earl	✓	✓	✓
• Ghoul's 'n Ghost	✓	✓	✓	• Vectorman	✓	✓	✓
• Golden Axe II	✓	✓	✓	• Virtua Fighter 2	✓	✓	✓
• Golden Axe III	✓	✓	✓	• Wonder Boy in Monster World	✓	✓	✓
• Golden Axe	✓	✓	✓				
• Gunstar Heroes	✓	✓	✓				
• Ichi Tanto-R	✓	✓	✓				
• Kid Chameleon	✓	✓	✓				
• Landstalker: The Treasures of King Nole	✓	✓	✓				
• Pulseman	✓	✓	✓				
• Puyo Puyo Tsu	✓	✓	✓				
• Puyo Puyo	✓	✓	✓				
• Puzzle & Action: Tanto-R	✓	✓	✓				

NEO-GEO

JOGO	EUA	JP	EURO
• Art of Fighting	✓	✓	✓
• Fatal Fury: King of Fighters	✓	✓	✓
• Magician Lord	✓	✓	✓
• World Heroes	✓	✓	✓

SNES (SUPER FAMICOM)

JOGO	EUA	JP	EURO	JOGO	EUA	JP	EURO
• ActRaiser	✓	✓	✓	• Mario's Super Picross	✓	✓	✓
• Breath of Fire II	✓	✓	✓	• Metal Marines	✓	✓	✓
• Contra III: The Alien Wars	✓	✓	✓	• Otogirisou	✓	✓	✓
• Donkey Kong Country	✓	✓	✓	• R-Type III: The Third Lightning	✓	✓	✓
• Diddy's Kong Quest	✓	✓	✓	• Romance of the Three Kingdoms IV: Wall of Fire	✓	✓	✓
• Donkey Kong Country 2	✓	✓	✓	• Shin Megami Tensei	✓	✓	✓
• F-Zero	✓	✓	✓	• SimCity	✓	✓	✓
• Final Fight	✓	✓	✓	• Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting	✓	✓	✓
• Fire Emblem: Monsho no Nazo	✓	✓	✓	• Street Fighter II: The World Warrior	✓	✓	✓
• Fire Emblem: Seisen no Keifu	✓	✓	✓	• Super Castlevania IV	✓	✓	✓
• Fushigi no Dungeon 2: Furai no Shiren	✓	✓	✓	• Super Ghouls 'n Ghosts	✓	✓	✓
• Gradia III	✓	✓	✓	• Super Mario World	✓	✓	✓
• Hajimari no Mori	✓	✓	✓	• Super Metroid	✓	✓	✓
• Hercules no Elkou 3	✓	✓	✓	• The Legend of the Mystical Ninja	✓	✓	✓
• Kamaitachi no Yoru	✓	✓	✓	• The Legend of Zelda: A Link to the Past	✓	✓	✓
• Kirby's Avalanche	✓	✓	✓	• Vegas Stakes	✓	✓	✓
• Kirby's Dream Course	✓	✓	✓				
• Magical Drop	✓	✓	✓				



ÃO

CARDÁPIO DO DIA:
GAMES CLÁSSICOS
DOS MAIS VARIADOS
TIPOS E CONSOLES.
DE SOBREMESA,
NOSTALGIA PURA

disponível indisponível



"E eu aqui pensando que o meu espetáculo era a maior das 'dificuldades'!"

NES (FAMICOM)

JOGO	EUA	JP	EURO	JOGO	EUA	JP	EURO	JOGO	EUA	JP	EURO
• Adventure Island	✓	X	X	• Ikki	X	✓	✓	• Super C	✓	✓	X
• Adventures of Lolo 2	X	✓	✓	• Kid Icarus	X	✓	✓	• Super Mario Bros. 2	✓	✓	✓
• Adventures of Lolo	✓	X	✓	• Kirby's Adventure	✓	✓	✓	• Super Mario Bros.	✓	✓	✓
• Antarctic Adventure	X	✓	X	• Lode Runner	✓	✓	✓	• Super Mario Bros.: The Lost Levels	✓	✓	X
• Balloon Fight	✓	X	✓	• Lunar Pool	✓	X	✓	• Tecmo Bowl	✓	X	X
• Baseball	✓	✓	✓	• Mach Rider	✓	✓	✓	• Teenage Mutant Ninja Turtles	✓	X	✓
• Bases Loaded	X	✓	✓	• Mario Bros.	✓	✓	✓	• Tennis	✓	✓	✓
• Battle City	X	✓	✓	• Mega Man	X	X	✓	• The Adventures of Valkyrie: Legend of the Key of Time	X	✓	X
• Castlevania	✓	✓	✓	• Metroid	X	X	✓	• The Legend of Kage	✓	✓	X
• Challenger	X	✓	X	• Mighty Bomb Jack	✓	✓	✓	• The Tower of Draga	X	✓	X
• Donkey Kong Jr. Math	✓	✓	✓	• Milton's Secret Castle	✓	✓	✓	• Tsuburugi Oozumaru	X	X	X
• Donkey Kong Jr.	✓	✓	✓	• NES Open Tournament Golf	✓	✓	✓	• Urban Champion	✓	✓	✓
• Donkey Kong	✓	✓	✓	• NES Play Action Football	✓	✓	✓	• Volleyball	X	✓	✓
• Elevator Action	✓	✓	X	• Ninja Gaiden	✓	X	X	• Wario's Woods	✓	✓	✓
• Esper Dream	X	✓	X	• Ninja Gaiden	✓	✓	✓	• Wrecking Crew	X	X	✓
• Exerion	X	✓	✓	• Ninja Jajamaru-kun	✓	✓	✓	• Xevious	✓	✓	✓
• Exorion	X	✓	✓	• Pac-Man	✓	✓	✓	• Yoshi	✓	✓	✓
• Field Combat	X	✓	✓	• Pinball	✓	✓	✓	• ZANAC	X	✓	X
• Flappy	X	✓	X	• Pooyan	X	✓	X	• Zelda II: The Adventure of Link	✓	✓	✓
• Front Line	X	✓	✓	• Punch-Out!!	✓	✓	✓				
• Galaga	✓	✓	✓	• Shin On! Ga Shima	✓	✓	✓				
• Gomoku Narabe Renju	✓	✓	✓	• Soccer	✓	✓	✓				
• Gradus II	X	✓	✓	• Solomon's Key	✓	✓	✓				
• Gradus	✓	✓	✓	• Spelunker	X	✓	✓				
• Ice Climber	✓	✓	✓	• Star Soldier	X	✓	✓				
• Ice Hockey	✓	✓	✓								

TURBOGRAFX-16 (PC ENGINE)

JOGO	EUA	JP	EURO	JOGO	EUA	JP	EURO	JOGO	EUA	JP	EURO
• Adventure Island	X	✓	X	• Gradius	X	✓	X	• Wonder Boy III: The Dragon's Trap	X	✓	X
• Air Zonk	X	✓	✓	• Image Fight	X	✓	X	• Wonder Momo	X	✓	X
• Alien Crush	✓	✓	✓	• J.J. & Jeff	X	X	✓	• Paper Mario	✓	✓	✓
• Appare Gate Ball	X	✓	X	• Keizou Choujin Shubbibman	X	✓	✓	• World Sports Competition	✓	✓	✓
• Battle Lode Runner	X	✓	X	• Legend of Hero Tonma	✓	✓	✓	• Youkai Douchuu-ki	✓	✓	X
• Benkei Gaiden	X	✓	✓	• Makai Hakkenden SHADA	X	✓	X				
• Blazing Lazars	✓	X	✓	• Military Madness	✓	✓	✓				
• Bloody Wolf	✓	✓	✓	• Moto Roader	✓	✓	✓				
• Bomberman '93	✓	X	✓	• Necromancer	X	✓	✓				
• Bomberman '94	X	✓	X	• Neutopia II	✓	✓	✓				
• Bonk 3: Bonk's Big Adventure	✓	✓	✓	• Neutopia	✓	✓	✓				
• Bonk's Adventure	✓	✓	✓	• New Adventure Island	✓	X	✓				
• Bonk's Revenge	✓	✓	✓	• Ninja Spirit	✓	✓	✓				
• Bravoman	✓	✓	✓	• Ordne	✓	✓	✓				
• Chew Man Fu	✓	✓	✓	• Out Live	✓	✓	X				
• China Warrior	✓	✓	✓	• Override	X	✓	X				
• Cratermaze	✓	X	✓	• Power Golf	X	✓	X				
• Dead Moon	✓	✓	✓	• Power League 4	X	✓	X				
• Detamall Twimbee	X	✓	X	• R-Type II	✓	✓	X				
• Devil's Crush	✓	✓	✓	• R-Type	✓	✓	✓				
• Double Dungeons	✓	✓	✓	• Salamander	X	✓	X				
• Dragon Spirit	✓	X	✓	• Singoku Mahjong	✓	✓	✓				
• Dragon's Curse	✓	X	✓	• Shockman	✓	✓	✓				
• Droy Off	✓	✓	✓	• Silent Debuggers	✓	✓	✓				
• Dungeon Explorer	X	✓	✓	• Soldier Blade	✓	✓	✓				
• Final Soldier	X	✓	X	• Splatterhouse	✓	✓	✓				
• Fire Pro Wrestling Combination Tag	X	✓	X	• Super Star Soldier	✓	✓	✓				
• Gai Flame	X	✓	✓	• Victory Run	✓	✓	✓				
• Galaga '90	X	✓	✓	• Vigilante	✓	✓	✓				
• Genpei Tōma Den	X	✓	X								

NINTENDO 64

JOGO	EUA	JP	EURO
• F-Zero X	✓	✓	✓
• Mario Kart 64	✓	✓	✓
• Paper Mario	✓	✓	✓
• Sin & Punishment: Successor of the Earth	✓	✓	X
• Star Fox 64	✓	✓	✓
• Super Mario 64	✓	✓	✓
• The Legend of Zelda: Ocarina of Time	✓	✓	✓
• Wave Race 64	✓	✓	X
• Yoshi's Story	✓	X	✓

Obs: 1: no caso de jogos também lançados nos EUA, o nome usado é o da versão norte-americana.
Obs: 2: lista atualizada até o dia 15/10/07.

NINTENDUS BRASILIS



A SEÇÃO ESTÁ DE VOLTA. E DESTA VEZ É PARA FICAR

Últimas novidades

GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

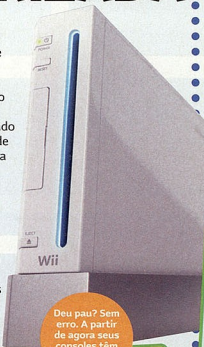
Se você passa noites sem dormir porque fica pensando na possibilidade de algo dar errado com os seus consoles, sossegue. Agora, Wii, DS e GBA têm assistência técnica autorizada no Brasil. E tem mais: os três sistemas — desde que comercializados oficialmente pela Latamel, claro — passam a contar com garantia de um ano. Mas calma que não acabou:

até mesmo os consoles comprados antes do anúncio da garantia estão assegurados.

A empresa escolhida para cuidar do serviço é a AGS Digital, que fica em São Paulo.

O procedimento para consertos é relativamente simples: caso o aparelho apresente algum defeito, basta enviá-lo pelo correio para a AGS ou levá-lo pessoalmente acompanhado da nota fiscal. O número de série do videogame precisa estar visível, já que é por intermédio dele que o conserto será autorizado.

Ok, mas aí você pergunta: "Putz, meu Wii veio dos EUA. Estou ferrado?" Não. A AGS está liberada para dar suporte a todos os aparelhos. Mas tem um detalhe: nesse caso, será preciso pagar pelo serviço.



Deu pau? Sem erro. A partir de agora seus consoles têm um ano de garantia

PERGUNTAS E RESPOSTAS

Quanto tempo de garantia têm os aparelhos Wii, DS e GBA no Brasil?
Um ano.

Jogos e acessórios também têm garantia?
Sim, de três meses.

Meu videogame é importado, tenho direito a garantia?
Não. Só os consoles comercializados pela Latamel têm garantia.

Como a AGS descobre quais consoles foram comprados no Brasil ou não?
Pelo número de série do videogame.

O que eu faço se meu console apresentar problemas dentro do período de garantia?
Entre em contato com a AGS. Você será orientado a mandar o aparelho pelo correio ou levá-lo pessoalmente, juntamente com a nota fiscal de compra.

Com eu entro em contato com a AGS Digital?
Aqui estão todos os dados.
Telefone: (11) 3875-1333
Endereço: Rua Germaine Burchard, 550 - Perdizes - São Paulo/SP
Website: www.panavip.com.br



QUIOSQUES DE DEMONSTRAÇÃO

Por essa vez não esperava! A partir de novembro, chegamos ao Brasil os primeiros quiosques para testes de jogos de Wii. A princípio, as máquinas só estarão disponíveis em São Paulo e no Rio de Janeiro e em uma quantidade não muito grande, mas suficiente para atender os principais pontos de venda.

Só há uma ressalva: diferentemente de outros países, como nos EUA, em que os jogadores podem usar e abusar livremente das máquinas, a versão brasileira da brincadeira será supervisionada por um representante da Nintendo. Ou seja, quando o cara estiver por perto, é só chegar junto e pedir para jogar. Se o quiosque estiver vazio, porém, tudo o que você poderá fazer é assistir a DVDs com vídeos e informações dos principais lançamentos. Pode anotar: vai ter gente fazendo fila para testar a novidade.



Protótipo dos quiosques que vão chegar às lojas brasileiras em novembro

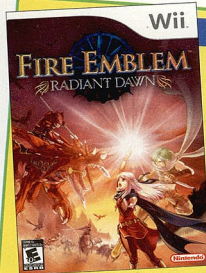
NINTENDUS BRASIL

BIG N EM TERRAS BRASILEIRAS

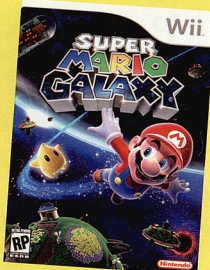


Lançamentos

Os games que você vai jogar em novembro



Wii
 ◦ Fire Emblem: Radiant Dawn
 Previsão de chegada ao Brasil: 15 de novembro



Wii
 ◦ Super Mario Galaxy
 Previsão de chegada ao Brasil: entre 12 e 19 de novembro



Wii
 ◦ Battalion Wars 2
 Previsão de chegada ao Brasil: primeira semana de novembro

DS

◦ Mario Party DS
 Previsão de chegada ao Brasil: 26 de novembro



◦ DS Lite Crimson & Black + Brain Age 2
 Previsão de chegada ao Brasil: já disponível (exclusivamente nas lojas da rede Carrefour)



◦ Wii Zapper + Link's Crossbow Training
 Previsão de chegada ao Brasil: entre 12 e 19 de novembro

Eventos

Marque presença, ganhe brindes e prêmios

Torneio de Boliche (Wii Sports)

Onde: Restaurantes da rede Applebee's.
 Quando: de 1 a 28 de outubro.
 O que rola: competição valendo prêmios (Wii para o primeiro colocado, DS para o segundo e GBA para o terceiro).

Espaço Nintendo

Onde: Parque da Mônica (Shopping Eldorado).
 Quando: de 3 a 31 de outubro.
 O que rola: demonstração de Wii e DS e distribuição de brindes.

Pré-venda de Super Mario Galaxy

Onde: lojas UZ Games, WWW, Brinquedos Laura, GameTech, Game Planet, Micro Plus e FNAC.
 Quando: a partir de 15 de outubro.
 O que rola: quem reservar o jogo e pagar 100% do valor no ato, garante uma moeda comemorativa (igual às que você vê ao redor).



Promoções

Games mais baratos. Aproveite!

Wii	
Pokémon Battle Revolution	...R\$ 199
WarioWare: Smooth Moves	...R\$ 199
The Legend of Zelda:	
Twilight Princess	...R\$ 199
Call of Duty 3	...R\$ 199
Sonic and the Secret Rings	...R\$ 199
Prince of Prince: Rival Swords	...R\$ 199

DS

Polarium	...R\$ 39
Magical Starsign	...R\$ 39
Clubhouse Games	...R\$ 79

Obs.: preços e promoções válidos somente nas lojas autorizadas e enquanto os produtos durarem em estoque.

Lojas autorizadas

Onde encontrar os produtos oficiais da Latamel

Bompreço	FNAC
Brinquedos Laura	GameTech
Carrefour	UZ Games
Extra	Wal-Mart

PÁGINA 98

UM POUCO MAIS PARA A FRENTE E ESTA SEÇÃO PASSARIA A TER O LINDO NOME DE... "PÁGINA 100"

GALERIA Mii

Este mês: dentuços, verrugentos e bundudas



• Naruto - Datte-bayot



• Ciclope - Caolho



• Sabrina Sato - É verrdade



• Daniel Lamb - Psicó



• Tingle - Fado (ou seria fada?)



• Ronaldo - Fenomeninho

Quer ver seus Mii's aqui? Então faça o seguinte:

1. Usando um PC com placa de captura ou uma câmera digital, capture uma foto do seu Mii.
2. Salve a imagem no formato .JPG e envie para ngamer@europant.com.br (coloque "Galeria Mii" no assunto do e-mail).
3. No corpo da mensagem, coloque seu nome, o nome do seu Mii e a cidade onde você mora. Os Mii's mais interessantes (e bizarros) escolhidos pela redação vão aparecer na "Galeria Mii" da próxima edição.



DO ARCO DO VELLA*

Um elfo orelhudo e um velhaco dos games

Os fãs de Link e da série *Zelda* estão pulando de alegria a essas alturas. Uma edição da *NGamer Brasil* com 30 páginas sobre o mais novo game saído de Hyrule e outros clássicos da franquia é motivo para estourar a champagne e soltar uma caixa de rojões. Essa enxurrada de *Zelda* nas páginas da revista não é à toa. Sempre que um novo jogo da série é lançado, os fãs esperam um tratamento à altura. Tanto da parte da imprensa quanto do próprio lançamento em si.

Durante o período em que a Gradiente representou a Nintendo no Brasil, quatro *Zeldas* foram lançados. A *Link to the Past* (SNES) e *Link's Awakening DX* (GBC) tiveram lançamentos até que modestos por essas bandas: o primeiro só teve manual e embalagem traduzidos (quem se lembra de "*Um Elo com o Passado?*") e o segundo, que trazia um labirinto a mais em relação à versão do primeiro Game Boy, seguiu pelo mesmo caminho. Mas com os outros dois, *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*, ambos para N64, a Gradiente foi mais generosa.

Toda a primeira leva de *Ocarina* saiu em um lindo cartucho dourado, ao contrário dos EUA, onde era preciso garantir o "ouro" na pré-venda de alguns grandes revendedores. *Majora's* passou por um tratamento melhor ainda: além do cartucho dourado, o game vinha em uma embalagem gigante (apelidada carinhosamente de caixotão) e ainda trazia o cartucho de expansão de memória RAM e um guia de jogo com os primeiros passos da aventura mascarada de Link.

Escrever sobre isso dá uma saudade... Alguém aí tem fotos de alguma dessas coisas para mandar para cá? Quem mandar aparece na seção de cartas da edição do mês que vem. Palavra de velhaco.

* Eduardo Trivella atualmente é editor da *NGamer Brasil*. Trabalhou na Dimensão Games, a primeira grande locadora de games do Brasil, atuo como analista de produtos da Nintendo na época em que a Gradiente representou a empresa no País e foi editor de várias revistas nacionais de games.



Remote
0+10X de R\$ 24,99
À vista R\$ 249,90

Nunchuk
0+10 de R\$ 9,99
À vista R\$ 99,90



0+10
de R\$ 199,99
R\$ 1.999,90
À vista

Wii™



Zelda - Wii
0+10 de R\$ 19,99
À vista R\$ 199,90



Sonic - Wii
0+10 de R\$ 19,99
À vista R\$ 199,90



USB WI FI Connector
0+10 de R\$ 26,99
À vista R\$ 269,90



Wii Play
0+10 de R\$ 24,99
À vista R\$ 249,90

Todos os produtos em
10x sem juros e
sem entrada*
no cartão

Hipercard



GAME BOY ADVANCE



Pokémon Mystery Dungeon
Game Boy Advance
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90



Mario Kart
Game Boy Advance
0+10 de R\$ 9,99
À vista R\$ 99,90



Pokémon Pearl
Nintendo DS
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90



Pokémon Diamond
Nintendo DS
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90



Mario Kart DS
Nintendo DS
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90



New Super Mario Bros.
Nintendo DS
0+10 de R\$ 17,99
À vista R\$ 179,90



NINTENDO DS™

Agora você pode encontrar os melhores produtos da Nintendo no

Hiper
bompreço

BIG
É mais que preço baixo, é BIG.

WAL*MART
SUPERCENTER

Nintendo

Disponível nas lojas Wal Mart Supercenter, Indianapolis, Barra, Tamboré, Goiânia, Guarulhos, Osasco, São Bernardo do Campo, Bauri, Ribeirão Preto, Pacatembu, Curitiba e São José dos Campos. Disponível nas lojas Hiper Bom Preço, Iguaçu - BA, Casa Forte - Recife, Boa Viagem - Recife, Lagoa Nova - Natal e Jockey Pessoa - FZ. Disponível nas lojas BIG, Cristal (Porto Alegre - RS), Sertório (Porto Alegre - RS), Pelotas - RS, Joinville América - SC e Torres (Curitiba - PR). Esse anúncio é válido até 31 de novembro ou enquanto durarem os estoques. Prevalecendo o que ocorrer primeiro. *A condição de pagamento 0 + 10 vezes é exclusiva do cartão Hipercard.

RETRO
AVENGERS

The SIMS 2 BON VOYAGE

"Mostre por que
você merece férias!"



Participe da promoção!

Você poderá ganhar 1 Wii com 3 jogos,
passagens aéreas e mochilas
descoladas do Bon Voyage!

Entre no site, envie um vídeo criativo
mostrando por que você merece férias,
chame seus amigos para votar e torça
para a viagem do seus sonhos, além de
muitos outros prêmios!

Participe e Bon Voyage!

Acesse agora:
www.thesims2bonvoyage.com.br

© 2007 Electronic Arts Inc. Todos os Direitos Reservados.





RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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


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


Digitalizado por: [evil arthas](#)


Editada por: [anderbass](#)

Revista: [Bruno Sousa](#)

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

