

NINTENDO Wii  DS  GAMECUBE  GBA 

NGAMER



A REVISTA 100% NINTENDO

BRASIL

Ninja Gaiden Dragon Sword

Testamos o grande
lançamento do
DS em 2008

WWW.EUROGAMES.COM.BR

ANO 1 | Nº 7 | R\$ 9,90



CAÇA FANTASMAS

Eles estão de volta e prontos para
acabar com as assombrações no seu Wii.
Detalhes e imagens exclusivas aqui!

DETONADO SUPER MARIO GALAXY

Guia completo para
conseguir todas as
estrelas do novo game!

REVIEWS: No More Heroes • FFXII: Revenant Wings • Geometry Wars

E TEM
MUITO



AGORA A BALADA

É NO SEU PC!



AUDITION™

ONLINE DANCE BATTLE



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
G A M E S



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Janeiro/2008

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

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

Editores: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Fábio Santana, Flávia Gasí, Gustavo Petró, Humberto
Martinez, Leonardo Rodrigues, Romulo Máthei e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Enck Melo e Bruno Ramalho
Assistente de Arte: Felipe Fusca
Revisão de Texto: Evelise Paulis
Colaboraram nesta Edição: Artur Palma, Gilsomar Livramento,
Makotron e Matheus Bourg

Internet

Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo

E-mail: publicidade@europenet.com.br

Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (11) 3038-5097

Maurício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios:

Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo,
Carla Ianez, Cláudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro,
Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e
Ronaldo Mendes (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados

Brasília: (61) 3323-0205 - New Business

Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia

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

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

Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,

Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção

João Alexandre (Gerente de produto)

Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal

Tânia Maria Ribeiro Roriz e Elisângela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e

atendimento à pessoa jurídica

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

Assistentes: Carla Dantas, Lilian Lemos, Anne Iris,

Paula Harne, Tamar Biffi e Mari Ehrenreich

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

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros estados: 0800-557667

Página internet: www.europenet.com.br

E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração

Cecília Tomazelli (Gerente)

Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa,

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

Anderson Ribeiro

Suporte Técnico

Ivan Bastos (Coordenador)

Bruno Pereira, Rodrigo de Castro

Telefone: (11) 3038-5070

E-mail: suporte@europenet.com.br

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

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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil

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

CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Pro! Editora Gráfica

MC - Instituto Verificador de Circulação

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

Salve!



Quem não conhece os *Caça-Fantasma*? Mesmo que você tenha nascido depois do lançamento do primeiro filme (em 1984), certamente sabe do se trata. Pois bem, depois de um longo tempo longe dos cinemas e dos desenhos animados, os piores inimigos dos espectros estão de volta, só que em uma versão exclusiva para os videogames – e isso, claro, inclui Wii e o DS. Quer saber mais? Então vá agora para a página 12 e confira o preview com os primeiros detalhes e imagens do game. Acredite: você vai ficar tão empolgado quanto nós estamos quando acabar de ler o texto.

E para cumprir a promessa que fizemos na edição passada, este mês destrinchamos *Super Mario Galaxy* para ajudar você a conseguir todas as estrelas do jogo e muito mais. São 16 páginas dedicadas exclusivamente ao game mais brilhante do bigodudo.

De resto, você já sabe o que vai encontrar nesta edição: reviews dos principais lançamentos do mês, especiais bacanas (já parou para pensar quantas espécies de Piranha Plant existem nos jogos do Mario?) e o nosso bom humor de sempre. Agora deixa eu curtir os meus primeiros dias de casado para não correr risco de arruinar confusão com a mulher antes da hora. Fui!



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europenet.com.br

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



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



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



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



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

Para entrar em contato
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050
São Paulo - SP

ou 0800 557667
Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

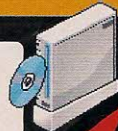
www.europenet.com.br

SUMÁRIO

O MAPA DA REVISTA

GHOSTBUSTERS

12



SUMÁRIO

68



DETONADO

PHOENIX WRIGHT 3

74



DETONADO

MARIO GALAXY

24



REVIEW

NO MORE HEROES

MANUAL DOS REVIEWS

Entenda nossas Avaliações **5**

CONEXÃO NGB

Seção de Cartas **6**

NGEXPRESS

As Notícias que Interessam **10**

PREVIEWS

Ghostbuster **12**

Ninja Gaiden: Dragon Sword **18**

Star Wars: The Force Unleashed **20**

Bônus **22**

REVIEWS

Contra 4 **44**

Cooking Mama 2: Dinner with Friends **49**

Devil Kings 2 Heroes **38**

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 **40**

Dragon Quest IV **46**

Endless Ocean **36**

Final Fantasy XII: Revenant Wings **47**

Geometry Wars: Galaxies **32**

Ghost Squad **30**

Link's Crossbow Training **31**

Mario Party DS **42**

Master of Illusion **48**

Medal of Honor Heroes 2 **34**

My Word Coach **49**

Need for Speed: ProStreet **40**

No More Heroes **24**

Rayman Raving Rabbids 2 **29**

Resident Evil: The Umbrella Chronicles **26**

Soulcalibur Legends **35**

Tomb Raider: Anniversary **37**

Trauma Center: New Blood **28**

Ultimate Mortal Kombat **48**

WWE Smackdown Vs. Raw 2008 **33**

Extra **50**

WiINTERNET

Acess Point **53**

Novidades Online **52**

ESPECIAIS

Propaganda: A Alma do Negócio **54**

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo **58**

Detonado Phoenix Wright 3 **68**

Detonado Super Mario Galaxy **74**

Missões Impossíveis **62**

Nintendopédia **64**

DOWNLOAD

Destaque do Mês **94**

Lição de História **92**

Listão **94**

NINTENDUS BRASILIS

Novidades no Brasil **96**

PÁGINA 98

Do Arco do Vella **98**

Galeria Mii **98**

MANUAL DOS REVIEWS

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

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

COMO JOGAR ESSAS VERSÕES?

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

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



A BARREIRA DA LÍNGUA JAPONESA

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

OS DONOS DOS TEXTOS

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



QUEM AVALIA OS GAMES NA NGAMER BRASIL

- | | | | | | | | | | |
|----------------|------------------|-------------------|---------------|------------------|---------------|-------------------|-------------|---------------|---------------------|
| | | | | | | | | | |
| Felipe Azevedo | Eduardo Trivella | Humberto Martínez | Fabio Santana | Nelson Alves Jr. | Gustavo Petró | Leandro Rodrigues | Flávia Gasi | Romulo Máthei | Gilsomar Livramento |

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 positivos. Jogue por sua conta e risco, mas depois não diga que não avisamos.

50 a 69

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

70 a 84

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

85 ou +

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

ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone

- | | | | |
|---|---|---|--|
| | | | |
| Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta. | Indica que o jogo tem funções online e a quantidade de jogadores em multiplayer. | Indica a quantidade máxima de jogadores em partidas online via Nintendo Wi-Fi Connection. | Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Multi-Card. |
| | | | |
| Mostra quanto espaço da memória interna do Wii é usado para saves. | Indica que é possível usar o controle do GameCube ou o Classic Controller para jogar. | Mostra se o jogo é compatível com o DS Rumble Pak ou não. | Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Single-Card. |
| | | | |
| Indica a existência de conexão entre o jogo e algum título para DS. | | | Indica que o game pode ser jogado confortavelmente por pessoas canhotas. |

CONEXÃO



FALE COM A GENTE

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

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

A SEÇÃO DE CARTAS DA NGAMER BRASIL

CARTA DO MÊS

QUEIMANDO A MUFA

O bom da vida é viajar.

O Professor Juca Bessaoca é ilustre do jeito que Tiradentes foi com suas idéias. Hoje, sabemos que somos independentes e que o surrealismo nos games é necessário. Só podia escolher uma revista para colecionar e agora sei que valeu a pena decidir pela NGamer Brasil. Quando acabei de ler o especial da edição #5, descobri que a verdade é que o preconceito com o novo existe das mais variadas maneiras, justamente por seu sucesso ser incerto. É claro que concluí isso depois de queimar muito a "mufa" com as comparações mais incríveis e ver no dicionário aquelas palavras menos comuns no meu dia-a-dia.

Experimento o possível e não tiro conclusões sem antes entender o máximo do assunto. Seja lá quem escreveu aquele artigo, merece os parabéns de todos os nintendistas do mundo, que muitas vezes perdem discussões não por falta de argumentos, mas por desvantagem numérica frente a vários "protestantes" que nem querem argumentar.

Hoje é um dia feliz. Sei que mesmo não sendo absoluta (nem quero isso tampouco), a Nintendo faz muita gente se coçar somente apresentando suas inovadoras idéias. Eu quero é viajar na maionese! Se for para ver um soldado tombar de mil maneiras após tomar um tiro, eu assisto ao filme *O Resgate do Soldado Ryan*; mas se for para ver como um planeta pode ser tão diferente do outro, eu jogo *Super Mario Galaxy* e balanço o Wii Remote para descobrir. Miyamoto pisou mais longe que qualquer designer já pisou. E nós, jogadores, presenciamos isso.

Gustavo Gomes da Costa | Rio de Janeiro/RJ

! Obrigada pelo apoio, Gustavo. E obrigado também por viajar junto conosco em nosso vidro de maionese chamado NGamer Brasil. Apreciamos o realismo e damos a ele a devida importância quando isso se mostra necessário. Verdade seja dita: por mais que recriações fiéis de episódios da vida real sejam interessantes, o que nós gostamos mesmo é de pitar no controle de um videogame e de escapar um pouco da realidade crua que, muitas vezes, torna o mundo um lugar menos divertido que um console.

Ficamos felizes e satisfeitos em saber que, além de informá-lo e diverti-lo, estamos fazendo você pensar e chegar a conclusões próprias. Esse é o nosso objetivo: videogame para as massas e massa encefálica em plena forma para os gamers.

QUASE DÁ PARA FRITAR UM OVO

Estou com algo em meu Wii que não sei se é um problema. Alguns dos pixels parecem desaparecer e depois voltar. Mas não são muitos, dá para enxergar a imagem perfeitamente. Pelo que eu li na internet, isso parece ser superaquecimento, o que é estranho pois meu Wii fica em um lugar arejado. Mas quando eu ligo o WiiConnect24, o console aquece demais quase que imediatamente.

Liguei para a AGS Digital e me disseram que

se eles abrirem o console para ver se há algum problema, a garantia americana expirará, e não me deram um valor para o reparo (aproveito para dizer que fiquei satisfeito com o atendimento, é bom que exista algo assim no Brasil). Então, se vocês souberem de alguém que teve um problema parecido e pagou pela manutenção (provavelmente a substituição da placa), por favor me contem o valor pago por essa pessoa para eu saber se vale a pena cuidar disso no Brasil ou nos EUA.

Luiz Felipe Macedo | Por e-mail

! Realmente, isso deve ser problema de superaquecimento. Todo aparelho que utiliza conexão à internet por sistema Wi-Fi (sem fio) esquenta bastante; isso não é exclusividade do Wii. Talvez sua placa esteja mesmo defeituosa, mas como não podemos afirmar com certeza pois nunca nos deparamos com problema semelhante, vamos ter que ficar no aguardo de um eventual relato de algum leitor que tenha enfrentado a mesma situação. Se alguém escrever para cá falando sobre isso, pode ficar tranquilo que nós publicaremos.

TODO PODEROSO TIMÃO

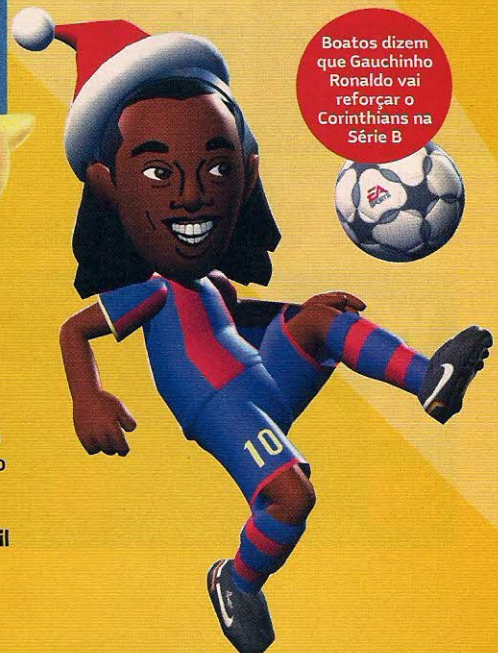
Na edição #5, há uma coisa que de jeito nenhum vocês poderiam ter colocado. No review de *FIFA 08*, vocês dizem que, pelo menos no videogame, os corintianos não seriam rebaixados. Isso foi um erro grave, o Corinthians tem a maior torcida da região Sudeste, onde está o seu maior foco de vendas.

O Sport Club Corinthians Paulista não está rebaixado, pois o Campeonato Brasileiro não acabou. Os senhores editores não podem de maneira alguma colocar nenhum tipo de ofensa na revista, já que ela está à venda para qualquer um. Imagine se os senhores colocam que o Wii foi feito para os brancos. Isso renderia um processo por danos morais e uma multa de indenização para a revista.

Portanto, segurem os comentários para vocês mesmos.

Ivan Pedroso | Parque São Jorge

Boatos dizem que Gauchinho Ronaldo vai reforçar o Corinthians na Série B





Desenhar Pokémon exige dotes artísticos e uma boa dose de imaginação

! Seu e-mail chegou à redação no dia 26 de novembro de 2007. Como nesse dia o Brasileirão ainda não havia acabado, seu e-mail tinha uma razão de ser. Geralmente, a seção de cartas é uma das primeiras a serem produzidas, mas como você se mostrou muito indignado com nossa pequena piada, seguramos as cartas até o dia 3 de dezembro – um dia depois do término do campeonato em que (melhor você não ler o resto da frase) o Corinthians foi rebaixado. Apesar de termos acertado nesse "projeto de previsão", nosso negócio não é a clarividência. Somos apenas sujeitos bem humorados e passamos os dias trabalhando e dando risada. Um de nossos assuntos favoritos é o futebol e na redação há corintianos, palmeirenses, são-paulinos, santistas e até um gremista. Se a gente ligasse para toda piadinha de futebol que esse ou aquele torcedor solta, o chão e as paredes do nosso prédio estariam manchadas de sangue. Seria interessante se você adotasse uma postura semelhante para evitar futuras dores de cabeça e discussões desnecessárias. Não confunda bom humor com preconceito racial: o primeiro, faremos questão de manter até a morte; do segundo, passamos longe o tempo todo. Ah, uma última coisa: como você não mencionou onde mora, brincamos com seu endereço. Esperamos que pelo menos essa você tenha levado na esportiva.

LIGANDO OS PONTOS?



A LOP é uma liga que organiza torneios de Pokémon em várias partes do Brasil. Atualmente, existem 12 organizações espalhadas pelo País: São Paulo, Rio de Janeiro, Santa Catarina, Goiânia, Distrito Federal, Belo Horizonte, Rio Grande do Sul, São José dos Campos, Cubatão, Fortaleza, Belém e Curitiba. Tivemos a oportunidade de ler algumas de suas matérias e reviews e

A Nintendo mostrou ao mundo o motivo de ter apelidado o Wii de "Revolution".
Maiquel Rheinheimer | Estância Velha/RS

gostamos muito do jeito que vocês se expressam. Queríamos saber da possibilidade de escrever matérias de Pokémon para vocês, já que trabalhamos com o assunto diariamente e poderíamos evitar a ocorrência de alguns erros (se quiserem, eu posso indicar esses erros depois). Estamos também em busca de divulgação para a nossa liga. Quem quiser saber mais sobre os nossos projetos pode entrar em contato pelo e-mail mattcoww@hotmail.com.

Mateus Aragão Hissa Lobo | Fortaleza/CE

Em alguns textos, vemos errinhos de digitação, mas isso não é nada demais.
Felipe Soares Leite | Crateús/CE

! Pediu para divulgar, a gente divulga. Estamos torcendo para que todos os fãs de Pokémon entrem em contato com vocês e que a LOP cresça até o tamanho de um Lugia e que voe alto como ele.

Não podemos pedir para que escrevam matérias para nós pois não conhecemos o trabalho de vocês e não contratamos ninguém dessa forma. Mas vamos fazer um trato: apontem esses erros que, se eles realmente existirem, divulgaremos uma errata dando o devido crédito à LOP e pensaremos em alguma forma de vocês colaborarem conosco. Ah! E o que diabos quer dizer LOP?



POKÉSONHO

Assim como todo fã da Nintendo, eu sempre gostei muito dos seus desenhos e jogos, principalmente de Pokémon. Por esse motivo, comecei ainda na infância a criar meus próprios Pokémon para brincar com meus amigos, que hoje me estimularam a mandar este e-mail.

Já criei mais de 300 Pokémon inéditos e exclusivos, baseando-me em objetos, plantas e animais da nossa flora e fauna. Não sou desenhista profissional, não tenho a intenção de plagiar a ideia de ninguém e nunca comercializei nenhum deles, mas tenho muita criatividade e já desenho há algum tempo. Por isso, peço a vocês, que são os

PASSOU BATIDO...

Na página 21 da NGB #6, Kingdom Hearts 358/2 Days saiu como futuro lançamento de Wii. Na verdade, é um título para DS. Aproveitamos também para agradecer ao leitor Leonardo Kakitani, que enviou fotos de Majora's Mask (N64), mas que não foram publicadas por questão de prazo.

representantes deles no Brasil, essa ajuda. Por favor, mesmo que seja difícil meus desenhos serem aceitos pelos japoneses, gostaria muito de pelo menos tentar. É um sonho de infância e com a ajuda de vocês, vejo que esse sonho tem a chance de sair do papel.

Leandro Toledo | Por e-mail

! No texto integral de seu e-mail (que foi editado), você diz que nos enviou uma seleção de 128 monstros seus, mas esses desenhos nunca chegaram aqui. Sem eles, não pudemos avaliar seu trabalho. Mas mesmo se tivéssemos visto seus Pokémon, dificilmente poderíamos ajudar em alguma coisa. Um dia, quem sabe, até poderemos ser representantes da Nintendo, mas por enquanto somos apenas uma revista brasileira sobre os jogos da marca. Temos uma boa relação com a Latamel, que é quem distribui os jogos da Nintendo no Brasil, mas nem mesmo eles têm acesso aos responsáveis pelos desenhos dos monstrinhos de bolso.

E você já parou para pensar quantas pessoas no mundo encontram-se na mesma situação que a sua? O que deve ter de gente querendo desenhar Pokémon para a Nintendo não é brincadeira! Sentimos muito não poder ajudar com seu sonho, Leandro. Tudo o que podemos dizer é para que você não desista e procure novas alternativas para concretizá-lo. Quem sabe se você investir mais na divulgação de seu trabalho, acabe entrando para alguma empresa brasileira de games e, futuramente, até para a Nintendo. Para chegar ao topo da escada, é preciso subir um degrau de cada vez.

Vocês não sabem como era difícil minha vida antes do lançamento desta revista.
Victor Floriano | São Paulo/SP

O MISTÉRIO DA BOMBETA

Os editores da NGamer Brasil são cheios de graça e ficam inventando maneiras de interagir com os leitores "escondendo" surpresas no meio dos textos. Na seção "20 Loucuras Nintendo" da edição passada, prometemos um brinde exclusivo para o leitor que fizesse a frase mais engraçada dizendo por que o M do bonê do Mario virou um E no desenho South Park. O ganhador foi Bruno Grisci, que disse que "Mario é um encanador, logo, E é de encanador". Parabéns!



CONEXÃO NGB
RESULTADO DA PROMOÇÃO

PROMOÇÃO GOL DE MÃO

Porque segurar o Wii Remote e o DS com os pés é impossível...



Ainda falta um tempinho para a Copa do Mundo 2014, que será realizada aqui no Brasil. Mas você já pode ir treinando por conta própria em seu videogame. Temos aqui na redação, esperando por você, quatro exemplares de *FIFA 08*: sendo dois para DS e dois para Wii.

Só que não dá para ganhar esses prêmios no grito: você vai ter que suar a camisa e colocar a cabeça para funcionar. Acesse o site www.ngamer.com.br, preencha o formulário e responda à pergunta abaixo da maneira mais criativa possível:

O que os três atletas que aparecem na capa do jogo estão gritando?

No final da sua frase, indique qual versão do jogo (Wii ou DS) você prefere ganhar. Se a sua frase for escolhida, você recebe o game em casa.

Confira o regulamento no site



RESULTADO DA PROMOÇÃO TRINCA NINTENDO

A promoção Trinca Nintendo, publicada na *NGamer Brasil 5*, foi um verdadeiro sucesso. Recebemos uma quantidade imensa de e-mails com leitores participantes de todas as partes do País enviando frases muito engraçadas (alguns nem tanto). A NGB agradece a participação de todos e dá um conselho: continue acompanhando sua revista favorita, pois teremos muitas outras promoções no ano de 2008, sempre com prêmios bacanas para você. Agora, confira a lista abaixo e veja se você é um dos 40 felizardos ganhadores da Trinca Nintendo. Se for, entre em contato conosco por e-mail.

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?

Augusto Almeida - Rio de Janeiro - RJ
Não se preocupe, Epona, sei como conseguir comida para você! Tingle Tingle, Kooloo Alfafa!

Diego Cilio de Souza - São Paulo - SP
Como não tenho dinheiro para a alfafa, você pode se contentar comigo, pois sou "o fofo".

Felipe Soares Leite - Crateús - CE
Epona, querida, não tenho alfafa, mas tenho um mapa para encontrar muita! Apenas 10 Rupees...

Fernando Chan - Jandira - SP
Roubarei a Master Sword para vender no mercado negro só para te dar alfafa.

Marco Aurélio Galvani Cunha - Rio de Janeiro - RJ
Epona, eu te amo, mas se quiser ficar comigo, você terá que fazer uma dieta!

Otávio Bessa - Fortaleza - CE
Querida, você está muito gorda. Não prefere uma dieta à base de grama?

Sérgio Luis D. Ferraz Jr. - Piracicaba - SP
Epona, querida, eu não tenho Rupees para a alfafa. Aceita um pouco de urtiga?

Sofia Sabbado Aveline - Porto Alegre - RS
Quer comprar um mapa pela metade do preço, meu amor?

Thomas Schulze Costa - Teresópolis - RJ

Ré, si, lá, ré, si, lá, ré, si, lá, si, lá, si, lá (Epona's Song)

Vicente Rodrigues Ramos - Ceilândia Norte - DF
Nintendoo Sixtyyy Fouurr!



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?

Allyne Lamas Lopes - Osasco - SP
Ganharia sempre, afinal, se alguma peça fosse cair, ele congelaria antes.

Cesar Nascimento Grecco - São Paulo - SP
Ele assassinaria o primeiro cretino que fizesse trocadilhos com o nome Jenga.

Daniel Mariano - São José - SC
Faria uma torre com chaveiros de Wii Remote que ganhou na promoção da *NGamer Brasil*.

Davi Aquino de Almeida - Rio de Janeiro - RJ
Nunca jogaria, porque não teria como segurar a stylus nem o Wii Remote.

Johnny Angelo da Silva Vila - Alvorada - RS
Congelaria a si mesmo e aguardaria por um futuro em que não existam estas pérolas.

Klaus Silvestrini - São Paulo - SP
Dupla fatalidade: no DS, congelaria o brinquedo e no Wii, ele iria suar até derreter.

Lázaro Reinaldo Gomes Silva - Salvador - BA
Não jogo Jenga pois odeio nomes que lembram palavrões. Ass: Rundas.

Leandro Augusto Rocha Cavalcante - Natal - RN
Pediria ajuda logo no começo por não conseguir apertar os botões A e B juntos.

Luiz da Silva Sá Neto - Belém - PA
Ele seria despedido do seu emprego de mercenário pois passaria horas jogando Jenga.

Manoel M. da Nóbrega Neto - São Paulo - SP
Rundas percebeu que não é tão mercenário quanto os criadores desse game.

Marcelo Fabri - Salto - SP
Rundas ficaria esquentado, mas antes congelaria empresas que lançam lixo para consoles Nintendo.

Miguel Viana da Silva - Buritirama - BA
Deixaria seu lado *Corruption* prevalecer e quebraria o jogo.

Rafael Lahiri Namur - Pouso Alegre - MG
Ele ficaria tão constrangido que caçaria os criadores do jogo até congelar suas Rundas.

Ricardo Araujo de Sousa - Rio de Janeiro - RJ
Ele ficaria com um "jengado" bem melhor, quase um passista de escola de samba.

Rodrigo da Silva Liscio Moreira - Brasília - DF
Ele pediria ajuda ao Mario, que tem experiência com jenga gigante no *Mario Galaxy*.

Thiago Henrique Lemos - Natal - RN
Seria uma situação embaraçosa, pois ele tomaria consciência de que não tem mãos para jogar.

Victor Baptista Frencl - Campinas - SP
Clamaria por Samus para matá-lo e, assim, livrá-lo desse jogo horrível.

Victor Hugo Luz De Castro - Salvador - BA
Viciaria a ponto de querer ganhar a promoção da *NGamer Brasil* para jogar com os chaveiros.

Vinicius de Araújo Viola - Guarulhos - SP
Investiria seu dinheiro em uma máquina de Tétris de boteco.

Vinicius Krüger Martins - Joinville - SC
Ganharia de maneira injusta: congelando tudo.



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?

Ajury Freire de Alencar Neto - São Paulo - SP
Azar do chefe: meu DS estava com a bateria cheia.

Amanda dos Santos Oliveira - São Paulo - SP
Assistiria ao final usando o DS como lanterna para minha mãe poder encontrar as velas.

Cindy Dalfovo - Joinville - SC
Sairia de fininho do quarto, para que Link e Tetra pudessem aproveitar o escurinho.

Donald Luiz da Silva - Itaipericera da Serra - SP
Eu dava à luz só de raiva.

Gabriel Barca - São Paulo - SP
Eu pegaria a espada e iria atrás dos caras da Eletropaulo.

Luiz Adriano Teixeira - Curitiba - PR
Falaria pelo microfone do DS para o Link pegar uma vela ou uma lanterna.

Pedro Cascon - Fortaleza - CE
Usaria a Ciela como uma lanterna.

Victor Hugo Donegá Toffano - Ribeirão Preto - SP
Eu agradeceria a Deus, pois com o maldito reflexo da luz eu não veria nada.

Rôney Andrade - Santa Maria - DF
Vou criar vergonha e parar de jogar em emulador. No DS, não teria esse problema...

Yury Sanches Silva de Pinho - Macapá - AP
Eu entraria em estado de choque e ligaria o DS de novo.



NG EXPRESS

NOTÍCIAS, RUMORES, VERDADES E MENTIRAS DO MUNDO NINTENDO

A RESSURREIÇÃO DO GAME BOY?

O antigo portátil parou de ser fabricado, mas ainda pode render uma boa grana para a Nintendo

Agora que o Everybody Nintendo's Channel ficou disponível (saiba mais na seção "Wiinternet"), o Wii finalmente pode ser usado como um hot spot para fazer download de demos de jogos de DS. Bacana? Muito, mas não tanto quanto poder comprar jogos completos de Game Boy e transferi-los para o portátil.

É isso mesmo. A Nintendo planeja disponibilizar títulos de GB no Virtual Console para que os jogadores possam desfrutá-los no DS, já que o aparelho só aceita cartuchos de jogos de GBA. Então você pergunta: "isso significa que eu vou ser obrigado a deixar o DS sempre ligado se quiser manter o jogo na memória, assim como rola com as demos?" Não. E é aí que entra em cena outra novidade inesperada: o DS Vision. Trata-se de um cartão SD que funciona como os que são vendidos ilegalmente hoje em dia para rodar jogos piratas. A diferença? É licenciado pela Nintendo.

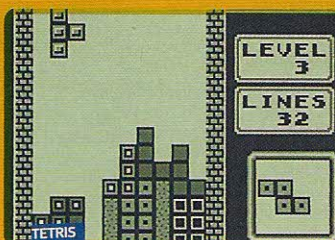
Na verdade, não temos certeza de que o DS Vision será necessário para rodar os jogos de Game Boy – mesmo porque nada foi dito sobre essa possibilidade durante o anúncio do acessório (até agora, sabe-se que ele permitirá apenas a visualização de HQs, livros, animes, filmes e seriados de TV) –, mas levando em conta que a memória interna do DS só guarda dados enquanto o aparelho está ligado, a probabilidade de isso acontecer é bem grande.

O DS Vision é uma criação da Am3, a mesma que inventou a tecnologia Advance Movie, que foi usada no game *Kingdom Hearts: Chains of Memories* e

deu origem a um adaptador que permite assistir a vídeos no GBA, lançado exclusivamente no Japão. Nos EUA, a produtora Majesco tentou algo parecido com o GBA Video, cartuchos que traziam episódios completos de desenhos como *Pokémon*, *Bob Esponja* e *Yu-Gi-Oh!*. Pena que não fez muito sucesso...



JOGOS DE GB QUE QUEREMOS NO DS



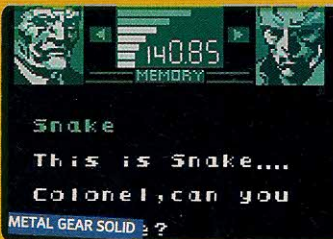
◆ Teste os seus reflexos com a versão definitiva do quebra-cabeça mais clássico de todos os tempos



◆ Além de ser um dos melhores games 2D do bigodudo, é o único em que ele aparece na versão Rabbit Mario

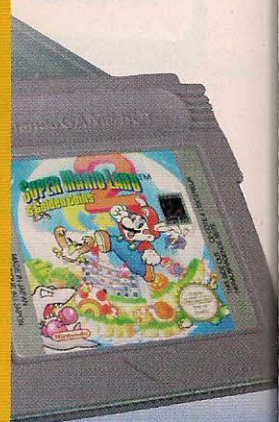


◆ Um jogo tão bom, mas tão bom que parece um sonho. Entendeu a piada? Não? Então termine o game



◆ É bonito, tem controles perfeitos e ainda por cima cabe na palma da sua mão. Obrigado por existir, Kojima!

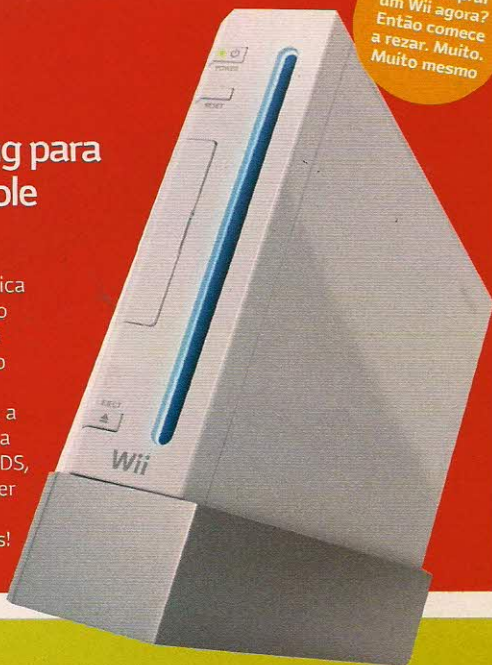
Até parece que a Nintendo ia abrir mão da marca Game Boy assim tão facilmente



NÃO COMPRE O Wii!

Nintendo desiste de campanha de marketing para promover o novo console

E por que ela faria isso? Segundo uma reportagem publicada na revista britânica *Marketing Week*, porque a Nintendo não quer frustrar possíveis compradores, já que a procura pelo Wii é muito maior do que a capacidade da empresa em fabricá-lo atualmente. Por conta disso, a Big N achou melhor focar sua estratégia de marketing para promover o portátil DS, que – ao menos por enquanto – pode ser encontrado mais facilmente nas lojas. É como dizem por aí: o mundo dá voltas!



Quer comprar um Wii agora? Então comece a rezar. Muito. Muito mesmo

LANÇAMENTOS

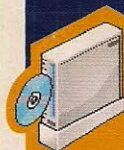
JANEIRO 2008

A PARTIR DE AGORA, SÓ OS LANÇAMENTOS NORTE-AMERICANOS ENTRAM NA LISTA – MAS OS REVIEWS DE VERSÕES JAPONESAS E EUROPEIAS CONTINUAM



DS

- Sea Monsters: A Prehistoric Adventure ... 07
- Jackass the Game 08
- Corvette Evolution GT 15
- Nanostray 2. 15
- Advance Wars: Days of Ruin..... 21
- Homie Rollerz 22
- Mario & Sonic at the Olympic Games. 22



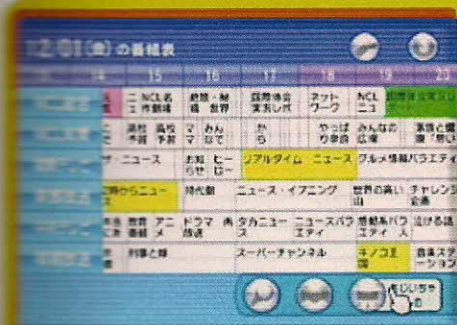
Wii

- Blast Works: Build, Fuse & Destroy 07
- Cabela's Monster Bass 08
- Furu Furu Park 08
- Harvey Birdman: Attorney at Law 08
- Kidz Sports Ice Hockey 08
- Kidz Sports International Soccer 08
- Kitty LUV 08
- Luxor: Pharaoh's Challenge..... 08
- NitroBike. 08
- Sonic Riders: Zero Gravity 08
- CSI: Hard Evidence 15
- MX vs. ATV Untamed 15
- Samurai Warriors: Katana 15
- London Taxi Rush Hour 18
- Endless Ocean. 21
- Kawasaki Jet Ski 22
- One Piece: Unlimited Adventure 22
- Bass Fishing 28



TELEVISÃO NO Wii?

Sim. Pensando bem, não. Mas... ah, leia e descubra



Quer saber a programação do seu canal de TV preferido, mas não pretende desligar seu Wii tão cedo? Sem problemas. Em janeiro, será disponibilizado um canal que permite aos proprietários do console visualizarem a grade de programação de várias emissoras de televisão. A má notícia? Por ora, a novidade só está garantida para os japoneses. A outra má notícia? Mesmo que a Nintendo resolva lançá-lo em outros territórios, você nunca terá a chance de descobrir o horário do *Chaves* no SBT, pois, dificilmente, o canal será adaptado para o mercado brasileiro.

LIBERDADE TOTAL

Porque nunchaku só é bom para quem é fã do Bruce Lee

O fio que conecta o Nunchuk ao Wii Remote não chega a ser microscópico, mas que atire a primeira pedra quem nunca sentiu desconforto ao jogar algum game que faz uso dos dois controles ao mesmo tempo. Para evitar esse tipo de problema, a fabricante de acessórios Nyko criou um Nunchuk sem fio. Um receptor que vai encaixado no Wii Remote faz a comunicação entre os dois controles. E como é possível ver na imagem ao lado, você pode ligar e desligar o apetrecho –

Pena: agora a gente não vai mais poder estrangular o Petró com o fio do Nunchuk

o que significa que você poderá manter o receptor conectado mesmo em games que o obrigam a desconectar o Nunchuk. A Nyko planeja anunciar o preço e a data de lançamento do Wireless Nunchuk na CES, a maior feira de eletrônicos do mundo, que acontece agora em janeiro.





PREVIEWS

GHOSTBUSTERS



GHOSTBUSTERS

Pode começar a cantarolar a famosa música-tema da série.
Os Caça-Fantasma estão de volta em uma aventura inédita para Wii e DS

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO VIVENDI DESENVOLVIMENTO RED FLY STUDIOS LANÇAMENTO 2008

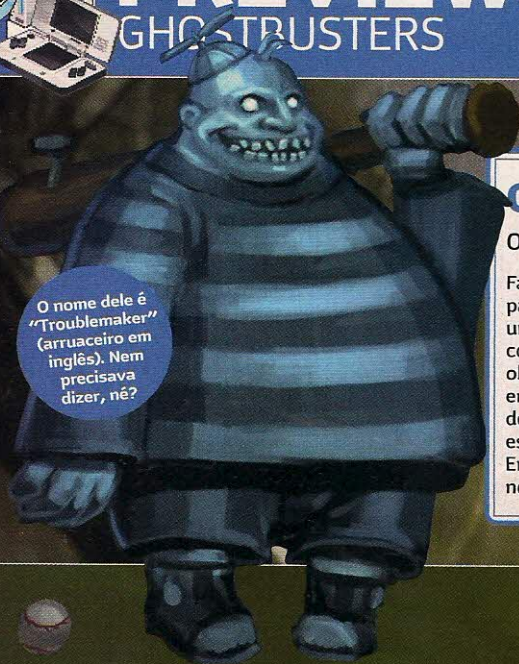




Pode não parecer, mas este é Ray Stantz, o personagem vivido por Dan Aykroyd

O ano é 1991. O cenário, um EUA sacudido pelo tradicional feriado de Ação de Graças cerca de dois anos após os eventos do segundo filme dos *Caça-Fantasma*. Mas a situação não anda nada boa – ao menos para a cidade de Nova York, que novamente sucumbiu às excentricidades do vilão Gozer e está prestes a inaugurar um museu em homenagem à criatura. Confiando em você como o mais novo recruta da trupe, porém, os nossos antigos heróis decidem voltar à ativa

para impedir que o pior aconteça. Como já deu para perceber, *Ghostbusters: The Videogame* é tudo aquilo que qualquer fã poderia esperar de uma adaptação da série. É o retorno dos verdadeiros caçadores, dos verdadeiros fantasmas e da verdadeira metrópole de Nova York. O melhor disso tudo? Ter a oportunidade única de controlar o Wii Remote como se ele fosse uma mochila de próton capaz de sugar e destruir tudo ao seu redor. Pronto para ir à caça? ▶



O nome dele é "Troublemaker" (arruaçeiro em inglês). Nem precisava dizer, né?

OLHA O CAVEIRÃO AÍ, GENTE!

O Ectomóvel está de volta às ruas

Fases a bordo de veículos, de fato, fazem parte do pacote – mas só conseguimos colocar as mãos em uma. O estágio testado corresponde a uma rota com destino à badalada Times Square e o seu objetivo é escoltar o Ectomóvel enquanto ele atravessa um batalhão de fantasmas. O resultado é uma espécie de rail shooter convencional. Em outras palavras: colocar a mão no volante, que é bom, nada.



◆ Se este monstro não for o chefe da fase que se passa no esgoto da cidade, nunca mais jogamos videogame...



◆ O esgoto é perfeito para partidas multiplayer. Bom, pelo menos foi isso que os produtores nos disseram



◆ Gelée, o único fantasma verde de que se tem notícia, emite sete sons diferentes no jogo. Bacana, hein?



Bzzzzzzzz! O feixe de próton é demais! Além do brilho, os movimentos que ele faz são idênticos aos do filme. Azar das assombrações...

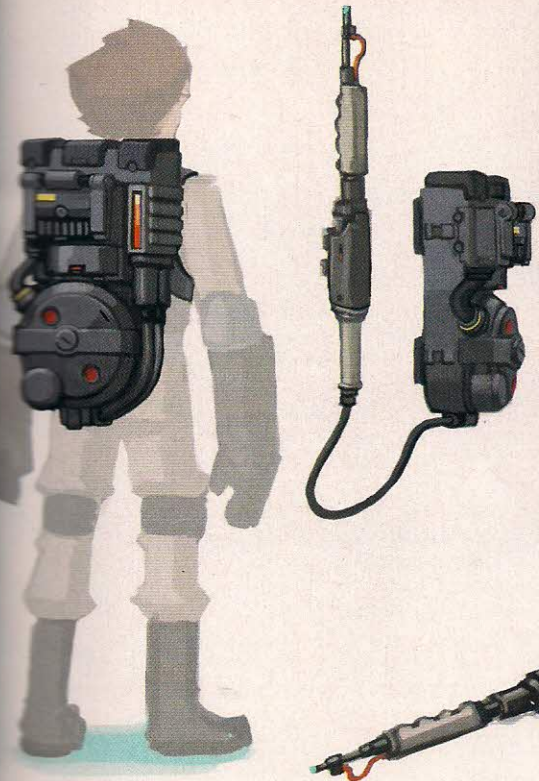
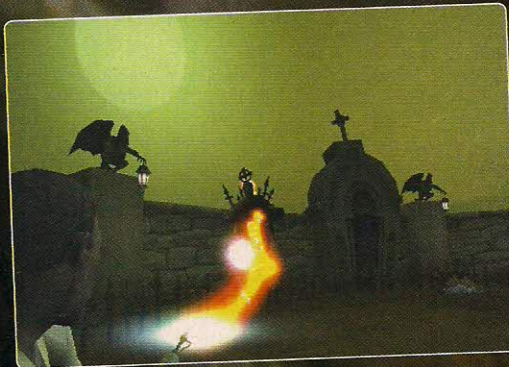
Você não leu errado: são os *Caça-Fantasmas!* Figuras daquele filme de comédia, que, em 1984, fez com que você pirasse nas lancheiras do Monstro de Marshmallow, colaborasse com uma arrecadação recorde nos cinemas e, melhor ainda, impulsionasse a carreira do hilário e igualmente genial Bill Murray. Se você teve a sorte de viver essa época, pode gritar à vontade a partir de agora.

O bacana de *Ghostbusters: The Videogame* é que, em sua essência, trata-se do terceiro filme da série. Parece exagero, mas a verdade é que o game abre mão de todos os aspectos que nos fazem odiar obras inspiradas em longas-metragens e aposta até mesmo no talento de estrelas que participaram dos episódios originais, como Dan Aykroyd e Harold Ramis, que elaboraram o roteiro e cuidam do desenvolvimento geral do projeto. O resultado desse capricho é uma obra que traz consigo não apenas a conhecida trupe de caçadores, mas também todos os

outros elementos que nos fizeram cultuar a saga, como o fanfarrão Gelée e a "Terrorivelmente Assustadora Mulher da Biblioteca" – sim, este apelido foi a gente que deu.

Mais do que isso, o game realiza um dos nossos sonhos mais nerds quando o assunto é o Wii. Diga lá: se o console já tem seu sabre-de-luz, suas raquetes e suas maracas, por que raios ninguém havia pensando na tal mochila de prótons? No jogo, o equipamento funciona de maneira idêntica ao original: movimente-se com o direcional analógico, mire com o ponteiro do Wii Remote e – bzzzzzz! – pressione Z para liberar 500.000 Mhz de partículas luminosas

ao seu redor e paralisar fantasmas. Quando o raio adquirir um tom azulado, é o sinal verde para que você sacuda a criatura contra a parede no melhor estilo *Elebits* e, com a ajuda do Nunchuk, capture-a em uma armadilha. Já deu para notar que a versão de *Ghostbusters* para Wii não se parece em nada com as edições para PS3 e X360, certo?



Sua mochila de prótons acomoda cerca de oito armas diferentes em um único pacote, todas capazes de pulverizar fantasmas. Será possível melhora cada uma delas no desenrolar do game. Saca só uma prévia:

Prothon Pulse

Cria um curto-circuito no seu equipamento que dá origem a um escudo.

Thether Gun

Permite que você grude fantasmas nas paredes com uma substância viscosa.

Shock Blast

Um explosivo perfeito para dar cabo de vários insetos simultaneamente.

E QUANTO AO DS?

Quem diria: existe uma mochila de prótons que cabe no seu bolso

Ninguém chegou a ver a versão de *Ghostbusters* para DS, mas a ideia por trás do game é brilhante. Embora o estilo visual seja o mesmo da edição para Wii, o sistema de jogo é um pouco menos liberal: aqui, seu objetivo é realizar pequenas missões para arrecadar grana e aperfeiçoar seus equipamentos. Naturalmente, bastará deslizar a stylus pela tela para controlar a mira da sua arma, designar alvos para os seus parceiros e ativar armadilhas. Falaremos mais sobre o jogo em outra edição, assim que tivermos acesso a novas informações.

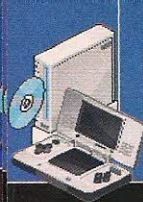


É assim que esta criatura se move no Wii. Esperamos que no portátil ela faça o mesmo

Embora não haja suporte à conexão Wi-Fi, a produtora garante que a experiência em tela dividida será tão divertida a ponto de ninguém sentir falta da jogatina online. Mas como falaremos mais sobre isso em questão de minutos, o papo agora é o singleplayer. Um dos estágios desmonstrados pelos produtores foi "The Graveyard", que, como o próprio nome sugere, se passa em um cemitério escuro e assustador. A ação começa de leve, com alguns fantasmínhas que podem ser derrotados facilmente, mas adquire um tom completamente diferente quando surge o colossal chefe do lugar. Como era de se esperar, esse camarada exige que o jogador trabalhe cooperativamente e busque pontos específicos para a reposição de prótons e criação de armadilhas. Derrotá-lo consiste em acertar a sua cabeça nos momentos em que ela não está enterrada a sete palmos e, eventualmente, persegui-lo em meio a túmulos e mausoléus quando o monstro decidir correr para as colinas. Complicado? Sim, mas pelo menos você vai poder trabalhar ao lado do ilustre Peter Venkman – o mais engraçado da trupe. ▶

A assustadora velhota que fica na biblioteca, no primeiro filme, está de volta

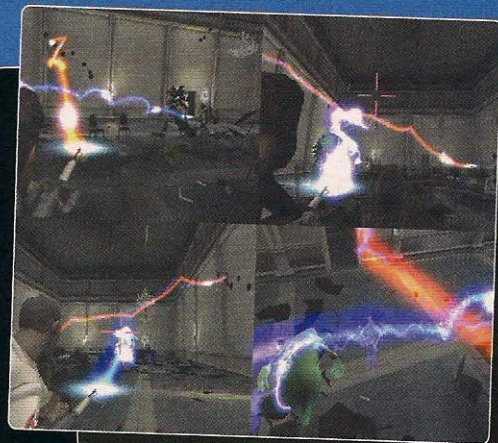
NINGUÉM VAI SENTIR FALTA DO MODO ONLINE AO JOGAR EM TELA DIVIDIDA



PREVIEWS

GHOSTBUSTERS

Sabe quem é ela? É a velhota da biblioteca. Só que depois da gripe



◆ No multiplayer, quem controla um fantasma tem acesso a locais secretos



◆ Tudo, absolutamente tudo neste local pode ser destruído. É só apontar o seu feixe de próton e mandar bala

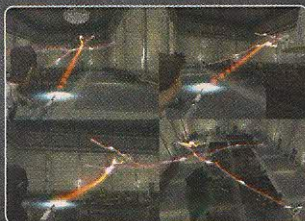
As demais missões são igualmente épicas. Uma delas acontece durante o desfile de Ação de Graças e você deve cruzar a multidão de forma discreta, sem atrair olhares. Outra se passa dentro de uma gigantesca biblioteca subterrânea recheada de livros voadores, cavaleiros-fantasmas e, obviamente, do pânico criado por conta da presença da assustadora mulher que toma conta do local. E se você esperava por uma aparição do carismático Mr. Stay Puft (o Monstro

de Marshmallow), que tal uma perseguição pelas ruas de Nova York, um encontro cara a cara e, por fim, uma batalha na qual você, do topo de um arranha-céu, precisa despedaçar os gordos e deliciosos braços da criatura enquanto ela escala o edifício para alcançá-lo?

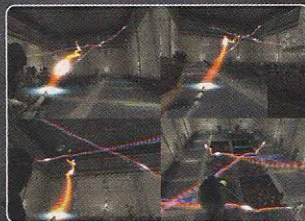
Bacana, é óbvio, mas agora vamos falar do multiplayer. Não bastasse a possibilidade de destrinchar a trama do game de forma cooperativa ao lado de até três amigos, *Ghostbusters* conta ainda com uma modalidade competitiva, que utiliza as missões da campanha solo para dar gás a uma premissa semelhante à dos combates em *Elebits*. Por fim, há o modo Busters vs. Ghosts, dividido em diversas categorias (confira o box abaixo).

GHOSTBUSTERS X4

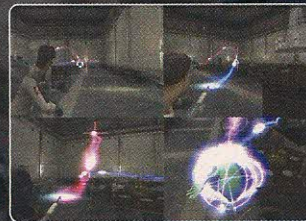
Ao contrário de alguns charlatões que existem por aí, nem todos podem contar com um guia espiritual para acabar com fantasmas. Em *Ghostbusters*, porém, podemos ao menos chamar os amigos para dar uma lição neles



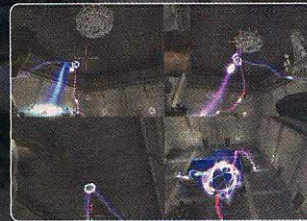
◆ Enquanto um dos modos consiste em um mero combate entre duas equipes (vence aquela que capturar mais fantasmas), o game ainda conta com uma modalidade isenta de inimigos. Neste caso, seu objetivo é destruir o maior número de móveis e objetos que conseguir. Extreme Makeover total!



◆ Outro modo multiplayer presente no jogo é o chamado Domination Mode, uma espécie de variante da já conhecida modalidade King of the Hill. Aqui, sua missão é capturar e manter o controle sobre o maior número possível de artefatos ancestrais espalhados ao longo do mapa previamente escolhido.



◆ Felizmente, um dos objetivos da produtora é acabar de vez com a tradicional espia na tela alheia. Caso você esteja na pele de um fantasma, por exemplo, o ambiente ao seu redor será renderizado de uma maneira tão diferente em relação aos demais jogadores que ninguém terá a mínima idéia de onde você está.



◆ Minigames? Sim, senhor! Existe uma espécie de bocha (sim, aquele esporte que seu avô joga com os amigos), um teste de armadilha semelhante a um jogo de boliche, uma competição à base de mochilas de próton superaquecidas e muito mais. Ao que parece, *Ghostbusters* será mais divertido e casual do que *Rayman Raving Rabbids*.

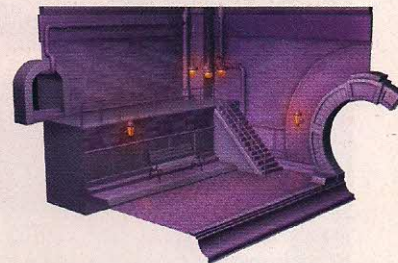
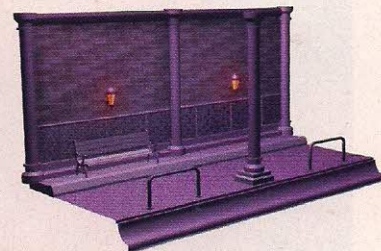


Gelêia não só está no jogo, como pode ser controlado

Não é uma foto do jogo. É apenas a arte conceitual da fase do cemitério

REALISMO EM PROL DA DIVERSÃO

Retratando Nova York (e além) com extrema perfeição



Os estágios de *Ghostbusters* misturam – de forma surpreendente, é preciso ressaltar –, sustos e gargalhadas. A fase da biblioteca, por exemplo, prega algumas peças no mesmo estilo de *Resident Evil*: tudo está calmo quando, de repente, livros e prateleiras começam a fazer barulho e voar para todos os lados. Ao mesmo tempo, personagens como Ray e Egon murmuram comentários sarcásticos a torto e à direita. Pelo jeito, vai ser difícil não se divertir.

No multiplayer, o caçadores mudam de arma automaticamente. Só não nos pergunte por quê

Quanto aos mapas para tudo isso, a promessa da Red Fly é a de entregar um game com tantos cenários que a seleção entre eles parecerá até mesmo randomizada. Já no que diz respeito à jogabilidade em si, a julgar pelo modo Busters vs. Ghosts, *Ghostbusters* tem tudo para ser um dos títulos mais intensos do Wii, daqueles que reúnem amigos por horas a fio em salas recheadas de besteiras como Doritos e Coca-Cola. Mais ainda: você também leva de bandeja alguns minigames relativamente simples, que não duram mais de três minutos cada – um deles dá ao jogador cerca de 30 segundos para derrotar cem fantasmas descritos pelo estúdio como “hipopótamos famintos”.

Ghostbusters: The Videogame só será lançado quando estiver pronto e, de acordo com a produtora, isso não deve acontecer antes do Natal de 2008. Mas pense pelo lado bom: ao menos você terá tempo suficiente para alugar os DVDs da série e ir aprendendo as manhas para acabar com os fantasmas em grande estilo.

Que se dane o resto: este já é o nosso inimigo favorito do jogo!



PREVIEWS

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD



PLATAFORMA DS PRODUÇÃO TECMO DESENVOLVIMENTO TEAM NINJA LANÇAMENTO 2008

Nem adianta treinar nas versões de NES, Dragon Sword é completamente diferente

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

O ninja mais clássico dos videogames se prepara para estrear o próximo grande jogo do portátil de duas telas

Excepto pelo nome do protagonista e pela dificuldade insana, os três *Ninja Gaiden* de NES não têm absolutamente nada em comum com a versão lançada para o Xbox em 2005. Os primeiros são jogos de plataforma 2D que testam a destreza do jogador com inimigos que surgem de locais impróprios e em momentos ingratos. O outro, um dos mais viscerais jogos de ação 3D já concebidos. Mas apesar de preferirmos a fórmula antiga, estamos realmente empolgados com a iminente chegada da versão *Dragon Sword* ao DS.

O game – que marca o retorno da franquia aos consoles da Nintendo depois de 17 anos – mantém o estilo de ação da versão 3D, mas com uma jogabilidade devidamente ajustada para os padrões do portátil de duas telas. E só para acabar com qualquer dúvida que você possa ter, fique sabendo que a frase anterior não é reprodução de nenhum press release oficial elaborado pela Tecmo. Quando a gente diz que controlar Ryu Hayabusa com a stylus é mais fácil e intuitivo do que com joysticks convencionais, estamos falando isso por experiência própria, depois de testarmos a demo do jogo aqui na redação.

A caneta é a sua arma

Mover o ninja é tão simples quanto mover Link em *Zelda: Phantom Hourglass*: basta arrastar a caneta pela tela no sentido desejado. Os ataques são desferidos com a mesma facilidade. Com um inimigo ao alcance do personagem, tudo o que você precisa fazer é “riscá-lo” com a stylus. Ainda não sabemos se novos golpes estarão disponíveis na versão final, mas pelo menos já temos certeza de que é possível realizar as mesmas seqüências de ataque vistas no game de Xbox (como, por exemplo, jogar os oponentes para cima, agarrá-los no alto e descer com tudo para massacrá-los no chão, ou usar paredes para pular ainda mais alto e destruir vários monstros de uma vez só com um poderoso golpe vertical). Para





Nada de CG *Dragon Sword* não conta com animações em CG. Em compensação, as artes que compõem as partes da história são as mais belas que já vimos em um game portátil até hoje

atingir inimigos mais distantes, tocar rapidamente sobre eles já dá conta do recado, pois é fazendo isso que Hayabusa lança seus shirikens.

Mas assim como na versão de Xbox, de nada adianta saber atacar se você não se defender nas horas certas. Todos os botões do portátil servem para ativar a posição de defesa do protagonista, o que garante que qualquer jogador se sentirá confortável segurando o DS na vertical – a não ser que você seja um marciano com 76 dedos em cada mão. A esquiva também está presente: manter a defesa acionada e tocar na tela com a caneta fazem o personagem realizar cambalhotas rápidas na direção desejada.

Beleza mortal

Visualmente, *Dragon Sword* é o jogo realista mais bonito do DS. Primeiro, porque os personagens não ficam tão próximos da tela como em outros títulos do portátil, o que impede que você veja texturas muito estouradas. Segundo, porque as artes dos desenhos que constituem as seqüências de história são belíssimas. E, terceiro, porque os cenários são todos pré-renderizados (o que, ao



Na demo, muitos dos ataques que surgiram na versão para o console da Microsoft estavam disponíveis. Queremos muito mais!

menos no caso do DS, garante uma qualidade gráfica muito superior a de cenários completamente tridimensionais – que também existem no jogo, é bom deixar claro).

Na maior parte do tempo (leia-se nas áreas cujos cenários são imagens estáticas), a ação é exibida por meio de ângulos fixos de câmera e você não tem problema algum para visualizar os adversários. Contra o chefe – um dragão vermelho cinco vezes maior que Hayabusa –, no entanto, a câmera fica seguindo o personagem por trás o tempo todo, o que chega a atrapalhar em alguns momentos, já que a área onde a batalha acontece não é tão grande quanto deveria ser.

Sinceramente, não achamos que *Dragon Sword* irá superar as três clássicas versões lançadas para o bom e velho Nintendinho, mas isso não significa que o jogo não tem potencial para ser ótimo. Vai ser, pode apostar.



Se estas imagens dizem alguma coisa, então vamos enfrentar personagens que deram as caras na versão 3D anterior. Só não queremos ser obrigados a jogá-la para entender a trama

ESQUEMA NINJA

Uma maneira mais estilosa de eliminar os inimigos

Além de movimentos rápidos e armas cortantes, Hayabusa tem à disposição um poder especial que pode ser ativado a qualquer momento para eliminar vários oponentes ao mesmo tempo. Confira a seqüência abaixo para saber como o esquema funciona:



Clique na esfera vermelha que fica no canto superior esquerdo da tela (o qual você não pode ver aqui) para dar início ao ataque.



Em seguida, surge esta tela. Use a stylus para completar o caractere japonês na tela sensível – os riscos não precisam ser muito precisos.



Para terminar, controle esta bola de fogo com a stylus para fritar todas as criaturas que tentarem se aproximar do seu personagem.

Quem é a garota ao lado de Hayabusa? Também gostaríamos de saber...





PREVIEWS

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED



"Quem foi o imprestável que tirou as legendas que eu havia colocado nesta página?"

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO LUCASARTS DESENVOLVIMENTO KROME STUDIOS LANÇAMENTO 2º TRIMESTRE DE 2008

STAR WARS

THE FORCE UNLEASHED

Muito mais do que as meras conversões que imaginávamos

Fato: você estaria muito mais empolgado em relação a *Star Wars: The Force Unleashed* se a LucasArts não fosse tão boa quanto o Império na hora de esconder informações. Para a sua sorte, sempre fomos simpatizantes da Aliança Rebelde. Tanto que este mês usamos as técnicas Jedi que aprendemos em um curso intensivo a longa distância para extrair da mente dos produtores alguns detalhes das versões para os consoles da Nintendo.

Originalmente, o game foi anunciado apenas para X360 e P53. Por isso, quando a LucasArts revelou que ele também sairia para o Wii, imediatamente sentimos calafrios na espinha com a possibilidade de o jogo ser apenas mais uma conversão com gráficos porcos e jogabilidade falha. Com base nas infos que conseguimos, porém, esta versão terá fases e

recursos exclusivos, que prometem ser mais excitantes do que ver a Princesa Leia só de biquíni correndo na praia. A trama rola entre os episódios III e IV da saga e você controla um aprendiz de Darth Vader com a missão de ajudá-lo a eliminar os últimos Jedi existentes. Para dar conta do recado, você terá de "limpar" uma academia Jedi, em uma passagem que só será vista na versão de Wii.

Controlando a Força

Se o nosso treinamento Jedi de fato serviu para alguma coisa, então espere por um exclusivo modo de duelo no qual dois Jedi travarão batalhas em um mesmo console – uma opção que deve agradar muito aos menos bitolados pela cronologia da série.

Em relação aos controles, o Wii Remote é usado para controlar a mão direita do protagonista (a que

segura o sabre de luz), enquanto o Nunchuk serve para controlar a esquerda (que ele usa para ativar a Força). A má notícia é que o sabre de luz não responderá a todos os movimentos que você fizer com o Wii Remote. Em vez disso, os ataques só serão realizados quando você fizer ações específicas com os controles.

Se você sempre sonhou em ver Darth Vader usando seus poderes de verdade, dizimando exércitos interiores só com o poder da mente, então este é o jogo que pode realizar o seu desejo. Portanto, agora que você já sabe um pouco mais sobre ele, comece a ficar empolgado.

A FORÇA DO TOQUE

E a versão de DS? Bom, os poucos detalhes que conseguimos arrancar da massa cinzenta dos caras que estão trabalhando nela dão conta de que o jogo terá a mesma história. O diferencial será o esquema de controle, no qual o jogador usa a tela sensível para escolher entre os vários poderes disponíveis. Nada de mais? Então imagine o estrago que você pode causar ao combinar poderes diferentes, apenas arrastando um para cima do outro com a stylus.

MEGA MAN® II

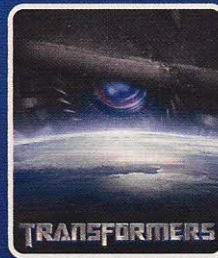
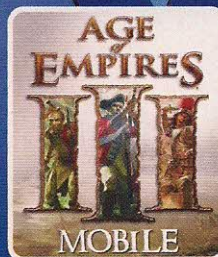
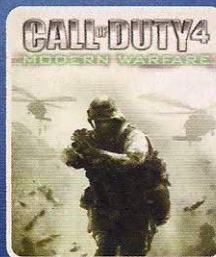
CAPCOM®
interactive



Envie **GRÁTIS**
a palavra **GLU**
para o número **250**

COMO BAIXAR:

- 1** Acesse o portal **CLARO IDÉIAS** direto do seu aparelho
- 2** Escolha a opção **jogos**.



© 2007 GLU, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 WARNER BROS. ALL RIGHTS RESERVED. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. © 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation.



BÔNUS!

MINI PREVIEWS



DUNGEON EXPLORER

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO FEVEREIRO

A clássica série de exploração da Hudson retorna aos videogames na forma de um RPG de ação com ênfase nos elementos multiplayer. Como diz o subtítulo *Warrior of Ancient Arts*, o objetivo é dominar as artes marciais perdidas do reino de Westoria, uma região assombrada por soldados monstruosos e mortos-vivos em geral.



BRAIN ASSIST

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO FEVEREIRO

Brain Assist quer aumentar o lado direito do seu cérebro – aquele que se apega às coisas terrenas. Mas este não é um simples clone de *Brain Training*: há enfermeiras prontas para guiá-lo nos minigames e você também pode melhorar sua memória com jogos para dois jogadores.



BÔNUS!

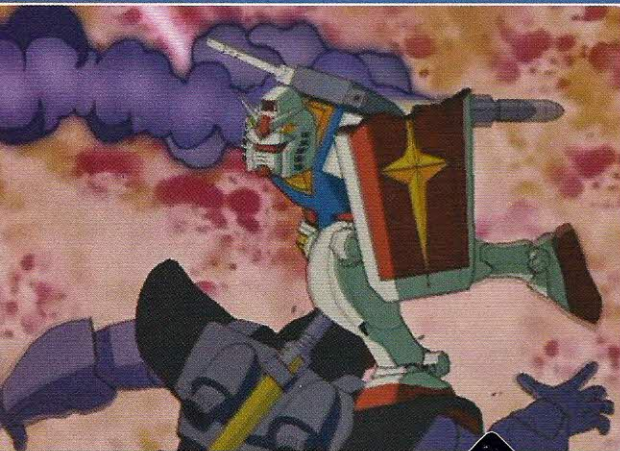
Ano novo, vida nova. E games novos



ONEE CHANBARA

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO 2008

Aya, a heroína deste game, é o tipo de garota que ferve o sangue de nerds pervertidos e derrama o sangue de zumbis apodrecidos. A cultuada série de ação – seis games já foram lançados – está chegando ao Wii com a promessa de muito massacre feito com a ajuda do Wii Remote.



PACHI-SLOT GUNDAM

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO 2008

Robô! Gigante! Pachinko! É bom ver que a tradição da Nintendo continua em grande estilo.



POPULOUS DS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO FEVEREIRO

Brincar de Deus parece bem legal com um modo versus e controles tradicionais para quem tem medo da stylus.





SIMPLE SPORTS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO 2008

A série *Simple* existe desde o PS1 – são games de baixo orçamento para consoles. A franquia se iniciou com representações simples de atividades da vida real (corrida, tênis, etc.) antes de partir para títulos mais experimentais. Esta versão para DS promove um retorno às raízes: golfe, tênis, futebol, beisebol e vôleibol finalmente estão juntos.



SECRET FILES TUNGUSKA

PLATAFORMAS Wii/DS
LANÇAMENTO 2008

Títulos point and click (apontar e clicar) triunfam ou sucumbem com base em suas narrativas. Inspirado na misteriosa explosão que derrubou mais de 800 km² de floresta ao redor do Rio Tunguska, *Secret Files* tem bastante mistério para atíçar a nossa curiosidade.



SPORE

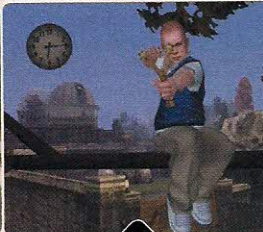
PLATAFORMAS Wii/DS
LANÇAMENTO 2008

O ambicioso game de evolução de Will Wright finalmente foi confirmado para Wii e DS. Ele pode ser classificado como um sistema de criação de personagens: você monta uma criatura, observa sua evolução e direciona sua vida enquanto o mundo evolui com você.

DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO FEVEREIRO

Corram para qualquer buraco! O alienígena mais sádico de todos os tempos está de volta para destruir a raça humana. Com o Wii Remote, a aniquilação fica muito mais divertida; seja a pé, dentro do disco voador ou no controle de um robô gigante chamado Big Willy.

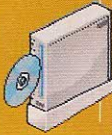


BULLY

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO FEVEREIRO

Mais um grande sucesso que chega a um console Nintendo. No Wii, haverá conteúdo inédito. É hora de aterrozar a escola!





VERSÃO JAPONESA

Massacre controlado É o sistema de combate mais simples que se possa imaginar: apenas dois botões e alguns gestos para todas as ações. Ao enfrentar um pequeno exército, o mais importante é a sincronia e o posicionamento

NO MORE HEROES

Ou "como criar um game em dez lições"

Violência, sexo, coisas para ver, coisas para pegar, gráficos espetaculares e som melhor ainda, senso de humor, senso de propósito, uma lógica insana presente em todos os cantos e uma quantidade suficiente de palavões para envergonhar até o Ari Toledo. Os criadores de *Killer 7* estão de volta – que bom!

Nosso herói, Travis Touchdown, é um cara obcecado por videogames e animes, coleciona bonecos e mora em motéis. Ou seja, quase igual a qualquer um de nós. Depois de adquirir um sabre de luz em um leilão online, ele parte em uma missão para se tornar o maior matador de aluguel do mundo e conquistar a mulherada.

Um rápido tutorial mostra como lutar e o resto é por sua conta – os maiores assassinos do mundo se protegem com legiões de capangas que farão de tudo para detê-lo. Mas eles são apenas ração para a sua espada. O prato principal são os próprios assassinos, e todos eles estão completamente fora de si.



Sylvia é uma garota muito boca suja. Ainda bem que as legendas em japonês encobrem essas coisas feias. Ou não?

Bizarrice generalizada

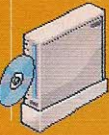
Quando Travis salva, ele salva no banheiro; quando suas pilhas ficam fracas, ele segura a arma na altura da cintura e gira até que ela volte a funcionar; quando seu interesse amoroso se curva, ele confere o traseiro dela. Ele é um homem simples com uma missão simples, e seu mundo está infectado com insanidade. Os vilões incluem um cara com fetiche por modificação corporal chamado Death Metal; Letz Shake, um cara que usa uma lupa tão grande que parece um Virtual Boy; e Destroy Man, que tem uma virilha que dispara raios laser. Eles são, de longe, os chefes mais estranhos dos games, e cada um luta de uma maneira bem diferente.

Livre para lutar

Entre um assassinato e outro, Travis está livre para explorar a cidade estilo *GTA* e receber as taxas de que precisa para suas próximas lutas. Olhe ao redor e você encontrará um mundo serrilhado e uma taxa de quadros que prefere flutuar pela casa dos 20 quando você alcança altas velocidades na moto de Travis. Mas essas pequenas falhas técnicas serão notadas apenas pelos mais mal-humorados: a queda nos frames nunca atrapalha o jogo e as bordas



No próximo leilão virtual, Travis vai comprar uma calça nova



NERVOS A MIL



VALE TUDO

Fã incondicional de luta livre, Travis pode executar golpes como Brainbuster, Dragon Suplex e Piledriver com gestos que utilizam o Wii Remote. É morte certa.



SANGUE MODERADO

As versões japonesa e européia de *No More Heroes* não têm sangue, os inimigos se desintegram em uma poeira negra em vez da mancha vermelha. O melado escorre só na versão americana.



• Dr. Peace não é lá muito pacífico, mas pelo menos canta divinamente



• A moto de Travis parece ter saído diretamente de um anime da década de 1980



• A cada assassinato, uma roleta gira. Com três símbolos iguais, você vira uma verdadeira máquina mortífera



• Nunca entre em uma briga de sabre de luz carregando uma pá. Você pode se dar mal



• Aquele tapete ali embaixo era um tigre saudável antes de cruzar o caminho de Travis

NÓS NUNCA JOGAMOS UM GAME QUE AMASSE TANTO O FATO DE SER UM GAME

serrilhadas são (estamos certos disso) uma decisão de estilo.

No More Heroes não busca a realidade crua. Em vez disso, ele abraça todas as coisas que apenas um game pode abraçar, constantemente utilizando e descartando idéias como se a inovação fosse algo muito rotineiro.

Um caso de amor

Nunca jogamos um game que amasse tanto o fato de ser um game. O texto é renderizado em fontes pixeladas dos anos 80, seu mapa é um tosco mostrador digital, o HUD inteiro foi plagiado de *Grand Theft Auto* sem a menor cerimônia, a lista com os dez melhores assassinos é uma tabela de recordes de uma máquina de fliperama de 1984 e o menu de pause é parecido com uma cena do filme *Tron*. Precisa de dinheiro? Arrebente um baú. Precisa salvar? Dirija-se ao ícone piscante em forma de S. Aonde ir? Siga o ponto de exclamação gigante. Onde mais você poderia picotar um exército inteiro, pausar a ação e balançar o controle remoto para rasgar um homem ao meio? Onde mais você poderia apertar

o botão B para incapacitar seus inimigos e deixá-los prontos para receber um golpe de luta livre? Onde mais você poderia executar um fatality incrivelmente violento com um sabre de luz comprado em um leilão online?

No More Heroes é extremamente fiel a sua própria lógica perversa: sempre orgulhoso em ser um game, sempre roubando deliberadamente o melhor dos outros gêneros, sempre barulhento e atrevido. A mistura de estilos visuais, musicais e os diálogos mais absurdos do mundo ("se desafio fosse uma comida, você seria muito deliciosa") não podem ser comparados a mais nada; é impossível classificar o game em uma categoria. Ele é inquestionável, inegável e inequivocadamente *No More Heroes*, e você nunca jogou nada igual antes.

De louco

Você já mostrou *Super Mario Galaxy* aos seus amigos. Ele lhe deu a mesma sensação de quando você viu *Ridge Racer* no PSone, ou *Super Mario 64* no N64, ou *Soul Calibur* no Dreamcast – games que você podia ligar na TV e dizer: "Este aqui é um game brilhante". *No More Heroes* é um game desse naipe, um game que impressiona as pessoas.

Em qualquer outro console, *No More Heroes* ainda seria uma coisa de louco. Mas em nenhum outro console ele estaria tão à vontade quanto naquele que tem o controle maluco de duas peças e games que fazem o jogador bater os braços como se fossem asas. Simplesmente brilhante.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	SPIKE
DESENVOLVIMENTO	GRASSHOPPER

RECURSOS



O QUE É

As partes mais legais de *Devil May Cry* ou *Ninja Gaiden*, com controles quase perfeitos em uma espécie de "GTA: Doideira City".

VISUAL

9

Absurdamente estiloso. Bordas serrilhadas? Estamos convencidos de que isso é escolha de design.



ÁUDIO

8

As músicas mais balançantes possíveis fazem a trilha sonora de dez mil assassinatos. Loucura.

JOGABILIDADE

9

Um game implacável e gigantesco. A quantidade de coisas para fazer e ver é achapante.

INOVAÇÃO

9

Do primeiro minuto até os créditos finais, *No More Heroes* é diferente de todos os outros games. É único.

NG RESUMO

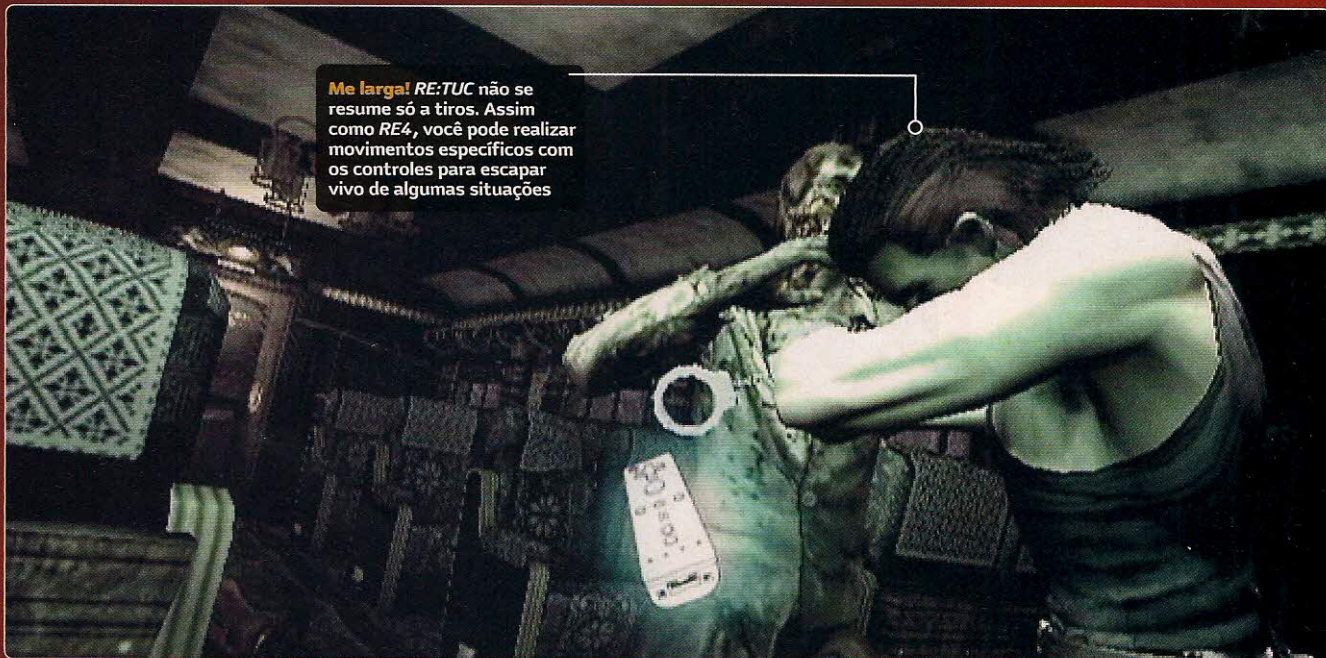
Uma carta de amor aos games que nunca ficam velhos, cansativos ou bobos. Todos os games mereciam esse nível de maluquice.

94



REVIEWS

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES



Me larga! RE:TUC não se resume só a tiros. Assim como RE4, você pode realizar movimentos específicos com os controles para escapar vivo de algumas situações

RESIDENT EVIL THE UMBRELLA CHRONICLES

Uma compilação diferente da série para agradar tanto aos fãs quanto aos novatos

Antes de mais nada, um relato sincero: salvo raríssimas exceções, sou contra todo e qualquer tipo de bugiganga criada para vender mais jogo. Nisso incluo câmeras, tapetes e controles em forma disso ou

daquilo. Quando o assunto são pistolas, então, minha reação natural é torcer o nariz. Não foi diferente quando a Wii Zapper foi anunciada. Acontece que a bendita se encaixa entre as exceções. Ainda mais quando é utilizada em um jogo criado especialmente para o acessório – no caso, um baíta jogo vindo da Capcom.

Ok, a análise não é da arma, eu sei, mas o funcionamento dela com *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* é tão intrínseco, que fica impossível falar de um sem considerar o outro.

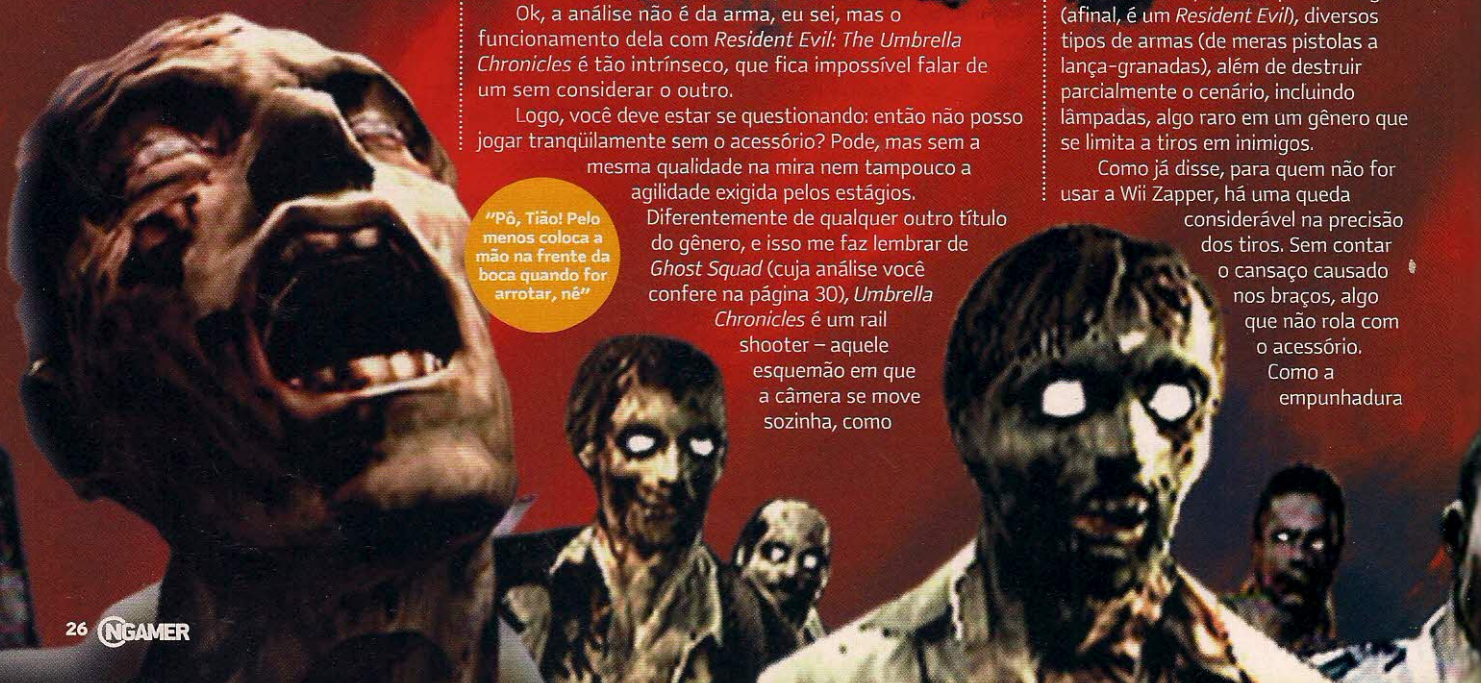
Logo, você deve estar se questionando: então não posso jogar tranquilamente sem o acessório? Pode, mas sem a mesma qualidade na mira nem tampouco a agilidade exigida pelos estágios.

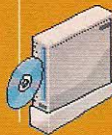
Diferentemente de qualquer outro título do gênero, e isso me faz lembrar de *Ghost Squad* (cuja análise você confere na página 30), *Umbrella Chronicles* é um rail shooter – aquele esquemão em que a câmera se move sozinha, como

em um trilho – que consegue envolver o jogador. Apesar de não controlar o personagem, é possível mover levemente a câmera. A sutileza permite encontrar itens secretos (e são muitos), erva para recuperar energia (afinal, é um *Resident Evil*), diversos tipos de armas (de meras pistolas a lança-granadas), além de destruir parcialmente o cenário, incluindo lâmpadas, algo raro em um gênero que se limita a tiros em inimigos.

Como já disse, para quem não for usar a Wii Zapper, há uma queda considerável na precisão dos tiros. Sem contar o cansaço causado nos braços, algo que não rola com o acessório. Como a empunhadura

“Pô, Tião! Pelo menos coloca a mão na frente da boca quando for arrotar, né!”





REUNIÃO MALIGNA

Passado, presente e futuro se encontram em *RE:TUC*. Saiba quem aparece no jogo



• "Responda ou eu atiro: Tostines vende mais porque é fresquinho, ou é fresquinho porque vende mais?"



• Se contássemos para você por que os olhos de Wesker estão assim, teríamos de matá-lo em seguida

ATÉ QUEM JÁ SABE TUDO SOBRE A SÉRIE TEM MUITO MATERIAL PARA SE DELICIAR

beira à perfeição, você consegue ficar horas a fio sem dor e com uma qualidade na mira que dá gosto. E esse detalhe faz uma baita diferença, porque para derrubar os zumbis e outras monstruosidades, é preciso acertar em pontos distintos do corpo dependendo da criatura. Um exemplo: como já foi visto em *Resident Evil 4*, o impacto das balas causa reações de acordo com o lugar do corpo atingido. Se for na perna, o infeliz cai; no braço ou no tronco, ele se desequilibra; na cabeça, um só tiro bem dado e já era. Com a Wii Zapper você consegue escolher o lugar do tiro facilmente e com um percentual altíssimo de acerto.

Resident com pedigree

Certo, você já sabe que a mira é show e que a pistola presta. Mas, e o resto? Melhor impossível. Fiquei surpreso ao notar que a Capcom não se restringiu a montar uma colcha de retalhos com personagens e cenários passados, incluir meia dúzia de gosmentos famintos por cérebro e algumas balas

para você sair fuzilando. Não, nada disso. *Umbrella Chronicles* é, sim, um apanhado de momentos já vivenciados por você ao longo da série, mas possui um roteiro próprio e explicações adicionais ao complexo enredo envolvendo os zumbis.

Para se ter idéia do que isso significa, saiba que em determinado momento você atua como Albert Wesker e conhece melhor o envolvimento – ou seria traição? – dele com a criadora do T-Virus. Quem não manja patavinas sobre a série não fica boiando pois tudo é bem esmiuçado. Já os fanáticos, que sabem tudo de trás para a frente, têm material de sobra para se deliciar, com detalhes identificáveis apenas para quem manja muito do assunto.

Vale ressaltar ainda a dificuldade do jogo. Não pense você que se trata de um tiroteio desenfreado e acéfalo. Pelo contrário: o desafio é bem elevado. Os mortos-vivos demoram a cair, alguns são rápidos o bastante para pegá-lo desprevenido, sem falar dos malditos macacos que precisam de uma saraivada de tiros para morrer – ou um certeiro na cabeça, o que não é nada fácil, já que eles ficam pülando o tempo todo sem parar. Cada capítulo possui um chefe no final e, como é de praxe em jogos da Capcom, todôs são imensos, grotescos e exigem boa dose de paciência para serem derrotados.

Como já deu para notar, o primeiro game exclusivo da série para o Wii chega não como apenas um tapa-buraco para arrecadar uns trocados, mas como um capítulo essencial da saga. A fórmula mudou, mas o conteúdo continua bom como sempre.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	CAPCOM
DESENVOLVIMENTO	CAPCOM

RECURSOS



O QUE É

Novo capítulo da série *RE*. Jogo de tiro com caminhos predefinidos que suporta o acessório Wii Zapper para uma maior precisão.

VISUAL

9

Até então, o padrão da série era *Resident Evil 4*. Agora, esse padrão tem outro nome: *Umbrella Chronicles*.



ÁUDIO

8

A trilha continua perturbadora, mas o que arrepia a nuca mesmo são os gemidos de criaturas escondidas.

JOGABILIDADE

8

Não foge muito da fórmula básica do gênero, mas é a melhor opção quando o assunto é rail shooter.

INOVAÇÃO

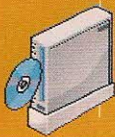
7

Para um gênero que exige apenas acertar inimigos, quebrar objetos para conseguir itens é um avanço e tanto.

NG RESUMO

Diferentemente do que parecia, o jogo é um capítulo à parte da série, com novidades suficientes para saciar ao mais exigente fã.

85



REVIEWS

TRAUMA CENTER: NEW BLOOD



Novo vírus O grande vilão de *New Blood* é um vírus mutante chamado Sigma. Para combater esta forma, você deve injetar o antiinflamatório em cada tentáculo



Two down, one to go!

SYRINGE

TRAUMA CENTER NEW BLOOD

Agora você pode chamar a vizinha para brincar de médico

O trocadilho com o termo “new blood” (sangue novo, em português) foi uma boa sacada, apesar de meio óbvia. O único porém é que, na verdade, *New Blood* não traz nenhuma novidade surpreendente – o visual é o mesmo, o sistema de controle

é o mesmo, a forma como os instrumentos são utilizados

é a mesma. Então não vale a pena comprar?

Claro que vale. Embora as mudanças em relação à versão anterior sejam mínimas, isso não é motivo para você deixar de jogá-lo.

Insanoterapia

O que pode fazer você desistir de jogá-lo é o insano nível de dificuldade. Por mais funcional que seja o

esquema de controle, algumas operações requerem uma rapidez absurda

“Vasectomia? Não. Esse tipo de operação eu não faço!”



• **Mova o controle no exato momento em que as duas mãos estiverem do mesmo tamanho**

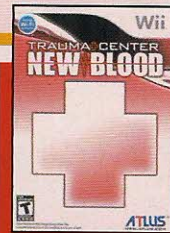
do jogador, o que resulta em repetições irritantes, xingamentos e, na pior das hipóteses, em lançamento de Wii Remote contra a parede.

Mas a frustração pode ser evitada se você tiver alguém para jogar junto com você – eis aí a única grande diferença entre *New Blood* e *Second Opinion*: o modo multiplayer cooperativo. Com dois cursores trabalhando ao mesmo tempo de maneira coordenada, o jogo se torna muito mais divertido. O problema é que se você não tem com quem jogar, certamente vai ficar traumatizado antes mesmo de chegar à metade da história.

A trama gira em torno de dois médicos e, na maioria dos estágios, você pode optar por encanar qualquer um deles. A diferença de um para outro? Nenhuma, a não ser o efeito do poder Healing Touch: com o médico, o cronômetro anda mais devagar; com a médica, os sinais vitais dos pacientes param de cair instantaneamente. Além das cirurgias obrigatórias, tutoriais e desafios secundários ficam disponíveis.

Permitir que você compare o seu desempenho com o de outras pessoas por meio de tabelas de rank online é um

toque bacana, mas a melhor novidade “inútil” do jogo é inclusão de vozes nos diálogos dos personagens. Se bem que durante as cirurgias dá vontade de degolar a enfermeira tagarela...



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **ATLUS**
DESENVOLVIMENTO **ATLUS**

RECURSOS



O QUE É

O retorno do ótimo simulador de açoug..., quer dizer, médico, ao Wii. E sem o médico aspirante a herói do primeiro jogo – felizmente.

VISUAL

Não mudou absolutamente nada, mas agora pelo menos tem suporte a resolução 16x9 e a progressive scan.



ÁUDIO

Muitas músicas foram recicladas. A inclusão de vozes torna a história ainda mais interessante.

JOGABILIDADE

É idêntica à da versão anterior – o que significa que você vai escolher o instrumento errado várias vezes.

INOVAÇÃO

Em ordem de importância: modo cooperativo; vozes nos diálogos; novos tipos de operações; tabelas online.

RESUMO

Mais completo do que *Second Opinion*, mas não muito diferente. Prefira jogar com outra pessoa para não ter de xingar os produtores.

83



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Os coelhos são os mesmos. E a piada também...

Como diria Costinha, piada boa a gente conta de novo. Não acredito que a Ubisoft tenha conhecido um dos humoristas mais engraçados do Brasil, mas ela, certamente, consegue ser engraçada a ponto de fazer de *Rayman Raving Rabbids 2* um game de "comédia" e não de ação – o gênero em que ele se encaixa. A maior prova disso é que,



Quem seria estúpido para deixar estes coelhos soltos em uma academia?



As sátiras a jogos e filmes são mais engraçadas que os minigames em si

antes de entrar em um dos diversos minigames que compõem o título, você tem a opção de assistir a um filminho que mostra os coelhos doidos em situações extremamente cômicas. No game, eles incomodam o dono do cinema ao falar no celular, gritam dentro do carro lotado para atazanar o motorista, equilibram hambúrgueres para mafiosos, praticam tiro ao alvo no Velho Oeste, zoam games e filmes famosos. Tudo isso para tentar dominar a Terra.

Cadê a graça?

Esta é a trama de *Rabbids 2*: os coelhos chegam ao planeta para causar problemas e espalham os minigames pelos continentes. Cabe a você viajar para cada um deles e enfrentar os dentuços. O problema é que, como toda boa piada, ela enjoa depois de contada por muitas vezes. É o caso do game. Ele tem mais minigames que a versão anterior, todos inéditos, mas que usam o Wii Remote da mesma forma. Na minigame musical (uma zoação com *Guitar Hero*, por exemplo), você deve balançar o controle no momento certo – é um esquema tão simples que fica chato no meio da música. Há, também, um minigame no estilo vivo ou morto, no qual você precisa ficar de pé quando o "chefe" não está olhando e sentar-se quando ele aparece. É divertido, mas também muito repetitivo.

Mas assim como qualquer piada, que se torna ainda mais engraçada quando você está em uma roda de amigos, *RRR2* tem mais graça se for jogado no modo multiplayer – você vai rir principalmente do modo como as outras pessoas jogam o game. Ainda assim, isso não tira a sensação de déjà vu que paira sobre o jogo.

A primeira versão pode ter sido um sucesso no lançamento do Wii, mas depois de um ano, a fórmula usada por ele parece que não funciona mais. Para ser bom no Wii, o que vale é surpreender a todos.



PETRÓ



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **UBISOFT**
 DESENVOLVIMENTO **UBISOFT**

RECURSOS



O QUE É

O retorno dos coelhos doidos da Ubisoft ao Wii. Os minigames são novos, mas o esquema de jogo não é tão divertido quanto antes.

VISUAL

7

Os gráficos são levemente melhores que os da versão anterior. Em outras palavras, nada de espetacular.



ÁUDIO

8

O grito dos orelhudos é de chorar de rir, assim como as versões toscas de músicas de filmes e games conhecidos.

JOGABILIDADE

7

Os comandos funcionam com perfeição, mas, no geral, o esquema não empolga como rolou com o primeiro jogo.

INOVAÇÃO

4

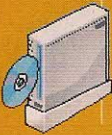
Não há muito o que falar a não ser isso: a Ubisoft poderia ter sido muito mais criativa no uso do Wii Remote.

NG RESUMO

Não é um jogo ruim, mas é figurinha repetida para quem jogou o primeiro game. Vale para jogar com amigos e dar risadas com os coelhos.

62





GHOST SQUAD

Ou "a resposta da Sega para Link's Crossbow Training"

O riginalmente, o jogo foi lançado para arcade em 2004. Os controles eram imitações de armas similares às que os personagens usavam no jogo – inclusive um rifle que se comporta de maneira realista, oferecendo ajuste de velocidade de disparos (manual, semi-automático e automático) e simulação de impacto no recuo da arma. Por aqui, um arcade desses seria taxado automaticamente de "centro de treinamento para bandidos".

Enfim, esta versão de *Ghost Squad* foge bastante da realidade em todos os aspectos e, visualmente, não oferece nenhuma imagem chocante, sangue nem nada assim. E mesmo você liderando um esquadrão designado para missões ultra-secretas com ordens de eliminar qualquer safardana metido a terrorista, o jogo oferece uma enxurrada de clichês e frases de efeito manjadas de filmes de ação. Coisa digna de Sessão da Tarde.

Feio e curto, mas divertido

O título já diz tudo e só o Wii Remote é usado: o cursor faz as vezes da mira; o



sensor serve para recarregar suas armas (erguendo o controle rapidamente); o direcional digital muda a velocidade dos disparos; o B atira e o A é usado para confirmar ações. O uso do Wii Zapper não é obrigatório, mas o acessório evita que você canse seus braços desnecessariamente. Seja como for, a precisão da mira beira à perfeição.

O jogo possui apenas três missões e cada uma oferece três rotas alternativas ao longo de seus variados setores. Algumas rotas são escolhidas em determinados momentos da missão, enquanto outras são habilitadas dependendo do seu desempenho no resgate de reféns, nos combates corporais e no desarmamento bem-sucedido de bombas.

A cada vez que você joga, seu instinto de superação fala mais alto e você se vê na obrigação de explorar os demais caminhos existentes. Acumular uma determinada pontuação no final das missões garante novas patentes ao seu personagem, além de aumento no nível de dificuldade (são 48 no total), 25 novas armas e 14 roupas diferentes.

Além de suporte a quatro jogadores e tabelas de rank online, há um modo de treino e outro chamado Party – aqui, você habilita os modos Ninja e Paradise, nos quais o senso de humor extrapola de vez. Apesar de simples, *GS* é um jogo que compensam ter no acervo por ser incrivelmente divertido e desestressante.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **SEGA**
 DESENVOLVIMENTO **AM2**

RECURSOS



O QUE É

Jogo de tiro no qual você lidera um esquadrão das Forças Especiais com o objetivo de eliminar terroristas e resgatar reféns.

VISUAL

Embora seja simplório em quase todos os aspectos, agrada e combina com a proposta do jogo.



ÁUDIO

É mediado, mas as frases e os jargões típicos de ação parecem que estão sendo lidos por um robô.

JOGABILIDADE

Você só tem que apontar para a tela e apertar o botão para atirar. A precisão e a objetividade agradam muito.

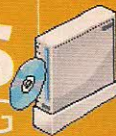
INOVAÇÃO

Desconsiderando o uso do Wii Remote, não há nada de inovador aqui. Nada mesmo. É sério.

RESUMO

Ignorando as falhas no visual e os diálogos toscos, a ação e a diversão compensam o fato de o jogo ser curto.

69



Apesar de ser divertido, fuzilar a cara dos Gorons nesta fase não rende pontos extras para você. E aí, vai arriscar?

LINK'S

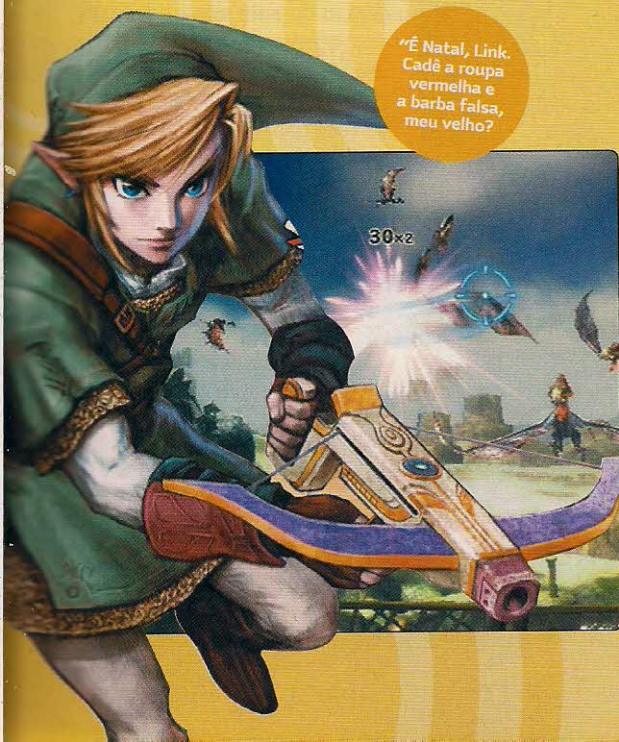
CROSSBOW TRAINING

Link versão Capitão Nascimento

O único motivo de *Link's Crossbow Training* existir, não se pode negar, é servir de chamariz para o Wii Zapper. Afinal, convenhamos, o acessório não é a coisa mais inovadora que a Nintendo já inventou. Mas apesar de usar a mesma engine de *Twilight Princess* e estar mais para uma demo do que para um jogo propriamente dito, *LCT* é um título bem divertido.

A principal razão para isso é a diversidade de desafios. Praticamente todas as áreas de *Twilight Princess* estão no jogo e, embora o objetivo seja sempre o mesmo – acertar o maior número de alvos antes do término do tempo –, a situação muda completamente de um estágio para outro. Basicamente, existem quatro tipos de desafio: destruir alvos de madeira que ficam expostos só por alguns segundos; eliminar inimigos que tentam atacá-lo sem que você possa sair do lugar; explorar áreas a pé (com o análogo do Nunchuk) para dar cabo de uma quantidade específica de criaturas; e derrotar chefes.

"É Natal, Link. Cadê a roupa vermelha e a barba falsa, meu velho?"



O objetivo aqui é avançar para caçar uma determinada quantidade de inimigos



Destrua todos os alvos para ganhar um bônus quando o tempo acabar



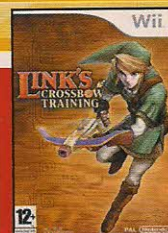
Se preferir, você pode jogar sem o Wii Zapper, mas a sua precisão vai diminuir

Proibido para dedos leves

Para liberar novos estágios, é necessário acumular uma determinada quantidade de pontos ao término de três rodadas. E o segredo para conseguir uma boa pontuação não só é ter uma ótima pontaria, como também ter bom senso. Isso porque, mais importante do que a quantidade de alvos atingidos, é a quantidade de alvos atingidos em sequência, sem errar. O multiplicador ganha um dígito a mais a cada disparo bem-sucedido; por isso, na maioria dos casos, é mais vantajoso deixar um alvo passar batido do que se arriscar e ter o multiplicador reiniciado.

Além de quebrar a sequência, acertar animais inofensivos (Ooccoos, por exemplo) ou ser atingido pelos inimigos faz você perder cem pontos. Mas há como recuperá-los: atirando em vasos, caixas e barris para encontrar jóias secretas; ou destruindo vários alvos de uma vez só com flechas explosivas – é preciso manter o gatilho pressionado depois de um disparo normal para poder usá-las.

Obviamente, dá para jogar sem o Wii Zapper, mas além de não fazer o menor sentido deixar de usá-lo (lembre-se: você paga pelo acessório, não pelo jogo), a sua precisão diminui bastante.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	NINTENDO

RECURSOS



O QUE É

A maneira que a Big N encontrou para faturar alto em cima do Wii Zapper: uma galeria de tiro baseada em *Twilight Princess*.

VISUAL

O visual é o mesmo de *TP*, mas como você não pode explorar os cenários, ele não parece tão bonito.



ÁUDIO

Nem a tela de abertura traz músicas inéditas. Quem já terminou o game original vai reconhecer todas.

JOGABILIDADE

O que pode dar errado em um jogo em que você precisa apontar para a tela? O zoom não funciona tão bem.

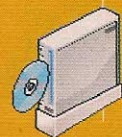
INOVAÇÃO

O único diferencial está no uso do Wii Zapper – sem ele, é como jogar *Shooting Range* no *Wii Play*.

NG RESUMO

Você vai ver o último estágio em menos de uma hora, mas depois vai repetir todos até conseguir a medalha de ouro em cada um.

70



GEOMETRY WARS GALAXIES

A prova de que os controles do Wii não são perfeitos

Geometry Wars nasceu tão desprezível quanto simples: ele surgiu como um mero bônus dentro do jogo de corrida *Project Gotham Racing 2* (Xbox). O sucesso veio rápido, graças à simplicidade dos controles – era preciso usar apenas três botões. Pouco depois, no X360, o sucesso só aumentou e *Geometry Wars* virou campeão de downloads na rede Live. Claro que um game no qual os controles são as suas melhores credenciais, cedo ou tarde migraria para o Wii. Mas a pergunta é: a transição deu certo?

Tiros para todos os lados

Nas versões anteriores, os comandos eram executados com as alavancas analógicas. Com a da esquerda, o jogador controlava a nave, movendo-a de um lado para o outro dentro do cenário. A alavanca direita, por sua vez, determinava a direção dos disparos.

Galaxies tenta mostrar o mesmo desempenho no Wii, mas não consegue. O comando da nave fica por conta do analógico do Nunchuk, que, obviamente, oferece um controle total e perfeito sobre a mesma. O problema é com os tiros, que ficam por conta do Wii Remote. Para acertar as milhares de naves que pipocam na tela, é necessário mirar na tela para

determinar a direção do feixe de tiros. Mas o que pode parecer fácil na teoria, é horrível na prática, uma vez que é complicado demais definir a direção dos disparos apenas apontando para a tela. E em um game no qual a velocidade e a precisão são fundamentais, essa falha é suficiente para estragar toda a diversão. Tudo bem que dá para jogar com o Classic Controller, mas então qual é a grande novidade?

A novidade é que no Wii o game deixou de ser aquele minigame de outrora. Agora, são 64 níveis diferentes, cada um com características e formatos próprios. Existem planetas retangulares e outros com áreas circulares ou repletas de cantinhos. Essa mudança diminui o raio dos seus tiros e aumenta o já alto desafio do jogo. Para completar, foram acrescentadas novas condições de jogo, como passar uma fase sem usar bombas ou então contando com apenas uma vida.



Galaxies é repleto de novos desafios, mas a adaptação aos controles do Wii não ficou boa e torna a experiência um drama sem fim.



● Cada planeta tem um formato diferente e uma condição específica para ser completado, o que aumenta a dificuldade



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	SIERRA
DESENVOLVIMENTO	KUJU

RECURSOS



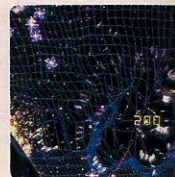
O QUE É

Conversão não muito boa do game mais jogado da Live Arcade, do Xbox 360, para o atual console de mesa da Nintendo.

VISUAL

8

Milhares de naves ao mesmo tempo na tela e efeitos de luzes incríveis. Um espetáculo para os olhos.



ÁUDIO

7

Músicas eletrônicas que deixam o clima tenso e divertido – dá até para dançar durante as partidas.

JOGABILIDADE

2

Controlar o jogo é chato e irritante. Se você não quiser se frustrar, opte pelo Classic Controller.

INOVAÇÃO

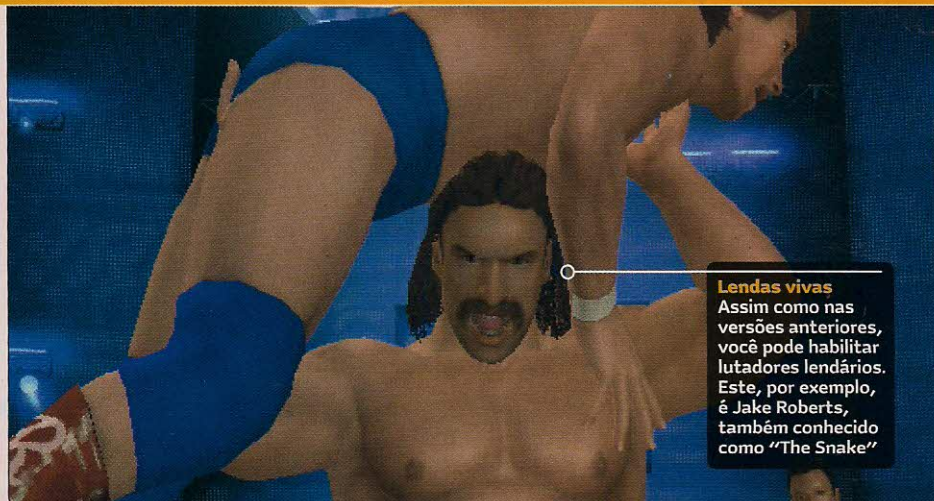
5

Basicamente, o mesmo game do X360. As pequenas novidades são ofuscadas pelos controles toscos.

RESUMO

Um jogo com potencial que sofre com um péssimo sistema de controle. Só é divertido para quem tiver o Classic Controller.

59



Lendas vivas
Assim como nas versões anteriores, você pode habilitar lutadores lendários. Este, por exemplo, é Jake Roberts, também conhecido como "The Snake"

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

Brigando sozinho no Wii. E mesmo assim apanhando

Com estréia dos programas da WWE no SBT (a transmissão inicial será em janeiro), as chances de os games da luta livre se tornarem mais populares aqui no Brasil aumentam. E como *SmackDown vs. Raw 2008* é a única opção para quem tem o Wii, certamente muita gente vai jogá-lo. Mas será que essa é a melhor opção para quem planeja se divertir com versões digitais de brutamontes que vestem sunga de couro?

Diversão pela metade

Apesar de não entrar para a lista dos piores jogos de luta livre que existem, *SmackDown vs. Raw 2008* não é o que há de melhor no gênero. E um dos principais motivos para isso é ausência dos tipos de luta mais bacanas que existem, como Cage Match (tinyurl.com/2ohpvz), Hell in a Cell (tinyurl.com/385n4a) Ladder Match (tinyurl.com/38gdmn) e TLC (tinyurl.com/3e53k8). Logo, nenhuma dessas doideiras que você viu nos vídeos – se é que viu – pode ser recriada no game.

Só isso já seria suficiente para torná-lo descartável se comparado às versões lançadas para o GameCube, por exemplo. O problema é que esse não é único ponto negativo do jogo. O sistema de controle, que teoricamente deveria tornar a experiência mais imersiva do que nas versões lançadas para outros consoles, não acrescenta nada de



• Infelizmente, o esquema de controle não funciona como deveria. O legal mesmo seria imitar os movimentos dos lutadores



• "Ninguém mandou você roubar o meu lanche de mortadela na hora do recreio"

muito especial à jogatina. No geral, o esquema funciona – para desferir chutes e socos, basta chacoalhar o Wii Remote; para os agarrões, é só segurar A, B ou os dois juntos e sacudir o controle –, mas não da maneira como você imagina em um console com uma premissa igual à do Wii.

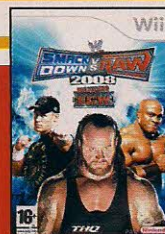
Se é luta livre de verdade que você procura, opções não faltam: qualquer um dos dois *Day of Reckoning* de GameCube são mais divertidos e variados do que este aqui. E você ainda pode sonhar com a possibilidade de a Nintendo disponibilizar o



fantástico *WWF No Mercy*, de N64, para download no Virtual Console. Esse sim vale cada centavo investido.



• Triple H? Carlito? Com nomes assim, não é à toa que a luta livre é discriminada



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **THQ**
DESENVOLVIMENTO **YUKE'S**

RECURSOS



O QUE É

Versão mal-acabada da nova edição da conhecida série de luta livre. Faltam todas as opções que fazem a diferença em games do gênero.

VISUAL

7

É game da WWE mais bonito já visto em consoles da Big N, mas os problemas de colisão são toscos.



ÁUDIO

7

Tem tudo o que as lutas reais têm: música de introdução dos lutadores, comentários e gritos da torcida.

JOGABILIDADE

6

Trocaram os botões por movimentos feitos com o Wii Remote. Nada mais. Funciona? Sim. Inova? Nem um pouco.

INOVAÇÃO

5

O bacana seria imitar os movimentos dos lutadores para realizar os golpes, e não apenas ficar sacudindo controles.

RESUMO

Não é ruim, mas tem muito pouco a oferecer. Quer ingressar na carreira de lutador virtual? Então comece pelas versões de N64 e de GC.

68



MEDAL OF HONOR HEROES 2

A guerra como deve ser: com um sistema perfeito de mira

Quando o assunto é FPS no Wii, a única coisa que realmente importa são os controles. Claro, visual, desafio, história e efeitos sonoros também são importantes – mas como é que você vai descobrir se todas essas características são boas ou ruins se não consegue nem manter a mira centralizada na tela? É exatamente por isso que *Metrod Prime 3* se sobressai no console, apesar de muita gente não considerá-lo um FPS. Discussões inúteis à parte, o fato é que *MP3* não é mais o único jogo de tiro em primeira pessoa com controles 100% eficazes do Wii.

É só mirar e atirar

MOH Heroes 2 não é um jogo exclusivo – ele também saiu para PSP –, mas funciona tão bem que é como se fosse. Todas as ações são realizadas com extrema facilidade e de forma bastante intuitiva. Com a mira de precisão acionada (mantendo o A pressionado), por exemplo, você pode controlar a inclinação do corpo do personagem torcendo o Nunchuk para o lado desejado – uma tática essencial para se manter vivo durante os tiroteios mais insanos.

O melhor de tudo, porém, é que o estúdio responsável pelo jogo não se contentou só com o básico. Assim como



• A mira é incrivelmente precisa. E se você apontar o Wii Remote para longe da tela, a câmera não fica girando loucamente



• 32 pessoas online! 32! Você só não se diverte se for muito anti-social mesmo

Metrod Prime 3, *Heroes 2* usa os controles do Wii de maneira específica dependendo da situação. Dois exemplos que valem a pena ser citados são o controle do zoom quando você equipa um rifle sniper ou quando usa metralhadoras estacionárias. No primeiro caso, você afasta ou aproxima a câmera girando o Wii Remote para os lados enquanto aponta para a tela – o mesmo movimento é necessário para sintonizar frequências de rádio em algumas missões. Nas metralhadoras fixas, você tem que usar o Wii Remote e o Nunchuk ao mesmo tempo, movendo-os como se estivesse segurando as astes do armamento.

A Inteligência Artificial dos soldados inimigos e aliados é a única falha digna de menção, mas você pode evitá-la se optar por disputar partidas online. São três modos de jogo (Deathmatch, Team Deathmatch e Capture the Flag) com suporte a 32 jogadores.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	EA
DESENVOLVIMENTO	EA CANADA

RECURSOS



O QUE É

O melhor jogo de guerra para o Wii até agora. Não é exclusivo, mas certamente foi feito com o console da Nintendo em mente.

VISUAL

O clima é ótimo, mas a qualidade visual em si não é das melhores. Espere ver muitas texturas em baixa.



ÁUDIO

Explosões e alemães gritando o tempo todo formam a trilha sonora perfeita de qualquer game de guerra.

JOGABILIDADE

Usando o Wii Zapper ou não, a sensação de imersão é ótima. E a precisão da mira também.

INOVAÇÃO

Usa os controles do Wii de maneiras variadas – algo que você nunca verá em nenhum outro console.

NG RESUMO

Poder não ser tão grandioso quanto *MP3*, mas consegue divertir os fãs de jogos de tiro em primeira pessoa do mesmo jeito.

79



Mais personagens
Apesar de ele ser o único a aparecer nas imagens desta página, outros personagens podem ser controlados no decorrer do game

SOULCALIBUR LEGENDS

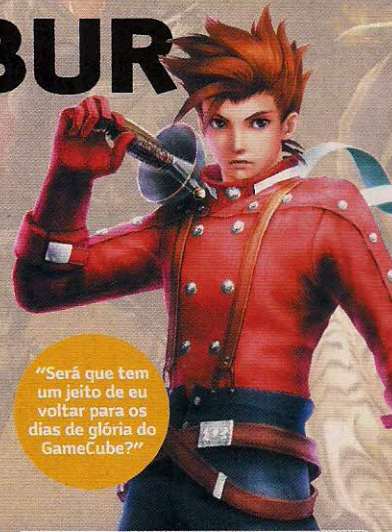
O estilo de jogo mudou e a qualidade decaiu. Infelizmente

O enredo da série *SoulCalibur* é um dos melhores já vistos até hoje no gênero luta. Ele narra uma história que envolve duas espadas – uma “do bem” e outra “do mal” – que dependem uma da outra para manter o equilíbrio no mundo. Somente os guerreiros mais valorosos são dignos de carregar essas espadas. Um enredo digno de um RPG, mas que foi desperdiçado nesta b#St@ de jogo.

Por sua conta e risco

SoulCalibur é um dos meus jogos favoritos de luta. Ainda hoje, arrisco uns combos no meu velho e surrado Dreamcast. Quando soube que um jogo da franquia seria lançado para Wii, fiquei ansioso para ver o resultado. Acabei me decepcionando. A originalidade passa longe de *SoulCalibur Legends*, o jogo é demorado, lento e dá sono. Nas primeiras horas do game, você controla Siegfried e Ivy e demora um bocado até poder controlar outros como Astaroth, Lloyd Irving, Mitsurugi, Sophitia e Taki. Os controles não são precisos e é muito difícil executar os golpes que você realmente quer. Por outro lado, a esquiva configurada para o Nunchuk é uma boa para salvar a pele quando você estiver cercado por algumas dezenas de esqueletos arqueiros, por exemplo. O som é tedioso. Vontade de dormir é pouco, às vezes dá vontade de morrer mesmo. Fora os “vush-vush” saindo do Wii Remote quando você gira loucamente para acertar um inimigo que está sempre escapando de suas investidas.

É possível jogar com mais de um personagem em certas fases, e você pode alternar entre eles na hora em que quiser apertando os botões B e C ao mesmo tempo. Se você gosta de jogos longos, essa é uma das únicas coisas



“Será que tem um jeito de eu voltar para os dias de glória do GameCube?”



▲ Quase nada se salva em *Legends*. Muito menos esse ridículo passo de dança

que se salvam em *SoulCalibur Legends*. As fases são relativamente curtas, mas são muitas, o que pode render horas e horas de jogo.

Se em time que está ganhando não se mexe, então a Namco cometeu

um grande erro ao transformar uma série de sucesso em um jogo tão chulé. Isso não é coisa que se faça com os fãs.



EM DETALHES

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

RECURSOS



O QUE É

Jogue os mesmos estágios e derrote os mesmos inimigos com personagens não tão diferentes de uma série que já foi melhor.

VISUAL

4

A única coisa que se salva é o visual novo dos personagens. Tirando isso... que dureza!



ÁUDIO

3

Um rockzinho bem lento acompanha todo o jogo. E o barulho que sai do Wii Remote é bem chato às vezes.

JOGABILIDADE

3

Uma repetição sem fim. Você não vai querer chegar perto de um jogo como este durante décadas.

INOVAÇÃO

2

Não é um jogo de luta, mas um clone de qualidade bem mixuruca dos melhores títulos do gênero.

NG RESUMO

Este jogo é um erro e, tirando os personagens, não tem nada a ver com a série. O Wii merecia coisa muito melhor.

30



Que tesouro!
Tudo o que brilha no fundo do mar merece ser conferido de perto. Se estiver jogando online, chegue antes do outro jogador

ENDLESS OCEAN

Transforme a televisão em um aquário interativo

Tem um adesivo que eu já vi em vários pára-choques traseiros e que sugere: "Tá estressado? Vai pescar!". Acho que vou mandar fazer um personalizado para mim com os seguintes dizeres: "Tá estressado? Vai jogar *Endless Ocean*!"

Não espere grandes atividades ou uma montanha-russa de emoções neste jogo – isso é tudo o que você não vai encontrar. *EO* é ideal para jogar ao final de um exaustivo dia de trabalho, após uma sessão de jogatina de um game bem violento e movimentado ou

quando sua sogra vai embora depois de passar o domingo inteiro na sua casa. Perfeito para relaxar e esquecer da vida.

Os objetivos são bem definidos e variados, mas não há pressa em cumpri-los, pois o game lhe dá a liberdade de fazer tudo a seu tempo. Ou de não fazer absolutamente nada, se assim preferir, e ficar só mergulhando e contemplando a fauna e a flora oceânica. São dezenas e dezenas de espécies diferentes em vários pontos de mergulho, o que significa que os completistas vão demorar um tempão embaixo d'água buscando todos os itens para ter um catálogo perfeito. Seu personagem é um mergulhador que trabalha para um instituto biológico interessado na vida marinha e, depois de um tempo de jogo, você até ganha uma câmera para fotografar os peixes, aves e outros animais.

O barco funciona como um "mundo principal", e é nele que você conversa com sua assistente para saber o que fazer, acessa e-mails de pessoas que buscam serviços de mergulhador, navega para novas localidades, conecta-se com outros jogadores em multiplayer online e até treina um ou mais golfinhos para realizar truques acrobáticos.

Para ficar calminho, calminho

Para combinar com um jogo tão relaxante, nada melhor que um sistema de controle descomplicado. O Nunchuk não serve para nada, todo o "trabalho" fica a cargo do Wii Remote. O personagem nada na direção que o cursor estiver apontando e basta apertar o botão – (menos) uma vez para que ele avance. Quando precisar parar para estudar uma nova espécie, fotografar ou qualquer outra coisa que lhe der na telha, é só apertar o mesmo botão uma segunda vez.

A trilha sonora também é calma como um final de tarde em Itapuã: as músicas são do gênero new age e tranquilizam mais do que suco de maracujá com camomila. Mas se você quiser dar um tempo de tanta tranquilidade, passe alguns

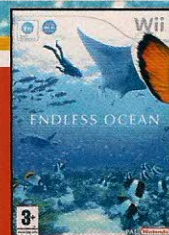
MP3 do Sepultura para o game usando um cartão SD. Não é recomendado, mas a paz que *Endless Ocean* transmite é tanta que nem um rock pauleira como esse consegue perturbá-la.



● Você pode mergulhar em diversos locais, mas sua assistente não sabe nadar



● Depois que fizer amizade com um golfinho, você pode nadar com ele



EM DETALHES

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

RECURSOS



O QUE É

Quase um ingresso para o aquário municipal. Com a diferença de que, aqui, nenhum golfinho metido a besta vai espirrar água em você.

VISUAL

Rica representação da flora e da fauna marinha. Detalhes impressionantes nos peixes e em outros animais.



ÁUDIO

As músicas disponíveis são bem adequadas e relaxantes. E você ainda pode usar um cartão SD com MP3.

JOGABILIDADE

Simple e direta. Qualquer uma das atividades é realizada sem muito esforço ou complicação.

INOVAÇÃO

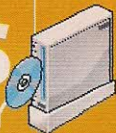
Apesar de agradável, não representa muito em termos de novidade. E fica meio repetitivo depois de um tempo.

NG RESUMO

O game mais contemplativo de um console Nintendo. Nade como um peixe e estude os animais como um biólogo.

71





• Acredite: esta não é a parte mais bonita do corpo da heroína

TOMB RAIDER

ANNIVERSARY

Quem joga por último joga melhor

Será que algum dia os fãs de *Tomb Raider* imaginaram como seria a saga de Lara Croft atualmente se, na época do jogo original, já existisse um controle parecido com o Wii Remote? Ao jogar a versão de aniversário para o Wii, a sua perspectiva muda drasticamente em relação à experiência vivida nos capítulos passados em outras plataformas. Isso porque ela faz você perceber como tudo teria sido mais imersivo se a jogabilidade fosse como nesta versão.

É só parecido, mas não é igual

Em se tratando de fases, arquitetura e localização de inimigos, todas as versões são idênticas – até alguns bugs são os mesmos. Há uma leve perda visual, mas ainda assim é tudo muito bonito. Indo direto às novidades, a primeira delas é o uso da lanterna, acionada com o direcional digital do Wii Remote. Outra característica inédita são os puzzles criativos, que foram incluídos para quebrar (positivamente) o ritmo de ação. Para abrir algumas passagens, por exemplo, é preciso mais do que apertar um botão ou usar uma chave. Às vezes, deve-se tirar a poeira de uma figura e copiá-la, esfregando carvão num papel sobre a mesma. Ou manusear pequenas engrenagens em um painel para que funcionem em conjunto. E que tal usar um martelo para quebrar paredes trincadas e encontrar um ou outro segredo? É algo simples, mas ao mesmo tempo genial.

A adaptação da jogabilidade é muito bacana e bem

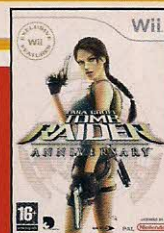
diferente, seja no uso de equipamentos, na interação com o ambiente, na objetividade do uso de itens de cura ou na realização de ações mais simples. Os combates são um pouco diferentes, ou seja, nada de mira automática – tem que mirar na raça com o Wii Remote e atirar com o B, mas pelo menos Z fixa a mira no inimigo. O botão C controla a câmera: dê um toque para fixá-la atrás de Lara ou mantenha o botão pressionado para ativar a visão livre.

A única falha na jogabilidade é o uso de comandos simultâneos, obrigatórios em alguns momentos da aventura. Ainda assim, o jogo é ótimo. Um convite a novas experiências para

aqueles que conhecem o jogo de cabo a rabo e uma bela estréia para os novatos que buscam desafios e muita ação.



• Para conseguir abaixar uma rocha como esta, Lara deve pesar umas 12 toneladas



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	EIDOS
DESENVOLVIMENTO	CRYSTAL DYN.

RECURSOS



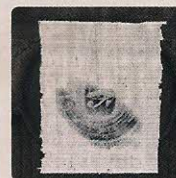
O QUE É

Uma arqueóloga é paga para encontrar um lendário artefato, mas acaba descobrindo um plano alienígena de dominação mundial.

VISUAL

8

Exceto por alguns bugs, o visual é bonito. As boas texturas enriquecem os cenários e a arquitetura.



ÁUDIO

8

Longos momentos de silêncio rompidos por músicas breves para criar clima de tensão. Ótima dublagem.

JOGABILIDADE

7

Boa adaptação de comandos e versatilidade, mas a câmera estraga a diversão nos momentos de ação.

INOVAÇÃO

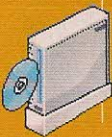
9

O uso da lanterna e o acréscimo de puzzles inéditos renovaram por completo a nova velha aventura.

RESUMO

Mais do que uma mera adaptação, esta mostra como a série deveria ser desde o início se naquela época o Wii Remote já existisse.

85



VERSÃO JAPONESA

DEVIL KINGS 2 HEROES

Certamente alguém vai ficar sem um olho nessa brincadeira

Personagens japoneses históricos do século 16, campos de batalha abarrotados de samurais inimigos e protagonistas capazes de eliminar todos eles com um único combo de 200 golpes? Demorou! Pode colocar o nosso nome na lista.

A série *Devil Kings* (*Sengoku Basara*, no Japão) é a resposta da Capcom para a conhecida franquia *Dynasty Warriors*, da Koei, e supera a concorrente em praticamente todos os aspectos, com destaque para os gráficos e o sistema de combate, que permite a realização de golpes espetaculares com extrema facilidade. Nunca jogou nenhuma das duas séries? Então fique sabendo que *Heroes* consegue fazer com que os momentos mais impressionantes de *Dynasty Warriors* pareçam sem graça.

Diversão em dobro

O pacote da versão japonesa contém dois jogos: *Sengoku Basara 2* e a seqüência *Sengoku Basara 2 Heroes*. Se você se interessa por jogos de aventura com pancadaria baseada em combos – como *Devil May Cry*, por exemplo –, então qualquer uma dessas versões vale o investimento. Importá-las não é muito barato, mas se você é realmente fã desse tipo de jogo, esta é a versão definitiva.

Cada um dos vários personagens controláveis tem um



• Há inúmeros modos extras nas duas versões. Dá para se divertir à beça



• O game tem um visual bem legal, mas não roda em 480p. Droga!



• Alguns inimigos tremem na base depois que você mostra as suas habilidades

estilo único de luta, com dois movimentos especiais, mais combos do que você pode imaginar e alguns ataques mágicos que podem tanto eliminar vários inimigos de uma vez só quanto manter chefes no ar por cerca de 15 segundos. As animações são soberbas e alguns movimentos são tão espetaculares que por si só já servem de incentivo para você querer completar as histórias individuais de todos os personagens.

O sistema de controle é tradicional – você não usa o cursor nem o sensores do Wii Remote e do Nunchuk para jogar. Logo, se preferir jogar com o Classic Controller, pode ir sem medo. Independentemente da configuração escolhida, os comandos respondem bem e você pega o jeito em pouco tempo. Não é possível travar a mira nos oponentes, então a câmera atrapalha um pouco (bem pouco) em alguns momentos.

Basara 2 tem mais personagens e CGs, enquanto que *Heroes* conta com um bom modo multiplayer para dois jogadores. Seja qual for o mais chamativo para você, comprar os dois pelo preço de um e meio, sem dúvida, é um ótimo negócio.



EM DETALHES

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

RECURSOS



O QUE É

Dilacere hordas e mais hordas de antigos guerreiros japoneses que enchem a tela. Bem anime e bem frenético.

VISUAL

8

Várias coisas acontecendo na tela, bons efeitos de luz e roda a 60 frames por segundo. Nada de 480p.



ÁUDIO

8

A trilha é típica de anime e há muitos diálogos falados. A dublagem é ótima, apesar de ser toda em japonês.

JOGABILIDADE

7

Consiste em apertar um único botão no momento certo para acionar o próximo combo. Funciona e é divertido.

INOVAÇÃO

5

São apenas duas conversões de jogos de PS2 sem quaisquer melhorias. Pelo menos não é chato e cheio de bugs.

RESUMO

Batalhas com samurais armados com espadas e outras coisas pontudas. Seus olhos e seus dedos vão sangrar, mas você vai curtir.

81

Novo escritório da Latamel no Brasil

Informamos que a Latamel inc. abriu um novo
escritório no Brasil que está localizado
no seguinte endereço:

Av. Paulista nº 2300 - Piso Pilotis, conjuntos 44 e 45

Cerqueira César - São Paulo - SP

Se você deseja trabalhar com os produtos
da Nintendo, entre em contato: (11) 6847-4875

Email: j.reali@latamel.com

Horário de funcionamento: Segunda - Sexta, das 9:00 até 18:00 horas.

(não fazemos vendas diretas para o consumidor)

LATAMEL INC.





DRAGON BALL BUDOKAI TENKAICHI 3

Perdendo cada vez mais Ki com o passar do tempo



PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	ATARI
DESENVOLVIMENTO	NAMCO



É incrível como os atuais jogos da série *Dragon Ball Z* seguem a filosofia do anime/mangá: cada novo episódio é uma busca por superação própria, com mais conteúdo e situações mais absurdas. *Budokai Tenkaichi 3* é a coroação desse preceito e também a prova de que “mais” nem sempre significa “melhor”.

Todos os lutadores do primeiro game estão presentes. Todos do segundo também. E como as opções estavam se esgotando, começaram a incluir personagens sem sentido (o que Arale-chan, do *Dr. Slump*, está fazendo em um jogo de *DBZ*?) Parece uma enciclopédia de personagens de Akira Toriyama, só pelo propósito de avolumar o elenco.

O sistema de jogo, como nas versões anteriores, pende mais para a ação com campos vastos do que para a luta franca. Os controles complicados e com respostas quase aleatórias



• “Aqueles Kaaaaaaa... mehamehaaa!”

continuam frustrando qualquer tentativa de uma partida mais técnica. A solução ainda é apelar para um Classic Controller ou um controle de GC para ter experiência semidecente.

A versão para Wii tem como trunfo um exclusivo modo online, mas as batalhas sofrem tanto lag que isso inutiliza a boa intenção. No mais, apenas a costumeira obsessão por mais conteúdo: cenários em diferentes eras, mais modos de jogo, opção para salvar replay, etc. Saudades dos bons tempos de *Hyper Dimension...* **FABÃO**

EM DETALHES

VISUAL	5
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	4
INOVAÇÃO	6

NG RESUMO

O mesmo jogo de sempre, só que com mais lutadores (alguns de outras séries), modos de jogo, suporte a partidas online e um sistema de controle bem precário.

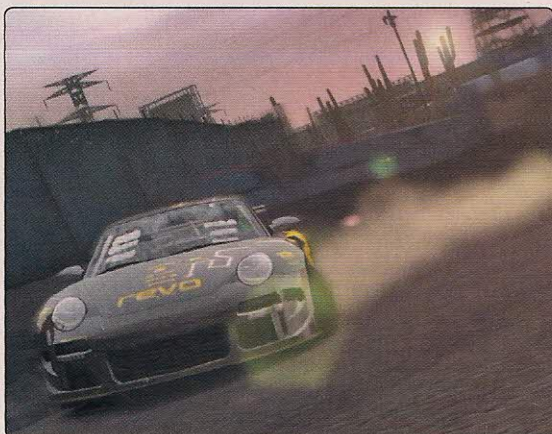
53

NEED FOR STREET PROSTREET

Para falar a verdade, a série está precisando de umas férias



PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	EA
DESENVOLVIMENTO	EA



S em ofensas, mas *ProStreet* nem deveria ter sido lançado no Wii. Nada contra o jogo, até porque curto corrida, mas a questão é outra. A meu ver, cada game deve aproveitar aquilo que o aparelho tem de melhor a oferecer. *Rayman Raving Rabbits*, por exemplo, é excepcional no Wii e insosso nas outras versões. Sim, concordo que em tempo de vacas magras e produções milionárias, cada unidade vendida (seja lá em que videogame) tem importância, só que paciência tem limite e, vale lembrar, seu videogame não é penico. Dito isso, vou evitar fazer qualquer comentário sobre o visual sofrível. Mentira, vou falar sim. Há solavancos nas animações e as texturas são lisas. Pronto, falei.

Passado o susto, até daria para encarar a partida não fossem os controles. De novo, o jogo não foi feito para o Wii. Tudo aqui é adaptado. Primeiro, é preciso segurar o Wii Remote na horizontal – isso cansa. Segundo, o acelerador no A é compreensível, mas o nitro no B é totalmente fora de mão. Aliás, o turbo é acionado direto sem querer, já que é quase impossível não esbarrar no botão com controle deitado.

Tem como ficar pior? Tem. Nas provas de arrancada (Drag), o controle é usado como um vara de



• Corrida e pescaria? Afff... Nada a ver!

pescar. Cada puxão faz subir uma marcha (como assim?). Enfim, só compre a versão de Wii se gostar muito – mesmo – da série. **NELSÃO**

EM DETALHES

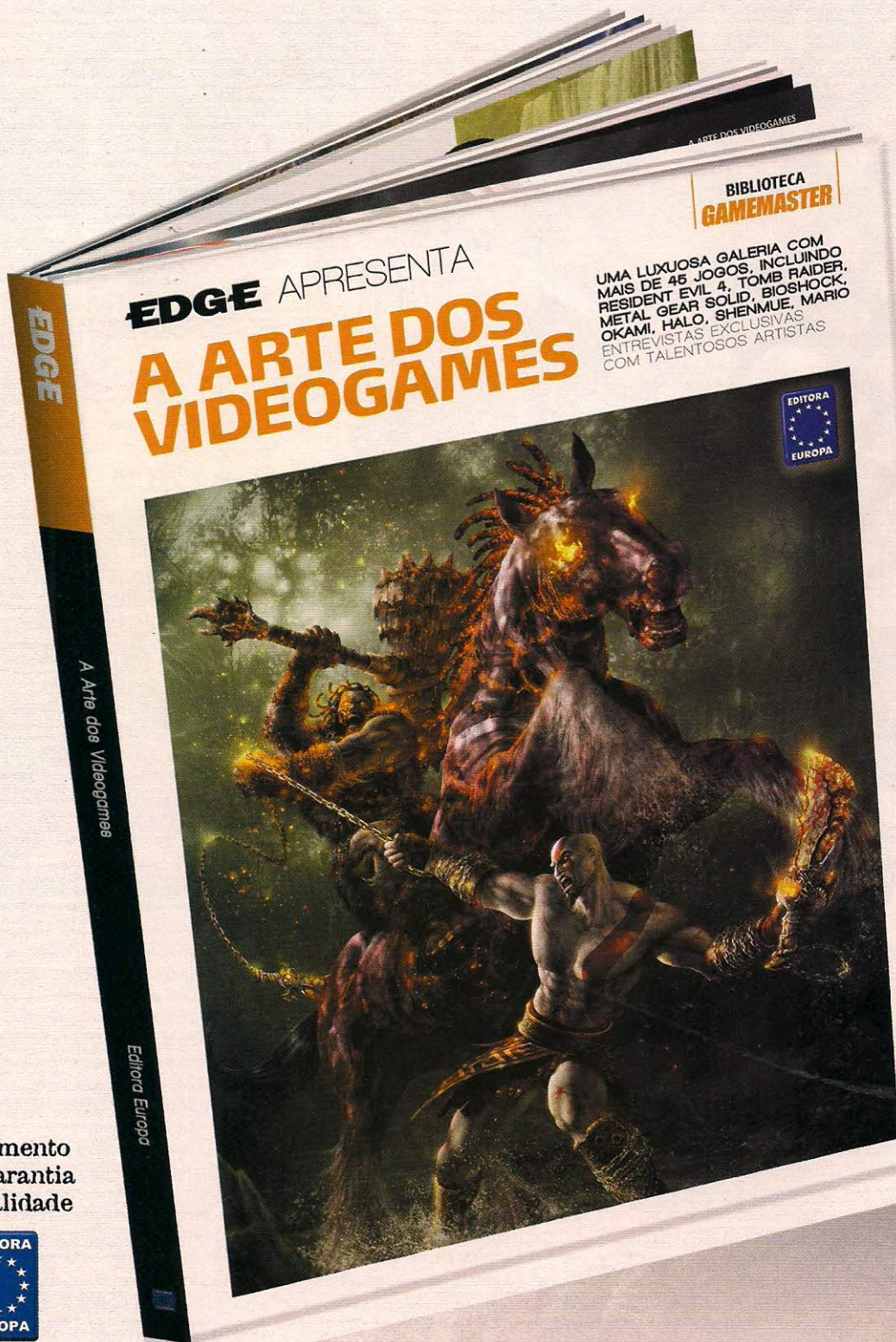
VISUAL	4
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	3
INOVAÇÃO	3

NG RESUMO

Há boa variedade de pistas e desafios no modo carreira, mas o uso medonho do Wii Remote e o visual pobre desanimam. Queremos uma versão exclusiva da série para o Wii já!

49

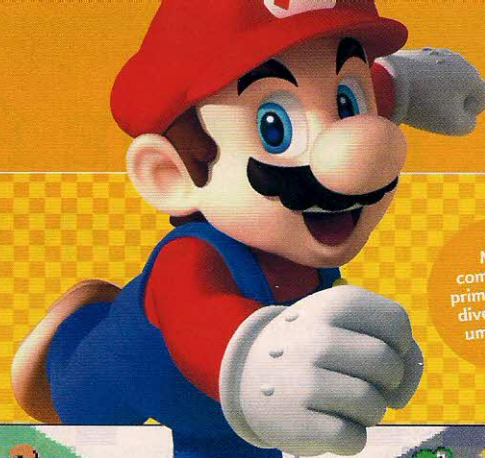
ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA



Lançamento
com garantia
de qualidade



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

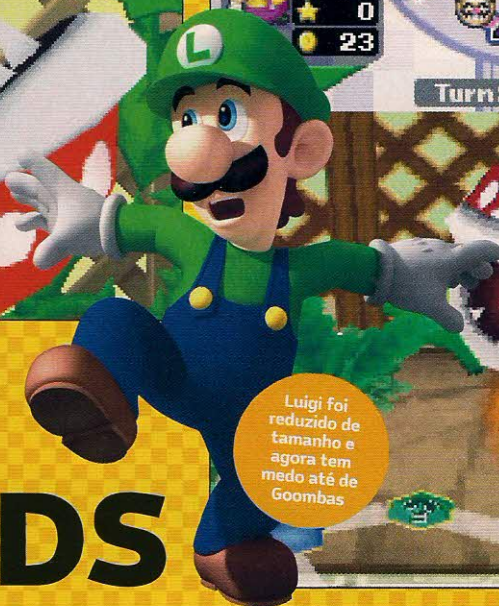


Mario comemora a primeira festa divertida em um portátil



OFICIALMENTE NO BRASIL

MARIO PARTY DS



Luigi foi reduzido de tamanho e agora tem medo até de Goombas

A melhor notícia para os jogos de festa do Mario: multiplayer com apenas um cartucho

Hoje em dia, é difícil encontrar um fã de Nintendo que não tenha jogado pelo menos um game *Mario Party* na vida. Foram dez títulos em nove anos da série até agora e se não faltou luz (ou pilha) na sua casa durante a última década inteira, é bem provável que você tenha dado várias voltas nos tabuleiros de Mario e seus amigos.

A festa agora é no DS e, para fazer jus ao sistema portátil, a história do jogo coloca nossos heróis em versões diminutas de si mesmos. Para voltarem ao tamanho normal, eles devem achar as estrelas que estão em posse dos vilões do jogo. As partidas rolam em peças "gigantes" de mobiliário, dentro de uma máquina de pinball, em um jardim com Piranha Plants do tamanho de girafas e por aí vai.

Nos minigames, a pequenice dos personagens não os abandona e você os verá correndo por pistas enormes no volante de carrinhos de dar corda, surfando em pias de banheiro e até desviando de bolas arremessadas por um

colossal Goomba, criatura que geralmente não é respeitada por seu tamanho nem pelos pés do Mario.

Já vi isso em algum lugar

O esquema continua o mesmo: quatro jogadores rolam os dados e andam de casa em casa em tabuleiros de jogo com características específicas dos personagens que os representam. Depois de uma rodada completa, rolam minigames que podem envolver disputas entre duplas, de um personagem contra outros três ou então um "cada um por si e Deus por todos". O prêmio para o vencedor é uma sacolada de moedas, usadas para comprar itens que facilitam sua vida ou complicam a vida dos adversários.

O objetivo é amearhar estrelas: há sempre uma no tabuleiro e apenas o jogador que cair na casa dela com o número requisitado de moedas pode

comprá-la, além de ser possível tomar estrelas dos outros com "golpes de sorte" – é um jogo de dados, afinal. Depois de um certo número de rodadas, o vencedor é determinado e os minigames jogados durante as andanças pelo tabuleiro são habilitados em um modo separado, só com os tais joguinhos.

O campeão, aliás, participa de um minigame extra, que nada mais é do que um confronto com o vilão do tabuleiro. Esses jogos especiais são um pouco diferentes dos demais e até parecem com alguma atividade retirada diretamente de um jogo de plataforma de qualquer um dos personagens que aqui estão. A batalha contra Dry Bones, por exemplo, coloca o jogador em um ringue circular tridimensional com oito botões no chão. É preciso ficar de olho na tela superior para saber qual deles deve ser



O DONO DA BOLA

Todos estão convidados para esta festa. Mas é preciso trazer um DS e não são permitidos grupos com mais de quatro pessoas



Compartilhar minigames com outros jogadores é o que dá vida ao game. E também é quando você terá de esperar para que seus amigos, que não compraram um exemplar do jogo, suguem o precioso código de *Mario Party* do seu DS. Se você estiver perdendo de lavada, desligue a conexão e mande todos tomarem vergonha na cara e compremem seus próprios cartuchos.

acionado com uma bundada para que Dry Bones seja eletrocutado. Entre um choque e outro, o bandido joga ossos e cerejas em você e as últimas podem ser rebatidas de volta para o inimigo. Essa e as outras batalhas demoram mais do que os minigames normais e proporcionam uma dinâmica interessante e diferente do resto do jogo.

Mas tirando esse lance dos chefes, a série sempre foi (e provavelmente sempre será) a mesma. Portanto, para poder competir com títulos mais modernos que também trazem bateladas de minigames, *Mario Party DS* tinha a obrigação de apresentar algo diferente. Porém, apesar de contarem com a sensibilidade da tela de toque e até a utilização do microfone do DS em alguns exemplos, os minigames não representam essa tão necessária novidade. Para dizer a verdade, alguns deles são até bastante sem graça e nós torcemos para não ter o azar de vê-los sorteados novamente no giro da roleta.

O que significa que a maior atração do jogo é outra, algo inédito na série e que vai fazer a alegria dos seus amigos muquiranas que têm DS: multiplayer com apenas um cartucho. São cinco tabuleiros que podem ser aproveitados por quatro pessoas ao mesmo tempo. Só que, para que todos se divirtam, alguém tem que fazer o trabalho sujo e jogar o modo para um jogador a fim de destravar todos os elementos. É possível acessar praticamente todo o conteúdo com os

MESMO COM ALGUNS NOVOS ASPECTOS, O GAME É AQUILO QUE VOCÊ JÁ CONHECE



Em partidas solo, a espera é o que mais irrita o jogador



O multiplayer para quatro só precisa de um cartucho

três DS "vazios" e o aparelho que faz o papel de host envia os dados para os outros nos intervalos entre as rodadas. Isso quer dizer que há uma pausa meio penelha antes de todos os minigames. Penelha, mas econômica: faça as contas e veja quanto seria gasto se a sua turma resolvesse comprar quatro cartuchos iguais para brincar no multiplayer de *MPDS*.

Outros quitutes

Extras destraváveis não podem faltar em um game da franquia *Mario Party*. Aqui, além da já tradicional galeria com personagens, troféus, distintivos, músicas e outras inutilidades que a maioria de nós gosta de colecionar, há um outro modo de jogo que agrada ao pessoal que nunca vai deixar de jogar *Dr. Mario* e coisas do tipo.

No Puzzle Mode, há meia dúzia de jogos de quebra-cabeças, desde o mandatório puzzle estilo *Tetris* até um no qual o objetivo é girar um círculo para encaixar grupos de bolas de cores diferentes.

Mas mesmo com esses aspectos que tentam dar uma cara diferente, *Mario Party DS* é apenas aquilo que você já conhece. Se você é um festeiro fanático pela série, vai acabar se divertindo. Só não espere revoluções ou grandes novidades, pois elas não existem.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	HUDSON

RECURSOS



O QUE É

Role os dados e dispute jogos de tabuleiro para, no final, se divertir com os minigames, que são marca registrada da série.

VISUAL

7

Os tabuleiros não são lá grande coisa, mas alguns dos minigames até impressionam.



ÁUDIO

5

Geralmente, os games do Mario têm músicas inesquecíveis. Pena que *Mario Party DS* não é assim.

JOGABILIDADE

7

Seria bom se a parte dos tabuleiros fosse mais dinâmica. Mas a Nintendo não pensa como nós.

INOVAÇÃO

6

A festa é a mesma desde 1998, mas agora há os benefícios do multiplayer com um cartucho.

NG RESUMO

Se você nunca jogou um game da série, vai curtir de montão. Se jogou, é só mais uma seqüência sem grandes diferenças.

68





Herança A opção de carregar duas armas ao mesmo tempo foi herdada de *Contra 3*. Ainda bem, pois assim você pode guardar a mais fortes para usar nos chefes



"Que se dane a página, Bill. Fica atrás desta foto e senta o dedo nessa p#@!"



CONTRA 4

Piscou? Perdeu! Bem-vindo ao mundo de *Contra*

Tudo bem, Konami, você está perdoadada por nos insultar quatro vezes com seqüências 3D de *Contra*; por nos fazer esperar 15 anos por outra boa e velha versão 2D da série; e por entregar nas mãos de um estúdio americano a tarefa de ressuscitar uma de suas franquias mais clássicas. *Contra* todas as tendências (com o perdão da piada), *Contra 4* mostra-se um excelente jogo e um surpreendente retorno às origens.

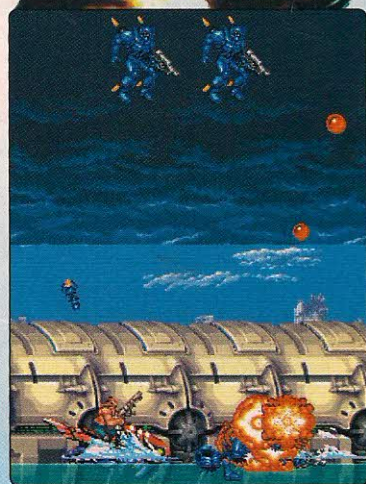
Sob nova direção

Quem confiaria na Wayforward, uma empresa cujo currículo inclui versões portáteis de licenças como *Bob Esponja*, *Barbie* e *Jake Long*? Faria mais sentido entregar o novo *Contra* à Treasure (a empresa cuja história você leu na seção "Download" da edição passada), que reviveu a franquia *Gradius* com o quinto jogo e tem experiência em jogos de ação como *Gunstar Heroes*. Mas é nítido o respeito que a equipe escolhida teve pela tarefa. Houve um cuidadoso trabalho de pesquisa para compreender a essência dos episódios originais – leia-se: *Contra*, *Super Contra*, *Contra III* e *Contra: Hard Corps* – e rigor na aplicação desses conceitos.

O poder e os recursos do DS foram utilizados com sabedoria: o processamento de imagens 2D foi vital para criar os cenários com belos efeitos, os chefes gigantes e, principalmente, a excelente animação dos sprites. Ambas as telas foram usadas para compor os cenários – nada de mapinhas ou informações inúteis ocupando a tela superior.

A mecânica continua a mesma de 20 anos atrás, baseada no estímulo de dois hormônios: a testosterona, permitindo que você atravesse selvas, cachoeira e bases inimigas disparando tiros sem maiores conseqüências; e a adrenalina, pois seu soldado não veste colete – um único tiro ou uma leve esbarrada em algum inimigo é suficiente para matá-lo instantaneamente.

Essa regra é responsável pela fama de difícil que a série tem, e *Contra 4* não é diferente. No Easy, você começa com dez vidas, tem cinco continues e suas armas especiais vêm com upgrade; mesmo assim, é pedreira passar pelos sete estágios – e você nem pode assistir ao final. No Normal (um eufemismo para "Ignorante!"), são cinco vidas, quatro continues e armas normais; avançando com isso, você tem acesso a todas as nove fases e ao verdadeiro final. No Hard (que deveria se chamar "PQP!"), são três vidas e três continues, além de novas músicas para empolgar os corajosos. E, claro, conforme a dificuldade aumenta, os inimigos ficam mais rápidos e letais.



Se apenas com uma tela o desafio já era cabeludo, imagine com duas então



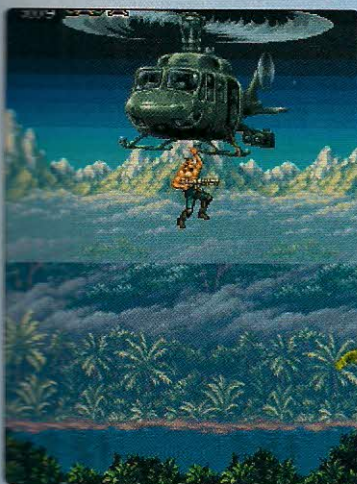
ENREDO PRA QUÊ?

Você não vai se importar com o texto abaixo, mas tudo bem



Pode não parecer, mas *Contra* tem um enredo oficial, com linha de tempo e tudo o mais. Com as muitas traduções e conversões passadas, a história foi mutilada, mas a Konami fez um esforço para consertar as confusões e criar uma só versão para o enredo geral. *Contra 4* acontece dois anos após os eventos de *Contra III* e traz novamente os heróis Bill Rizer e Lance Bean. O terror alienígena Black Viper ameaça a Terra, e a dupla recebe a companhia de Mad Dog e Scorpion – que, na verdade, eram Bill e Lance na versão americana do primeiro *Contra*, do NES. Destruindo novos soldados, você descobre uma reunião de heróis de todos os tempos: tem gente de *Hard Corps* (Mega Drive), *Shattered Soldier* (PS2), versões de Bill e Lance usadas em *Alien Wars* (SNES) e até o robô de *Probotector*, a versão européia de *Contra*. Pensando bem, é melhor esquecer que existe história...

Como em *Contra III*, você pode carregar duas armas diferentes e alternar entre elas. A novidade é o sistema de upgrades: se pegar uma mesma arma duas vezes, ela fica mais poderosa. O arsenal disponível mistura armas de todos os episódios, do emblemático



• Não sabemos por que, mas esta imagem nos faz lembrar de Chuck Norris



• Resposta rápido: de que outra maneira, se não usando o Grappling Hook, o personagem conseguiria se safar dessa?

PARA JOGAR DE DOIS, CADA PESSOA PRECISA TER UMA CÓPIA DO GAME

Spread Shot aos Homing Missiles. Outra novidade é o Grappling Hook, que serve para alcançar a tela superior. A propósito, o jogo tem um elemento de plataforma, com pulos bem calculados, em vez do simplório esquema "corra e atire" de *Contra III*.

A maioria das fases tem deslocamento lateral ou vertical, mas há também fases em corredores, com câmera nas costas, como no *Contra* original. As fases com visão superior, no entanto, foram deixadas de lado. Inicialmente, você pode selecionar entre quatro personagens diferentes, mas todos são iguais em jogabilidade. O tradicionalíssimo modo para dois jogadores está presente, mas, infelizmente, cada participante precisa ter a sua própria cópia do jogo.

Pacote robusto

Ao terminar o jogo em qualquer dificuldade (o clássico código da Konami pode facilitar um pouquinho a tarefa), você habilita o Challenge Mode. Esse modo apresenta 40 desafios temáticos – passe por um trecho sem disparar tiros, cumpra um tempo determinado, etc. – e serve para liberar conteúdo extra, desde personagens adicionais até versões originais de *Contra* e *Super Contra*.

O pacote é completíssimo e recheado de homenagens – talvez até demais. Fica a sensação de que faltou algum



conteúdo inédito, em vez de fases e inimigos que se parecem demais com os originais. Mas, como já dizia *New Super Mario Bros.*, é melhor um bom jogo novo com cara de remake do que um inovador, mas ruim.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	KONAMI
DESENVOLVIMENTO	WAYFORWARD

RECURSOS



O QUE É

Jogo comemorativo dos 20 anos da série *Contra* e o primeiro novo episódio 2D em 15 anos. E sim: é difícil pra caramba!

VISUAL

8

Cenários bem trabalhados, sprites com animação suprema, chefes gigantescos e velocidade inabalável.



ÁUDIO

7

Nostalgia pura. Efeitos sonoros instantaneamente identificáveis e novas versões de músicas conhecidas.

JOGABILIDADE

8

A ação flui nas duas telas, mas o espaço existente entre elas pode causar algumas mortes até você se acostumar.

INOVAÇÃO

3

Não se propõe a inovar. O charme é justamente estar preso às raízes da série: tiroteios frenéticos e difíceis.

NG RESUMO

Não é só a dificuldade que manterá você jogando por muito tempo. A grande quantidade de extras habilitáveis também vai.

83



VERSÃO JAPONESA



- Com códigos de Game Shark, você pode ler parcialmente os textos em inglês. Nossa opinião? Espere a versão americana
- “Número 2! Você é o novo comandante. Agora se vira. Eu vou bater um rango”

DRAGON QUEST IV

A conversão do remake do original

Na época de seu lançamento original, para o NES, *Dragon Quest IV* fez um sucesso tremendo por revitalizar a série. A primeira novidade é que o game era dividido por capítulos: em cada um, você era apresentado a novos personagens e, no final do jogo, todos se encontravam. E, talvez mais impressionante para a época, o game vinha com uma nova engine que permitia ao jogador simplesmente escolher qual a melhor estratégia de batalha para que os NPCs do seu grupo lutassem sozinhos. Agora, você pode conferir essas opções no DS em uma versão baseada no remake lançado para o PlayStation.

A fórmula de sempre

Como no console da Sony, esta versão de *Dragon Quest IV* tem um visual 3D. Mas como as duas telas são usadas, você consegue enxergar áreas maiores



• Sentiu falta de uma ilustração nesta página? Pois é, nós também...



• Da esquerda para a direita: Bituca, Reco-Reco e Bolão... Para falar a verdade, ainda não descobrimos o nome de nenhum deles

dos cenários, o que facilita bastante quando você está em dungeons. Na verdade, depois de tantos anos do primeiro remake, era de se imaginar que o visual ganharia uma nova lapidação, mas aqui não se vê nada como o remake de *Final Fantasy III*. Além dos gráficos preparados para as duas telas do DS, você pode escolher entre usar a caneta ou os botões – ambos funcionam muito bem.

O maior problema do jogo é o fato de não ter sido lançado nos EUA. Ou seja, para jogá-lo, é preciso entender japonês ou achar algum site que contenha traduções do game – estes existem às pencas, um vez que o game já é um sucesso no Japão, sem contar que se trata de um clássico dos RPGs. No entanto, se você tentar jogar sem nenhuma referência (eu tentei), vai ver como um jogo bom pode se tornar entediante rapidinho. Primeiro, porque você não vai entender nada da história – algo essencial em qualquer RPG. E segundo, porque você vai ficar brigando com os itens até aprender o que eles fazem na marra.



Entre outras novidades, há, supostamente, um minigame para a construção da sua própria cidade. Vamos ter de aguardar a versão norte-americana para conferir se ele realmente existe.



EM DETALHES

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

RECURSOS



O QUE É

O mesmo game de 17 anos atrás, mas baseado no remake lançado para PSone em 2001 e devidamente ajustado para o DS.

VISUAL

Refeito para as duas telas do DS e com gráficos 3D. Ainda assim, poderia ser completamente remodelado.



ÁUDIO

Exatamente o que você espera de *Dragon Quest*: efeitos sonoros que vêm desde o primeiro game e composições originais.

JOGABILIDADE

As duas telas ajudam a dar uma chacoalhada no jogo. De resto, ele mantém a jogabilidade clássica.

INOVAÇÃO

Há a possibilidade de usar a stylus e ver os ambientes em duas telas. Mas isso não é muito inovador, certo?

NG RESUMO

O jogo original é ótimo e o remake também. Seria melhor se desse para entender alguma coisa. Espere pela versão 100% em inglês.

66



• Certas ações são executadas com mais facilidade quando você usa os botões de atalho. Experimente e comprove



FINAL FANTASY XII

REVENANT WINGS

De volta aos céus de Ivalice. Agora entendendo 100% da história

No ano em que a série *Final Fantasy* completa 20 anos, a Square Enix está despejando produtos com a marca no mercado. Somando lançamentos no Japão e nos EUA, o DS abriga cinco títulos diferentes só em 2007. *Revenant Wings* é um deles.

O jogo é uma continuação direta de *Final Fantasy XII* (PS2), porém, em vez de seguir os moldes de RPG, o jogo adota uma mecânica e um visual adequados para o portátil.

Para o alto e avante

Um ano após os eventos de *FFXII*, o mundo de Ivalice goza de relativa paz, afinal, a marcha do exército de Archadia foi impedida e os reinos foram reconstruídos. Vaan e sua amiga Penelo se tornaram piratas dos ares e, em suas explorações, descobrem um curioso cristal. Seus passos seguintes os levam para uma nova aventura, em direção ao continente desconhecido de Lemurés, cujas barreiras seculares se romperam misteriosamente.

Nas terras flutuantes, você controla heróis conhecidos e personagens que, até então, eram meros coadjuvantes. O enredo envolve os cristais de auracite e a Juíza de Asas e, embora um conhecimento prévio do jogo melhore a experiência, é possível acompanhar a nova história de maneira separada sem ficar boiando.

Seus heróis agora entram em campo com um exército de invocações. São mais de 50 criaturas diferentes, divididas em três tipos e seis elementos, além de três níveis de poder. Há uma hierarquia entre os tipos e elementos, o que adiciona um grande elemento estratégico à jogatina.

Na versão japonesa, a dificuldade era ajustada para jogadores mais novos e você podia enviar todas as unidades para cima dos inimigos indiscriminadamente. A versão



• Personagens que eram coadjuvantes no PS2 podem ser controlados nesta versão

americana, por sua vez, é mais voltada para iniciados em jogos de estratégia – em outras palavras, ele ficou mais difícil, exigindo planejamento prévio.

A ação é toda controlada através da tela de toque, com atalhos de botão essenciais para a manutenção mais rápida da ação. A grande dificuldade é escolher alvos específicos em meio às batalhas frenéticas e bem povoadas.

A aventura principal se estende por dez capítulos, divididos em pequenas doses, e pode oferecer umas vinte boas horas de jogo.

FABÃO Para os perfeccionistas, há missões secundárias e um interessante sistema de sintetização de equipamentos.



EM DETALHES

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

RECURSOS



O QUE É

Uma espécie de continuação de *Final Fantasy XII*, mas com mecânica de estratégia em tempo real e foco nas invocações.

VISUAL

8

Com cenários poligonais e sprites bem animados, o jogo apresenta um visual muito agradável.



ÁUDIO

9

É incrível como um hardware portátil consegue reproduzir com fidelidade algumas das músicas do jogo de PS2.

JOGABILIDADE

7

O fluxo das batalhas é rápido e a interface ajuda – só é difícil mirar em alvos específicos em meio a multidão.

INOVAÇÃO

6

A mecânica segue os moldes dos jogos de estratégia, mas o foco em invocações oferece uma nova perspectiva.

NG RESUMO

Revenant Wings oferece um bom desafio e, além da aventura principal, possui muitas missões paralelas. Recomendado.

78



REVIEWS

ULTIMATE MORTAL KOMBAT / MASTER OF ILLUSION

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

Fórmula velha é que faz pancadaria boa? Pode ter certeza que sim



PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	MIDWAY
DESENVOLVIMENTO	OTHER OCEAN



Com todos os comandos exibidos na tela superior, só perde quem é mané

Falar de jogo violento é falar de *Mortal Kombat* – e de um caso de amor e ódio que divide a opinião dos fãs. A série começou bem, mas perdeu parte de sua essência no processo de evolução, tornando-se uma piada mortal (ha!) em 3D. Mas esse processo também trouxe algumas vantagens, como, por exemplo, poder adaptar o bom e velho *Ultimate Mortal Kombat 3* dos arcades para o DS.

A princípio, *UMK* impressiona visualmente e mantém o ótimo nível de animação. A jogabilidade responde bem e a segunda tela do DS lista os golpes – uma mão na roda em se tratando de um jogo com uma porrada de lutadores. A trilha sonora e as falas de Shao Kahn também estão presentes, e a Other Ocean ainda incluiu modos online via Wi-Fi Connection. Por outro lado, a Inteligência Artificial dos adversários continua medonha e previsível. Só dá

para se divertir mesmo em multiplayer.

Além das lutas tradicionais, há um segundo modo: *Puzzle Kombat*, oriundo da versão *Deception*. Nele, o objetivo é destruir a maior quantidade de peças de mesma cor para lotar a tela do adversário com peças extras. Há uma barra de Super que, quando cheia, permite usar um golpe especial que atrapalha o oponente ou elimina suas peças. Na tela de cima, versões toscas e cabeçadas dos personagens saem no tapa. Esqueça que eles existem e você vai se divertir bastante. **GIL**

EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	9
INOVAÇÃO	6

NG RESUMO

No balanço geral, o resultado de adaptação de um dos melhores capítulos da série é sensacional para o portátil, apesar das falhas básicas que vieram no pacote.

76

MASTER OF ILLUSION

Uma miniatura eletrônica do Mister M na palma da sua mão



PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	NINTENDO

Procurando um bico para tirar um trocados a mais no final do mês? Compre *Master of Illusion*. Mais um pseudo-jogo da Nintendo para o DS, o título é uma compilação de truques de mágica que você pode usar para entreter amigos e parentes. Mas é aí que surge a pergunta: você compra jogos de DS para se divertir ou para divertir os outros?

No começo, você até consegue dar umas gargalhadas enquanto tenta entender como o portátil descobriu e desapareceu com a carta que você escolheu, ou como a soma dos números selecionados resulta no número do mês e do dia atual. Porém, depois que os truques do modo Solo Magic se esgotam, você é obrigado a acessar a opção Magic Show, na qual aprende os segredos de mágicas mais complexas, que necessitam de cálculos matemáticos, comandos específicos e o uso do baralho que vem no pacote para dar certo. O que tem de errado nisso? Ler tutoriais longos e sem interatividade alguma – para se ter uma idéia, um deles é explicado em nada menos do que 19 páginas.

A porção de *Master of Illusion* que realmente pode ser chamada de jogo encontra-se no modo Magic Training, que traz tarefas simples e divertidas,



Alakazam! Shazan! Batman... Ops!

como escrever caracteres espelhados e contar até dez (tocando na tela sensível) para descobrir se o seu relógio interno está regulado. **MEGA**

EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	7

NG RESUMO

Vale a pena testar, mas se você não é fãtico por mágica, certamente não vai conseguir se divertir por muito tempo. Pelos menos dá para impressionar a criança.

65

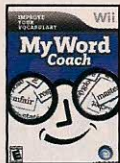
OFICIALMENTE NO BRASIL





MY WORD COACH

Para você aprender outras línguas enquanto se diverte



PLATAFORMAS **Wii/DS**
 PRODUÇÃO **UBISOFT**
 DESENVOLVIMENTO **UBISOFT**



Se você gosta de estudar línguas estrangeiras, mas não tem o costume de levar o dicionário para ler no banheiro nos momentos de necessidade, *My Word Coach* é uma boa pedida. Lançado nas principais línguas existentes (obviamente, o português não entra na lista), o game é uma coletânea de minigames cuja proposta é ajudar o jogador a aumentar seu vocabulário e, portanto, a se expressar melhor. Os desafios são bem variados. No Missing Letters, o objetivo é escrever a letra que falta para formar a palavra exibida no alto da tela. No DS, a precisão na hora de escrever é maior, mas o reconhecimento dos caracteres não é tão bom quanto na versão de Wii.

Outro exercício bacana é o Split Decision. Funciona assim: uma palavra é exibida na tela e você precisa



• Como é que você vai aprender inglês se não entende nada do que está escrito?

selecionar a alternativa certa – em dificuldades mais altas, a tarefa é inversa. Diferentemente do Missing Letter, que funciona da mesma maneira nas duas plataformas, o Split Decision apresenta uma diferença sutil de uma versão para outra: no portátil, você tem que clicar em setas usando a stylus para visualizar as alternativas; já no Wii, precisa tombar o Wii Remote para os lados. Pena o jogo não vir com um tradutor universal para ajudar quem não manja muito de outras línguas. **MEGA**

EM DETALHES

VISUAL	4
AUDIO	5
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	3

NG RESUMO

Uma alternativa bacana e diferente para quem gosta de aprender outras línguas. Tenha um dicionário à mão caso seja iniciante em um determinado idioma.

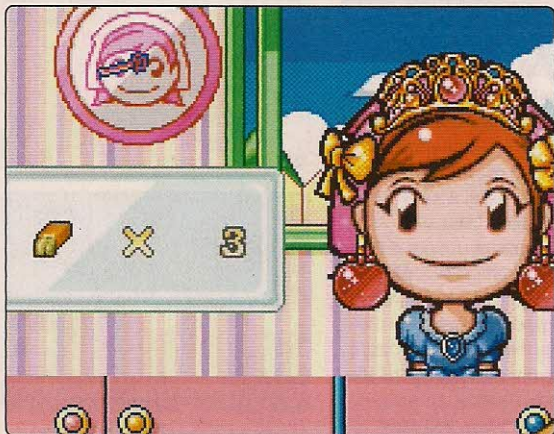
71

COOKING MAMA 2 DINNER WITH FRIENDS

Cozinha a mamãe de novo. Agora com amigos para acompanhar



PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **MAJESCO**
 DESENVOLVIMENTO **OFFICE CREATE**

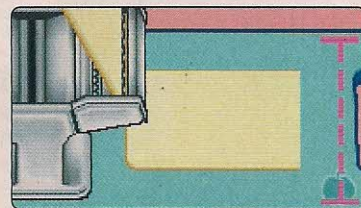


Cozinhar na vida real requer um tanto de habilidade e muita prática – acredite, fazer feijão não é tão simples quanto parece. Já cozinhar em *Cooking Mama 2* é bem mais simples: basta seguir as instruções que aparecem na tela e botar a caneta do DS para trabalhar, em um esquema bem parecido com o da série *WarioWare*.

Cooking Mama 2 é mais ou menos aquilo que você espera de um game sobre culinária: uma grande variedade de ingredientes deliciosos e outra montanha de minigames. Na verdade, cada prato é elaborado por meio de um conjunto de minigames, como picar alho (olha a cacofonia!), cozinhar a lagosta sem queimá-la e até decorar os pratos. E, claro, a cada nova receita, o grau de dificuldade aumenta um pouquinho.

Mas é pouquinho mesmo. O game é tão fácil que não assusta nem um bebê de um mês de idade. Ou seja, apesar de *Cooking Mama 2* fazer tudo como manda o figurino – gráficos fofos, áudio divertido e algumas opções de jogo –, ele simplesmente não empolga. É aquele tipo de game que todo mundo pode jogar, mas que ninguém vai querer ficar mais de duas horas na frente da tela.

Vale para quem gosta de chegar à



• Resposta rápido: é pastel ou macarrão?

perfeição e colecionar prêmios. Também é bom para desestressar depois de um dia cansativo. Mas só se você não cozinhar em casa. **FLAVINHA**

EM DETALHES

VISUAL	6
AUDIO	6
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	4

NG RESUMO

Para os jogadores mais casuais, que não buscam dificuldade nem muito comprometimento. Basta seguir as instruções para ficar com fome de verdade. Hmmm!

68



EXTRA

OU "COMO REAPROVEITAR TEXTOS QUE NÃO ENTRARAM NA NGB#6"

01 MYST (EURO)

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO MIDWAY DESENVOLVIMENTO HOPLITE

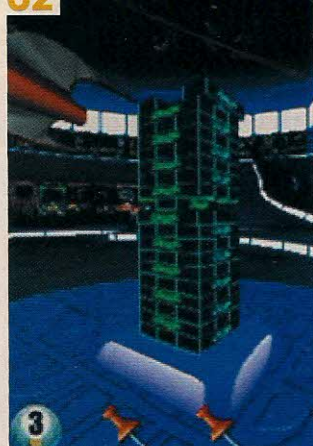
Myst é uma das séries da adventure mais bonitas que existem. Pudera: os cenários são 100% pré-renderizados e tudo o que você precisa fazer é clicar nos elementos certos para avançar. Perfeito para o DS, certo? Errado! Como a tela do portátil não tem uma resolução muito alta, tudo fica granuloso e ruim de enxergar. Logo, a stylus acaba não sendo

63 tão precisa quanto um mouse. **MEGA**



• Remake em baixa resolução

02



• Acredite: jogar no DS é ainda pior

02 JENGA: WORLD TOUR

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO ATARI DESENVOLVIMENTO ATOMIC PLANET

Não é preciso ser gênio para saber que certos conceitos não funcionam nos videogames. Jenga é um deles. Trocar a sensibilidade do jogador por uma barra que indica a intensidade dos movimentos feitos por ele não funciona – e não diverte. Quanto aos pterodátilos e aliens do preview da edição 3?

20 Apenas avatares. **MEGA**

03 BOOGIE

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO EA DESENVOLVIMENTO EA MÔTREAL

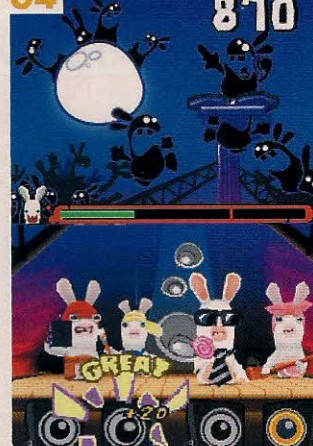
Game de ritmo meia boca com músicas de FM bem grudentas. Seu personagem dança na tela de acordo com os riscos que você faz com a stylus. Não há muito desafio no modo principal, pois muitas vezes o jogo não reconhece um risco certo, o que resulta em total desequilíbrio. Acertando os passos, outras ações, como marcar o tempo com a voz, são executadas. É

60 diferente, mas fica bobo rapidinho. **TRIVAS**



• Sem graça como a versão de Wii

04



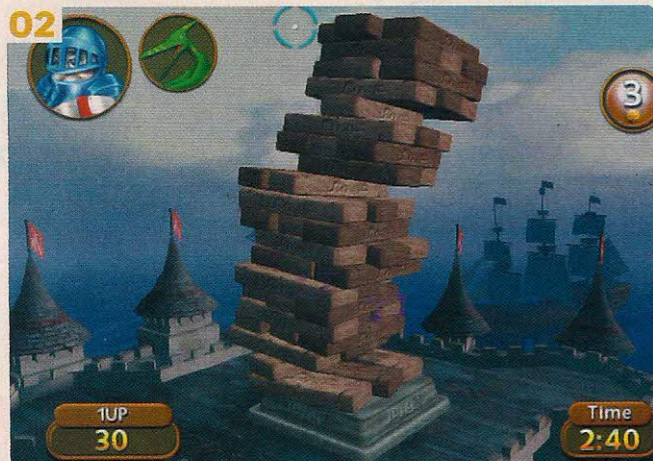
• "Toca Raul! Toca Rauuuuul!"

05 NAMCO MUSEUM

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NAMCO DESENVOLVIMENTO NAMCO

E mais uma vez a Namco tenta nos soc... Tá bom, não vou e repetir o texto que escrevi na NGB#5 sobre Namco Museum DS. Seja como for, o intuito da produtora é o mesmo aqui: tentar arrancar mais alguns trocados dos fãs nostálgicos de Pac-Man e cia. A artimanha da vez foi refazer velharias em versões 3D. O problema é que isso não agrega

49 nada à sua experiência de jogo. **MEGA**



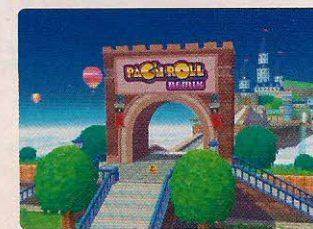
• Para os produtores desta tranca, uma Jenga com "B" no lugar do "J"

04 RAYMAN RAVING RABBIDS 2

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO UBISOFT DESENVOLVIMENTO UBISOFT PARIS

Se os coelhos da Ubisoft tivessem estreado nos games com este título de DS, provavelmente não estariam com o mesmo cartaz que têm hoje em dia. A série decaiu em qualidade e os bichinhos perderam um pouco do carisma. Os minigames são repetitivos e longos a ponto de quase nem poderem ser considerados "mini". As risadas, que antes eram muitas, agora são

50 raras e dadas apenas na primeira vez. **TRIVAS**



• O museu mais chato do planeta



06 GEOMETRY WARS: GALAXIES

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO SIERRA DESENVOLVIMENTO KUJUJ

Se na versão de Wii a Kuju não captou a simplicidade da série, no DS ela acertou em cheio. O direcional do portátil controla a nave e os tiros podem ser disparados de duas maneiras: com os botões Y, X, A e B, sendo que cada um corresponde a uma direção específica (cima, baixo, direita e esquerda); ou usando a stylus na tela sensível. A segunda opção é bem mais simples e intuitiva, ou seja, do jeito que

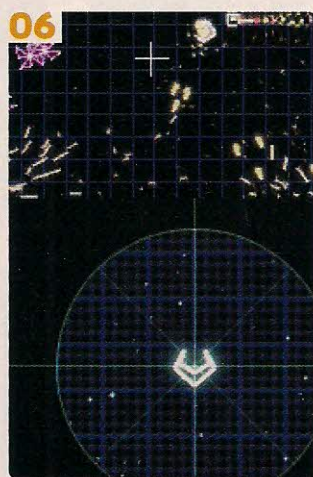
80 deve ser. Prático e viciante. **SOMBRA**



07 E dizem que *Wii Sports* é ruim...



10 “Acho que ninguém vai perceber se eu tirar a água do joelho aqui”



06 Se for comprar, que seja esta aqui



08 Tartarugas são mais rápidas

09 SPIDER-MAN FRIEND OR FOE

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ACTIVISION DESENVOLVIMENTO NEXT LEVEL

Segundo game do aracnídeo para Wii, *Friend or Foe* descarta a fórmula da versão anterior em prol de uma volta às raízes gamísticas do herói: pancadaria no melhor estilo *Final Fight* – só que em 3D. Até a premissa remete ao passado do personagem nos games: unir forças com arquiinimigos para combater uma grande ameaça (como em *Maximum Carnage* e *Separation Anxiety*). Além de Venom, Aranha luta ao lado de outros 12 vilões conhecidos. O sistema de combate é simples e permite a realização de combos insanos tanto no chão quanto no ar. A aventura pode ser terminada por uma ou duas pessoas. No primeiro caso, você troca de personagem com um chacoalhão

68 no Nunchuk. **MEGA**

10 EA PLAYGROUND

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO EA DESENVOLVIMENTO EA CANADA

As versões de Wii e DS são bem diferentes, mas nenhuma delas é realmente divertida. No Wii, isso acontece por causa do sistema de controle: você usa o direcional do Wii Remote, só que com ele apontado para frente – é simplesmente horrível. No DS, o controle é um pouco melhor, já que você usa a stylus para movimentar o personagem. O problema é que o personagem fica enroscando em partes invisíveis dos cenários. Obviamente, os minigames diferem de uma versão para outra. Em nenhum dos dois casos, porém, o desafio é grande o bastante para que você precise jogar mais de uma vez um mesmo tipo de jogo para conseguir avançar. O motivo para ganhar as partidas? Receber adesivos e bolas de gude. Não é genial?

52 **MEGA**

07 VICTORIOUS BOXERS REVOLUTION

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO XSEED GAMES DESENVOLVIMENTO CAVIA

Não pense que é um bom negócio trocar o boxe de *Wii Sports* por *Victorious Boxers Revolution*. Com um sistema de jogo complexo, fica difícil se divertir como no simpático game da Nintendo. Golpes simples como cruzados, que em teoria deveriam ser fáceis de se desferir, simplesmente não saem quando você faz os movimentos indicados. À primeira vista, controlar a movimentação do boxeador inclinando os controles na direção desejada parece uma boa idéia. Mas como seres humanos não são feitos de pedra para ficar com as mãos imóveis o tempo todo, em segundos você percebe que vai

49 mover de maneira eficaz durante as lutas. **MEGA**

08 DONKEY KONG BARREL BLAST

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NINTENDO DESENVOLVIMENTO PAON

O Mega comeu banana nanica estragada na edição 2 – só assim mesmo para ele considerar *Barrel Blast* um jogo bom. Para mim, não passa de regular. É um típico jogo de corrida da Nintendo, mas sem o charme de um *Mario Kart*. Ficar chacoalhando o Wii Remote e o Nunchuk para fazer os personagens acelerarem cansa rápido, e a “velocidade máxima” que eles alcançam não passa de velocidade de cruzeiro. Tudo bem que você coleta bananas para usar um turbo, mas nem isso consegue dar mais dinâmica às disputas. Quer um conselho de amigo? Espere aquele outro jogo de corrida com personagens da Nintendo que está prestes a sair e que você

55 sabe muito bem qual é o nome. **TRIVAS**



09 “Devolve meu vaso, seu pilantra”



10 Futebol de várzea no portátil

WIINTERNET

PORQUE NÃO É SÓ COMPUTADOR QUE SE CONECTA À INTERNET

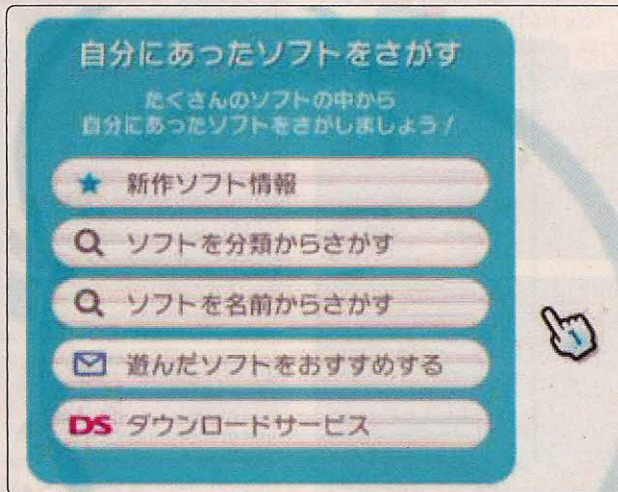
nintendo
Wi-Fi
connection

NINTENDO PARA TODOS

Na verdade, só para quem tem Wii japonês – pelo menos por enquanto...

O surgimento do canal de preview do jogo *Metroid Prime 3*, que ficou disponível pouco antes do lançamento do jogo nos EUA, foi uma das melhores surpresas de 2007 e ainda é um dos nossos preferidos. Por quê? Porque ele foi o único que trouxe novidades realmente interessantes. Não que criar Miis para postar no Check Mii Out ou usar o Internet Channel para jogar os games em Flash não sejam coisas bacanas de se fazer, mas o fato é que não existe nada melhor do que assistir, no próprio Wii, a vídeos inéditos de um título que você não vê a hora de poder jogar.

Se você compartilha dessa mesma opinião, então vai gostar de saber que essa é a proposta do mais novo canal do console, Everybody's Nintendo Channel (que até o fechamento desta edição, infelizmente, estava disponível só no Japão). Nele, além de ter acesso a uma enorme variedade de vídeos (trailers e comerciais de jogos, entrevistas, etc.), você pode consultar informações específicas de títulos de Wii e DS, já lançados ou não – capa oficial, classificação etária e data de lançamento são apenas alguns dos



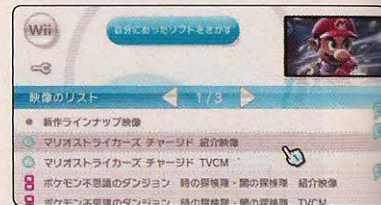
● Clique no último botão para transformar seu Wii em um hot spot e transferir demos para o DS. Quanto às demais opções? Quem se importa?

dados que podem ser visualizados. Mais: você pode avaliar seus games para que outras pessoas saibam a sua opinião.

Mas a brincadeira não pára por aí. Isso porque o Everybody's Nintendo Channel é o canal que transforma seu Wii em um quiosque particular para download de demos de DS. No entanto, esta não é a

única função do serviço de download do canal. Além das demos, é possível baixar um patch (atualização) para a versão japonesa do jogo *Pokémon Diamond/Pearl*.

Ainda não foi divulgado se demos de jogos de Wii também serão disponibilizadas no canal nem quando a Nintendo pretende lançá-lo nos EUA para que possamos testá-lo na prática, mas não poderíamos estar mais empolgados com essa grande novidade.



● Se você iniciar um vídeo e voltar ao menu, ele continuará sendo exibido no alto da tela



● Além de trailers, há comerciais de TV e entrevistas entre os vídeos disponíveis

5 GAMES EM FLASH

PARA JOGAR PELO BROWSER DO Wii



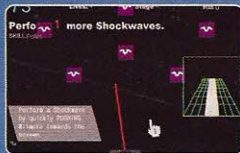
Bubble Pop

Tudo bem que as bolhas que você deve estourar caem com a mesma sutileza de balas de canhão, mas nem por isso deixa de ser viciante. tinyurl.com/22zntn



Bumper Car Madness

Faça curvas torcendo seus punhos e acelere colocando o controle para frente. Depois, é só tapar os ouvidos para não escutar a música de circo e mandar ver. tinyurl.com/2dtzq9



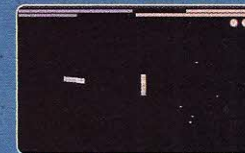
Chydra Simulation

Está mais para uma demo técnica do que para um jogo de verdade, mas o esquema de controlar a direção do tiro inclinando o Wii Remote é interessante. tinyurl.com/yvqg3k



Icy's Adventure

Game para duas pessoas que só funciona no Wii. O primeiro jogador controla a movimentação do personagem e o segundo fica encarregado dos pulos. tinyurl.com/lyo3sg



Wiimote Wars

Trata-se de uma batalha estelar com foguetes em forma de Wii Remote. Um jogo de luta envolvendo arremessos de controle seria mais interessante, mas... tinyurl.com/2y64d7

ACCESS POINT

O PONTO DE ENCONTRO DOS VICIADOS EM JOGOS ONLINE

NGAMER
BRASIL

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

Nicholas Marcondes dos Santos

E-mail: sonicxnic_3026@hotmail.com

Wii Number: 7111 6386 7186 3611

FRIEND CODE

Mario Strikers Charged: 060244 809479



Ivan Castilho

E-mail: szonik@gmail.com

FRIEND CODE

Ultimate Mortal Kombat:
7340 8991 9428 1652

Rodrigo de Sousa Andrade

E-mail: rodrigo_trin@hotmail.com

Wii Number: 8635 5435 3437 2643

FRIEND CODES

Animal Crossing WW: 232030 345997

Mario Kart DS: 128939 306965

Pokémon Pearl: 438190 691551

Metroid Prime: Hunters: 206247 755699

Star Fox Command: 813857 206761

Final Fantasy III: 421023 454828

Marcos Gabriel de Souza e Oliveira

E-mail: magab.oliver@gmail.com

Wii Number: 7850 0262 2817 8433

Bruno Sant'Anna

E-Mail: bruno_santanna_1992@hotmail.com

Wii Number: 4589 3544 6792 1541

FRIEND CODES

Pokémon Battle Revolution: 227740 264259

Mario Strikers Charged: 253512 415625

Leandro Rafael Cunha

Wii Number: 6469 0775 0671 5467

FRIEND CODES

Mario Kart DS: 274988 850393

Star Fox Command: 507348 599210

Victor Huggo Toffano

E-mail: linkvh34@hotmail.com

Wii Number: 2190 1693 2829 9883

Lucas Alves de Paiva

E-mail: lucas_kajad@hotmail.com

Wii Number: 7340 8991 9428 1652



PROPAGANDA: A ALMA DO NEGÓCIO

Este mês, a **NGamer Brasil** investiga o desafio de fazer propagandas de uma empresa construída sobre o sucesso de encanadores bigodudos e bolotas cor-de-rosa

A TRAJETÓRIA DO MARIO NOS COMERCIAIS NINTENDO



MARIO BROS.

Este é o primeiro comercial de um jogo do Bigode: *Mario Bros.* para Atari 2600



DONKEY KONG

Donkey Kong para ColecoVision é tão hipnotizante que esse bigodudo nem repara no gorila raptando a Pauline



SUPER MARIO BROS.

Este comercial japonês tem 90% de imagens retiradas do próprio game. Radical!



SUPER MARIO BROS.:
THE LOST LEVELS

A garota fica zangada porque o pai deixou o Mario morrer. Isso sempre acontece



SUPER MARIO BROS. 2

Uma corrida por um campo de tulipas e uma pirâmide com porta retangular. Esses canadenses...



Dez anos atrás, a Nintendo nos perguntou se iríamos salvar a garota ou jogar como uma. Cinco anos atrás, a Nintendo orgulhosamente anunciou que o Game Boy SP era “para homens”. Este ano, no entanto, a “garota” propaganda do Nintendo DS na Europa é Nicole Kidman, estrela de filmes como *Moulin Rouge* e *Batman Forever*, que, como a maioria das pessoas de 40 anos de idade, consultou o Dr. Kawashima a fim de retardar a inevitável realidade que chega para todo mundo que atinge os temidos 4.0: um cérebro atrofiado e debilitado que resulta em uma completa inaptidão para determinar quantos números 3 de cor amarela estão girando em uma grade (isso sem falar na perda da potência sexual). O que está acontecendo, afinal? A Nintendo quer que nós sejamos garotas ou não? Estamos confusos...

Pensando bem, essa é a natureza transitória das propagandas. Anúncios, qualquer que seja a forma que eles assumam, são como uma pequena máquina do tempo, uma mensagem unilateral que nos dá uma percepção da maneira ideal com que a empresa em questão gostaria de ser enxergada. Como a própria Nintendo resolveu apostar no estilo, suas propagandas também mudaram para refletir sua nova identidade. Não é coincidência que os anos mais confusos da Nintendo (digamos, de 1997 a 2005) vieram em conjunto com algumas das mais desfocadas campanhas de marketing que já vimos. Pegue o DS como exemplo: antes do lançamento da versão Lite, as propagandas do portátil beiravam o desastre. Nos EUA, elas eram tratadas com um humor estilo *Debi & Lóide*, enquanto que a Europa via anúncios idiotas do tipo “se você gostava de jogar *Mario Kart* dez anos atrás, vai adorar jogar agora”.

Deixa o branco mais branco

Então, o que faz uma boa propaganda? As pessoas geralmente têm idéias erradas sobre isso. Pegue como exemplo um comercial de um carro, de mais ou menos quatro anos atrás, em que um parafuso rolava por uma tábua de madeira, acionando uma série de mecanismos e eventos que culminavam em um apertar de botão que fazia o lindo carro descer de uma rampa. Ele é considerado um dos melhores comerciais de todos os tempos (se você nunca viu, veja: tinyurl.com/j9cb4), mas é, no fundo, inútil. Falando agora, é lógico que quem assistir vai se ligar, mas na época quase ninguém se lembrava de qual carro estava sendo mostrado no comercial. Propagandas “boas” são coisas como o comercial do tira-manchas Vanish. Elas são irritantes que nem o inferno, mas são elas que grudam no cérebro como se um marca-textos tivesse sido enfiado em sua narina.

Boas propagandas são como ícones, personalizações dos produtos que estão sendo vendidos. Com o Wii, o redirecionamento comercial da Nintendo significa que eles precisavam de algo que poderia, em linguagem “marqueteira”, ativar consumidores de uma grande variedade de públicos-alvos. Lógico que imprimir anúncios no verso de cartelas de bingo não daria resultado – é por isso que hoje nós vemos campanhas de marketing lúcidas e sagazes, campanhas que explicam as qualidades do produto em termos simples e não são segregalistas (ao contrário das propagandas de *Ocarina of Time* e do Game Boy SP, que ignoraram um grande número de jogadores do sexo feminino, apesar de jogos como *Zelda* serem, talvez, o gênero mais popular entre as mulheres).

Você pode ver um monte de anúncios diferentes espalhados por estas páginas, mas em nossa opinião, o anúncio atual do Wii – que

INICIATIVA DE MARKETING E SAQUÊ NÃO COMBINAM

Eles bolam comerciais de uma forma um pouco diferente no Japão. Aqui estão três dos “melhores” da Nintendo



• Mario rege um coro de estrelas enquanto o Famicom prende a todos lentamente. Nem o fato de que o comercial é do desprezível *Wario's Woods* estraga o clima.



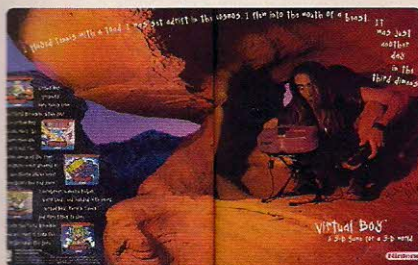
• A notícia de que uma família está jogando Famicom se espalha; multidões correm em direção à casa e logo em seguida invadem a residência e começam a olhar fixamente para a TV. O motivo? *Volleyball* para NES.



• Um professor dança em conjunto com três Robotic Operating Buddies antes de ser encolhido, transportado para dentro de um game e prontamente assassinado pelos inúteis ROBs. Nicole Kidman nunca faria uma coisa dessas.

é simplesmente o logotipo do console em um fundo branco – é o melhor até agora. Ele é um ícone, como o coelhinho da revista *Playboy*. Tipos como o Mario são uma parte importante da identidade da Nintendo, mas agora podem ocupar um espaço mais “maneiro” no plano de marketing – como o coelho da *Playboy*, que

ANTES DO DS LITE, AS PROPAGANDAS DO PORTÁTIL BEIRAVAM O DESASTRE



• Certas propagandas da Nintendo têm toda a pinta de terem sido boladas por australopithecus



• A Super Scope fracassou em vendas. Tomara que o Wii Zapper tenha um destino melhor



• Argh! Texto. Está tão difícil arrumar tempo hoje em dia que quem arruma prefere ler um livro ou uma revista em vez de um anúncio cheio de letrinhas como estas

DR. MARIO

Mado sincronizado com garotas vestidas como vírus. E Mario surgindo com um coquetel de drogas

SUPER MARIO KART

“Madness” é loucura em português. Vai dizer que essa não é a melhor imagem que você já viu na NGB

SUPER MARIO KART

Yoshi está prestes a pegar carona com Lakitu. Uma cena brilhante de um esporte sem regras

MARIO PAINT

Sem a sela, Yoshi parece que está pelado. E neste comercial, ele ainda posa de Mozart

SUPER MARIO KART / SUPER MARIO RPG

Piranha Plants cantoras mostram o caminho. Dá até pra se sentir no jardim botânico

ESPECIAL

PROPAGANDA: A ALMA DO NEGÓCIO

ESTUDO DE CAMPANHA - THE LEGEND OF ZELDA

Vinte anos de babação pela famosa série da Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA (NES)

Um comercial miserável, aparentemente filmado em um quarto escuro de revelação fotográfica, com um áudio de fundo com promessas de aconselhamento. O ator da imagem à direita ficou conhecido na série *Contos da Cripta*.

THE LEGEND OF ZELDA (NES)

"É a lenda de Zelda / E é muito radical / E aquele tal do Ganon / É um animal." O original não é em português, mas o rap deste comercial tem rimas tão boas quanto esta. Está explicado por que os games tiveram uma crise de imagem nos anos 1980.



ZELDA II (NES)

Um azarado ator teve sua carreira sabotada antes mesmo que ela começasse. O pobre infeliz foi filmado vagando por castelos sem vida ou características marcantes, naquilo que se mostrou uma cópia perfeita do jogo de verdade. Será que os japoneses fizeram um comercial melhor?



ZELDA II (NES)

A Nintendo não é do tipo que usa trechos de jogo se uma imagem de um pinguim vomitando dentro de um vulcão pode dar conta do recado. O vendedor nota o símbolo da Triforce na mão de um garoto. O símbolo brilha. A loja vira o reino de Hyrule. Muitas caretas se seguem.

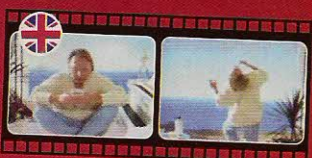


ZELDA: A LINK TO THE PAST (SNES)

Um Link que dança break (e que mais parece uma menina) empolga o público enquanto Zelda é levada para trás das grades. Mas e como é o jogo? "Quem se importa?", responde com outra pergunta o esperto departamento de marketing da Nintendo.

ZELDA: LINK'S AWAKENING (GB)

Na Inglaterra, o *Zelda* de Game Boy ganhou comerciais com um ator famoso por lá. "Você assume o papel do elfo Link", explica ele enquanto segura o GB como se fosse uma batata quente. Depois, a troca de nada, ele bate com o nariz em uma porta de vidro.



ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)

A Nintendo já havia pisado na bola com este comercial antes mesmo da preconceituosa frase "Você vai salvar a garota ou jogar como uma?". Muitas imagens emocionantes do jogo em exibição e poucos girassóis dançantes com túnicas verdes.



ZELDA: LINK'S AWAKENING (GB)

Um "Chibi-Link" perdido no oceano? Parece *Wind Waker*, mas é *Link's Awakening*. O comercial japonês de *Wind Waker*, quando comparado a este, é comum demais. Mas o de *Master Quest*, com garotas gritando e segurando controles de GC, compensa isso.



MAJORA'S MASK (N64)

Um game brilhante, mas será que o tema central não poderia ter sido amenizado no comercial? A Nintendo americana não pensou assim e filmou um comercial em estilo noticiário, com um repórter frenético entrevistando as pessoas antes que a lua caísse do céu e esmagasse suas cabeças.

FOUR SWORDS (GBA)

Nem é preciso dizer muita coisa, a não ser que este é um dos melhores comerciais de game de toda a história. Nós adoraríamos ver *Resident Evil 4* em um comercial que usasse pequenas e lindas marionetes. Ou, quem sabe, *Geist*. Pensando melhor, qualquer game imaginável.



MINISH CAP (GBA)

Uma estudante japonesa caminha alegremente, ignorante ao fato de que ela é muito, muito pequena. Felizmente, os pesados passos dos enormes sapatos de seus colegas a alertam desse problema. Em seguida, a cena se transforma em um típico cenário de *Minish Cap*, que tem temática semelhante.



TWILIGHT PRINCESS (Wii)

O Wii matou a propaganda. Tudo o que você precisa para anunciar um jogo de Wii são algumas imagens do game intercaladas com cenas de um jovem bem estiloso fazendo movimentos exagerados com o controle remoto. Se as orelhas dele forem pontudas, melhor ainda.





NÃO QUEREMOS PAGAR R\$ 200,00 EM UMA PROPAGANDA INTERATIVA

figura em anúncios afixados em locais de circulação de adultos, como bares ou casas noturnas. Entretanto, apesar do recente sucesso, achamos que a Nintendo deveria estar fazendo mais para transmitir sua mensagem. O Wii pode ter ultrapassado o Xbox 360 nos últimos meses, mas a guerra está longe do fim.

Oportunidades na lata do lixo

A qualidade das campanhas de propaganda impressas e televisivas da Nintendo pode estar em alta, mas, tipicamente, a resposta dela a algumas das mais novas maneiras de “desovar” os produtos é mais fora de moda do que um pedaço de queijo mofado com mullet e uma camiseta da Blitz.

Marketing viral – isto é, colocar os profissionais de marketing no meio do povo e fazê-los enaltecer tudo o que a companhia faz – é uma técnica traiçoeira que a Nintendo não precisa explorar. A Big N é uma das poucas empresas de sorte que contam com uma boa vontade quase mágica entre sua base consumidora. Muitos fãs ficariam felizes em fazer propaganda para a Nintendo descendo as Cataratas do Niágara vestidos com Pikachu, ou fazendo uma enorme tatuagem no peito com o Yoshi mastigando um Goomba. Mas a Nintendo não pode esperar que seus fãs façam propaganda online. Alguém precisa bater na cabeça da Nintendo com uma coleção encadernada da **NGB** e mostrar a ela o exemplo da Square Enix, outra empresa de games com incrível fidelidade consumidora.

Para o lançamento de *Chocobo Tales*, por exemplo, a produtora distribuiu um montão de skins para MySpace e outras coisas do tipo, que exibiam o grande mascote amarelo e que foram capturados imediatamente pelos fãs e distribuídos várias vezes entre eles mesmos. Os fãs ganham seu elo de ligação, a Square ganha sua propaganda gratuita. O conceito de comunidade é o que há de mais “descolado” no momento, e apesar de a Nintendo marcar presença em sites de relacionamento como o Facebook (você pode adicionar o Wii a um aplicativo

do tipo “coisas de que eu gosto”, por exemplo), não dá para não pensar que a empresa poderia estar fazendo mais. Em vez de espumar pela boca toda vez que alguém coloca um emulador online de NES ou qualquer coisa assim em um site de internet, a Nintendo deveria criar layouts, músicas e paradinhas similares para seus fãs utilizarem e compartilharem. Infelizmente, no momento, visitas a sites oficiais de *Metroid Prime 3* ou *Super Paper Mario* (títulos escolhidos aleatoriamente) não revelam opções assim. Só o Facebook contabiliza algo próximo de 1% de toda a atividade na internet, portanto, uma oportunidade está sendo perdida aí.

Por dentro do jogo

O que nos leva ao último caminho potencial para as propagandas: dentro dos próprios jogos. Apresente essa sugestão aos jogadores e a maioria deles vai se contorcer em dores no chão como se estivessem sendo devorados internamente por formigas africanas. Só que a resistência a esse método de propaganda é inútil, pois ele já é uma realidade praticamente

irreversível. Barras de chocolate e pirulitos de marcas conhecidas entulharam os mundos dos games de plataforma *James Pond II: Robocod* e *Zool* em 1990, mas como eles apareciam com a mesma frequência com que a mochila de Tingle aparece em games da Nintendo, no geral, os gamers se mostraram indiferentes. Não estamos dizendo que isso é bom, pois definitivamente não é; mas com o retorno dos custos de desenvolvimento cada vez mais difícil de ser alcançado, é algo inevitável. Empresas como EA e Ubisoft são líderes nesse segmento. A Nintendo, que às vezes parece disposta a prostituir seus personagens em qualquer parceria comercial, mas que ao mesmo tempo é altamente restritiva quanto a suas propriedades intelectuais, provavelmente não seguirá essa tendência. Mas quando o sucessor do Wii for lançado, quem pode dizer o que vai acontecer? Mario pode ganhar vidas com biscoitos Trakinas em vez de cogumelos em um eventual “Super Mario Galaxy 2”.

Mas nem tudo é ruim. Como já sabemos, a propaganda gera muita grana, que, hipoteticamente, pode servir para reduzir o montante que você paga pelo game. Um método parecido já está em prática no mercado de PC: os usuários podem baixar de graça títulos da Ubisoft como *Rayman Raving Rabbids* em sites como o FilePlanet.com, desde que não liguem para a enorme quantidade de propagandas dentro do game. Isso prova que a idéia pode ser bem aproveitada, desde que os produtores não confundam as coisas e pensem que estamos dispostos a pagar cem, duzentos reais em uma propaganda interativa.

Nós já sabemos que a Nintendo consegue alterar propagandas dentro dos games nos títulos do Virtual Console, como fez em *Wave Race 64*. Então por que não permitir que alguns games mais antigos do VC tenham uma versão grátis, financiada por anúncios da Adidas ou de outras marcas dentro dos próprios games? Analisemos assim: você conhece alguém que já comprou e baixou *Cratermaze*? Mas se fosse para baixar de graça, você até experimentaria, não é mesmo? Isso sim faz muito sentido: games antigos, propagandas novas e todo mundo feliz.





LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

UNIVERSO



20 LOUCURAS NINTENDO

Cada vez mais loucos, cada vez mais Nintendo

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



1 DESFILE DE PERSONALIDADES

Na NGB #5, você leu o review de *Drawn to Life* para DS e pôde perceber que o game de aspecto infantil é um título que esbanja criatividade. Nele, o jogador desenha seu próprio personagem e até alguns elementos do cenário durante a aventura. Nós só conseguimos desenhar blocos sem graça e sem vida, mas alguns jogadores mostram suas habilidades no manejo da stylus e aparecem com personagens como Samus (tinyurl.com/yno8q3), Mega Man (tinyurl.com/ywax9y), Mario e Sonic (tinyurl.com/24vsrp) e até o Master Chief da série *Halo* de X360 (tinyurl.com/2xo26j).



Nos games, são poucas as chances de ver Samus sem capacete. No site dela, são muitas



2 DUAS (MIL) CARAS

Em uma galeria alojada em pixelninja.se/photo.html, você pode conferir alguns cosplays bem interessantes de uma garota que, pelo jeito, tem múltiplas personalidades. Ela tem olhos puxados como uma oriental, mas, na verdade, é uma sueca de Estocolmo. Entre os personagens encarnados, podemos ver algumas fotos dela posando de Samus. E não é que até uma peruca loira a menina arrumou?

CONTATO NGAMER BRASIL

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





NINTENDO

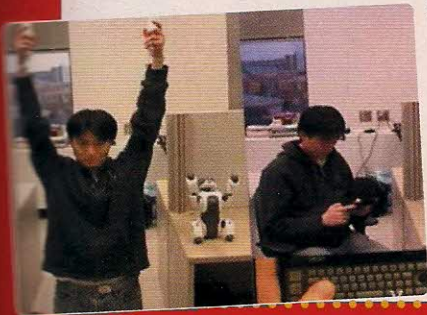
3 NINTENDO CONTROLA SONY

O título desta Loucura é enganador, mas é o tipo de coisa que todo nintendista gosta de ver, não é mesmo?

Em 1999, a Sony introduziu no mercado o cachorro-robô Aibo, que, apesar de bem engraçadinho, não alcançou o sucesso desejado

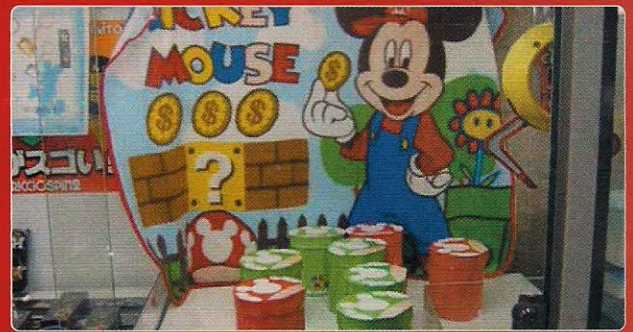


pela empresa e parou de ser fabricado no ano passado. Em tinyurl.com/2enho5, estudantes de uma universidade canadense adaptam dois Wii Remotes para controlar o pulgênto de lata e provam que o periférico da Nintendo é muito mais rápido e preciso do que um teclado de computador para levar o cão-robô para passear.



4 GIGANTES DO ENTRETENIMENTO

É difícil dizer quem é mais famoso: Mickey Mouse, o camundongo criado por Walt Disney, ou Mario, o encanador criado por Shigeru Miyamoto. Enquanto isso não se resolve, Disney e Nintendo seguem defendendo com unhas, dentes e processos seus direitos de imagem. Imagine a indenização exigida por ambas empresas quando descobrirem esta máquina de "pesca-prêmios" com características dos dois personagens. tinyurl.com/2xcwjk



5 MOBÍLIA LINDA

O Natal acabou de acontecer e o Papai Noel não trouxe o seu Wii? Então o jeito é atormentar seu pai de verdade e convencê-lo a tirar o pó da caixa de ferramentas para construir um armário em forma de Wii Remote para você. Mostre a ele as fotos que estão em tinyurl.com/2sxz5g para que velho tenha inspiração e depois guarde suas cuecas com estampas do Mario no móvel mais lindo do bairro.



Tranque seu irmão caçula ali dentro para ouvir os "efeitos sonoros" pelo alto-falante

6 DOCE COGU

Ah, as doçuras Nintendo... se jogar videogame já é uma delícia, o que dizer de guloseimas que aumentam a taxa de açúcar em nosso sangue e ainda nos trazem doces lembranças? Sim, isto é mesmo o melhor de dois mundos! Mate as saudades da matéria que publicamos na NGB #3 e ganhe algumas cáries a mais com estes deliciosos cogumelos. tinyurl.com/yph226

Eles são tão bonitinhos que chega a doer os dentes só de pensar em mordê-los



7 UPA UPA, CAVALINHO

A molecada de hoje começa a fuçar com eletrônica cada vez mais cedo. Os dois fedelhos do vídeo que está em tinyurl.com/22zrf5 pegaram seu cavalinho de brinquedo e acoplaram um Wii Remote nele. Bom, pode ter sido um parente mais velho que fez esse serviço, mas não importa. Pena que não dá para apertar botão nenhum e a traquitana só funciona de verdade com jogos que exigem o mínimo de movimentos.



8 A NOVELA DO NOVELO

"Crochê: um dia você vai fazer". Bem que este poderia ser o slogan de uma escola de artes manuais com o intuito de atrair alunos na inevitável crise da terceira idade. Sendo você ou não fã do crochê, aqui está um endereço para conferir belas peças feitas com lã e agulha, inclusive um Mario bem simpático e um Link sem características faciais. Medo. tinyurl.com/yuezmx

Coitado desse Link. Como ele vai sentir o perfume das flores do campo de Hyrule?





LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

9 PAPEL DE BOBO

Tempos difíceis esses nossos. Quando um videogame portátil como o Nintendo DS é muito para o seu bolso, a saída é apelar e buscar soluções alternativas e baratas. Um pobre coitado que não tem onde cair duro fez um vídeo de seu DS de papel com um fajuto jogo do Mario e colocou na internet para todo mundo ficar com pena e liberar um troco para ele a título de generosidade. Mas nossos corações são de pedra e tudo o que demos foram risadas. tinyurl.com/29flsa



Videogame descartável: depois da partida, amasse e jogue fora

O Petró tem dois gatos, Janis e Ozzy. Em breve, você verá fotos deles nesse site

10 BIICHANOS

Se você tem um gatinho ou uma gatinha, tire uma foto bem bonita e mande para wiikitty.com/wiikitties.php. Seu bichano nem precisa mostrar poderes sobrenaturais (ou "sobreanimais") e descabelar no controle de um videogame. Basta colocá-lo na imagem junto de um Wii Remote ou qualquer coisa relacionada ao Wii e pronto: fama felina instantânea.



13 HAJA CORAÇÃO

Animação bem legal de Link tendo problemas de comunicação com um vendedor em uma típica loja de Hyrule. Também... o elfo tem sérios problemas de dicção e é mesmo difícil entender o que ele está querendo dizer no meio de todos aqueles grunhidos. No final, o herói acaba conseguindo o que quer, mas o vendedor não fica muito feliz com isso. tinyurl.com/ytppp9



Enviado por Arthur

14 BRAVEZA TOTAL

Conheça o Angry Video Game Nerd. Como o nome já deixa claro, ele é um nerd nervoso que gosta de games. Ou será que ele detesta? Em seus vídeos, o mal-humorado gamer faz análises de jogos antigos sempre descendo o pau nos menores defeitos. Se você entende bem a língua inglesa, dê uma passadinha em tinyurl.com/m56ce e divirta-se a valer.



Enviado por Daniel Rolo

11 MELODIAS MARIO PAINT

Em tempos de *Rock Band* e *Guitar Hero*, é normal que as pessoas se esqueçam de como era difícil brincar de música nos games de antigamente. *Mario Paint* é um claro exemplo disso: uma das ferramentas do software permitia a criação de músicas, mas era tudo muito limitado. Por isso, não há como ficar indiferente à criatividade de TomBobBlender, que recriou melodias como o tema de *Sonic* (tinyurl.com/2grzac), músicas de *Street Fighter 2* (tinyurl.com/22r8mo) e sucessos do rock como *Smells Like Teen Spirit* do Nirvana (tinyurl.com/yvvd3c), além de muitas outras. Palmas que ele merece!



Enviado por Murilo +Vampiret

12 BALANÇA MESMO

A NGamer Brasil perde a virgindade e mostra mulheres seminuas em suas páginas. Mas fique tranqüilo(a) que não vamos entrar para o ramo da pornografia nem nos render ao apelo fácil de estampar garotas voluptuosas em fotos que não têm nada a ver com videogame. Esta loira entrou aqui pois há um site com vídeos dela jogando Wii com as protuberâncias mamárias de fora. Depois que o vídeo acaba, você tem que adivinhar o game. Assista se for maior de idade. Ou então quando seus pais não estiverem olhando. tinyurl.com/2wszhk

Coitada da moça... sem grana para comprar sutia, ela usa as mãos para conter a gravidade

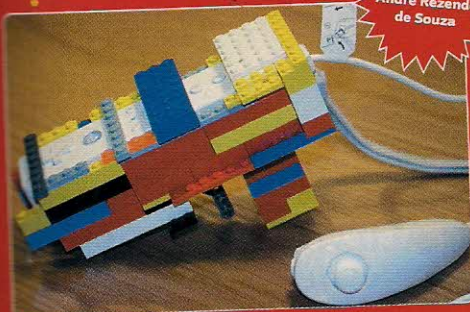




15 LEGO ZAPPER

Mais um pão-duro (ou apenas um pobretão como a maioria de nós) que não quer gastar dinheiro com acessórios. Utilizando suas peças abandonadas de Lego, o muquirana em questão construiu um clone da Wii Zapper. E, pelo depoimento do maluco, a parada funciona direitinho! Repare no gatilho feito com uma peça especial que desliza e aciona o botão B. Genial! tinyurl.com/2twhne

Enviado por
André Rezende
de Souza



O Wi não roda games de Wii, somente cartuchos de NES. Ou seriam cartuchos de NE?



17 A SOLUÇÃO DOS SEUS PROBLEMAS

Se o seu salário ou mesada não é suficiente para ter um Wii, o jeito é comprar um Wi – a diferença é apenas um i. Bom, talvez seja um pouco mais do que isso. Mas a Dynacom, fabricante dessa jóia, diz que seu produto é "compatível com sistema Nintendo 8-Bit, tem 111 jogos na memória mais cartucho de brinde com 106 jogos". O som também é uma maravilha: "cinco canais de áudio, sendo um de ruído branco". Que diabos é um ruído branco?!? tinyurl.com/ysktdq

18 GIRANDO NO ESPAÇO

Por isso que o Mario parecia tão à vontade no espaço em *Super Mario Galaxy*! Ele fez um curso intensivo em gravidade zero com Buzz Aldrin, o segundo homem a pisar na Lua em 1969. O encanador e o ex-astronauta parecem ter se divertido muito nesse vídeo promocional para o lançamento do jogo: eles deram piruetas em câmera lenta e seguraram a mão um do outro. tinyurl.com/2ymazv



16 TETRIS NO VOLANTE

Para quem mora em grandes metrópoles, o trânsito é um problema quase sem solução. Somente em São Paulo, são aproximadamente 700 novos carros em circulação a cada dia. Se pelo menos tirassem das ruas os carros velhos e os transformassem em máquinas de videogame... Epa! Parece que alguém já fez isso em tinyurl.com/2s75lq. Esse modelo antigo de Citroen foi adaptado para controlar partidas de *Tetris*, *Space Invaders* e outros games de mecânicas simples. Queremos um!



19 BESTIALISMO INDUZIDO

Ainda não fizemos uma eleição das Loucuras mais engraçadas, mas, no dia em que fizemos, esta aqui será uma das campeãs. Qualquer descrição estragaria a graça, mas podemos dizer que o vídeo envolve um garoto jogando Wii, um cachorro com os hormônios à flor da pele e um pai desnaturado que filmou tudo em vez de socorrer seu filho. O moleque provavelmente ficou traumatizado para o resto da vida. tinyurl.com/2tnxdz



Duas boas, duas imagens, um cachorro. Ah, os maravilhosos truques do Photoshop...

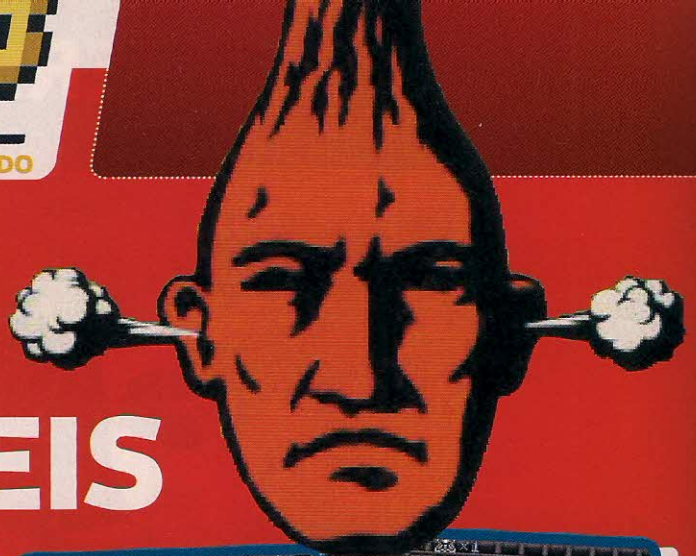


20 NINTENDOG

Um dia ainda vamos colocar a boina do Mega no vira-lata aqui da rua para tirar uma foto. Enquanto isso não acontece, podemos matar a vontade com imagens deste boxer posando de encanador. O cachorrão tem cara de mau, daqueles que arrancam a garganta de um ladrão com uma dentada, mas com estes disfarces até a Peach gostaria de dar um biscoito Scooby para ele. tinyurl.com/2yejx5



MISSÕES IMPOSSÍVEIS



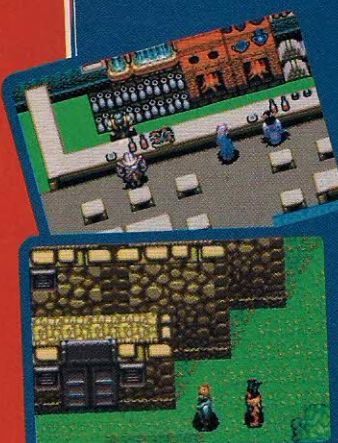
Dez games ridiculamente difíceis para você testar a sua habilidade e, de quebra, atualizar o seu vocabulário de palavrões

THE 7TH SAGA (SNES)

Trata-se de um obscuro RPG desenvolvido pela Enix. Controlando um dos sete aventureiros disponíveis, seu objetivo é encontrar sete escrituras antigas. Para o seu azar, porém, o mundo no qual é preciso procurá-las é um dos mais letais da história dos RPGs.

Onde o bicho pega:

Ao contrário dos demais RPGs, que permitem ao jogador progredir livremente, ganhando apenas a experiência necessária para manter as batalhas competitivas, *The 7th Saga* o obriga a subir de nível a cada nova cidade visitada. Mas mesmo fazendo isso, em alguns momentos aleatórios, o game maltrata você colocando no seu caminho criaturas ridiculamente difíceis. Acredite: você vai morrer antes mesmo de saber quem ou o que o atacou.



CONTRA III: ALIEN WARS (SNES)

O fato de *Contra* e *Super Contra* terem sido lançados para arcade já garantiria o lugar deles nesta lista – afinal, pagar por continúes é cruel demais. No quesito dificuldade, porém, *Alien Wars* supera os dois facilmente. Jogadores habilidosos ficam com as melhores armas mesmo depois de perder uma vida, mas isso não é garantia de sobrevivência por muito tempo.

Onde o bicho pega: É um *Contra*. Se ser alvejado por todos os ângulos possíveis (inclusive alguns que não existem) não deixa você de cabelo em pé, tomar uma banho de lava e ser pisoteado por monstros gigantes certamente vai deixar.



VIEWTIFUL JOE (GC)

O cômico e estiloso game de pancadaria 2D/3D da Capcom é espetacular. Mas também é capaz de fazer qualquer ser humano normal querer lançar o controle na parede, especialmente na dificuldade Adult. Aparentemente, o grito de guerra do protagonista (Henshin a go go, baby!) significa: "Prepare-se para ficar p... da vida, otário!"



Onde o bicho pega: De acordo com os fãs mais assíduos que conhecemos, o momento mais frustrante do jogo é a batalha contra Fire Leo. Mesmo com a capacidade de acelerar e desacelerar a ação, escapar dos ataques do inimigo é uma das tarefas mais ingratas que existem.

F-ZERO GX (GC)

Um dos jogos mais impressionantes do GC, *F-Zero GX* proporciona a mais pura experiência arcade na tela da sua TV. A sensação de velocidade é tão absurda que não conhecemos ninguém que tenha terminado um único Grand Prix sem falar um palavrão. Com 30 veículos e percursos que exigem precisão absoluta, *GX* é um game para poucos... Muitos poucos... Pouquíssimos.

Onde o bicho pega:

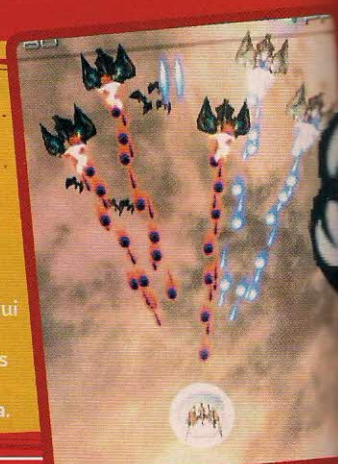
Destruir todas os campeonatos na dificuldade Master já é uma missão quase impossível, mas são os objetivos secundários que separam os meninos dos homens. Na dificuldade Hardest, só é possível cumprir todos os desafios individuais através de uma conexão espiritual entre homem e máquina. Se isso não for difícil o bastante, você pode tentar superar os ghosts dos produtores do jogo no Time Trial.



IKARUGA (GC)

Se *Ikaruga* fosse uma chuva de verão, as gotas seriam meteoros flamejantes do tamanho da cabeça do Petrô. Assim que você saca a idéia central – mudar a cor da nave na hora certa –, o game se transforma em quebra-cabeça aéreo.

Onde o bicho pega: No terceiro. É aqui que os labirintos destrutíveis dão lugar a blocos invisíveis que emitem ondas capazes de jogar a sua nave contra as laterais do cenário. Depois disso, claro, a coisa só piora.





CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE (NES)

O primeiro é difícil, mas usando a água-benta da maneira certa, você consegue passar 90% do jogo sem sofrer um único arranhão. Em *Castlevania III*, porém, a história é diferente. Além de caminhos múltiplos, você conta com a ajuda de fracos personagens secundários e precisa derrotar chefes cabulosos antes do Drácula.

Onde o bicho pega: *Castlevania III* é oito ou oitenta. O jeito mais rápido de chegar ao confronto final é escolhendo a feiticeira como sua aliada. Mas embora ela facilite a sua vida no estágio do aqueduto graças a sua magia de gelo, a pouca energia da personagem torna-a dispensável durante todo o resto do jogo.



THE IMMORTAL (NES)

The Immortal foi esquecido pelos jogadores logo após seu lançamento. Nada mais justo para um jogo difícilimo, no qual o menor erro resulta na morte imediata do protagonista. Você é um mago à procura do seu mestre em uma dungeon infestada por criaturas que se alimentam de carne humana, como minhocas gigantes e goblins.

Onde o bicho pega: Mesmo que você consiga assimilar o combate com espada e escapar vivo das armadilhas dos cinco primeiros estágios, certamente sucumbirá aos corredores cheios d'água da fase seguinte. Remar contra a correnteza é a coisa mais simples com que você tem de se preocupar.

BATTLETOADS (NES)

Um dos games mais ambiciosos de sua época, *Battletoads* obviamente foi criado para tentar tirar proveito do sucesso da série *Tartarugas Ninja*. Trata-se de um jogo cheio de personalidade, com personagens marcantes e um dos mais altos níveis de desafio da história dos videogames. Quer ver multidões correndo e gritando desesperadas pelas ruas da sua cidade? É só gritar o nome do jogo em uma área pública.

Onde o bicho pega: Quem já jogou sabe: a corrida com motocicletas flutuantes da terceira fase é, ao mesmo tempo, uma das sequências mais clássicas e impossíveis que existem. A má notícia é que ela não corresponde nem a 0,3% da dificuldade total do jogo. Quem consegue cruzar a linha de chegada sem perder todas as vidas ainda precisa escalar torres gigantes usando plataformas que somem e fugir de engrenagens em áreas inundadas e cheias de espinhos mortais. E isso tudo para ver um final tosco.



SUPER GHOULS 'N GHOSTS (SNES)

Não foi só a samba-canção do protagonista que fez a série ganhar notoriedade. Na verdade, ela ficou conhecida por causa do alto nível de dificuldade – são poucas as pessoas que sequer conseguem terminar a primeira fase. As principais razões para isso? Um sistema de controle arcaico – não é possível ajustar o pulo do personagem – e inimigos posicionados em pontos propositalmente inconvenientes.

Onde o bicho pega: Mortos-vivos surgindo do chão a todo instante, crânios flamejantes voadores, cachorros demoníacos e um tsunami que varre a tela, revelando abismos que não existiam segundos atrás. E isso tudo só na primeira fase! Definitivamente, é um jogo criado para jogadores com clarividência. O pior de tudo, porém, é chegar ao último chefe e descobrir que você precisa jogar tudo de novo para ver o final.



SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS (NES)

O *Super Mario Bros. 2* que você conhece é só uma versão modificada do jogo *Doki Doki Panic*, que não tinha nada a ver com Mario e cia. No Japão, *SMB2* era um game bem parecido com o primeiro, só que mil vezes mais difícil. Nos EUA, ele só foi lançado no pacote *Super Mario All-Stars*.

Onde o bicho pega: O jogo todo. Só para você ter uma ideia, mesmo depois de dez anos de tentativa, nem o Mega nem o Trivas conseguiram passar do segundo mundo até hoje.



NINTENDOPÉDIA

VOLUME 1: PIRANHAS

Conheça melhor as plantas dentuças que há mais de 20 anos tentam morder o traseiro surrado do Mario

Por Humberto Martinez
Ilustração: Makotron

0 Reino do Cogumelo é infestado por criaturas mutantes bizarras (também, com um nome como esse, não poderia ser diferente). Há um sem-número de seres que existem só pelo prazer de atrapalhar a vida de Mario em suas aventuras coloridas. Uma das raças mais interessantes são as Piranha Plants, plantas carnívoras que se dividem em mais de 30 espécies. Confira nossa pesquisa e aprenda um pouco mais sobre elas.

1 PIRANHA PEST



Habitat: *Yoshi's Story*
É a menor muda da família Piranha Plant. Elas têm grandes línguas, usadas para engolir suas presas, alimento necessário para crescer.

2 DINO PIRANHA



Habitat: *Super Mario Galaxy*
Este gigantesco quadrúpede nasceu de um ovo no planeta Good Egg Galaxy. Mistura de dragão jurássico e planta carnívora, esta criatura é a mais ágil e rápida entre as Piranha Plants. Além das enormes presas, o Dino Piranha tem uma espécie de porrete na ponta do rabo.

3 PAKKUN FLOWER



Habitat: em qualquer cano (desde que o game seja japonês)
Há quem acredite que a Pakkun Flower é uma subespécie única de planta carnívora, mas esse nada mais é do que o nome usado no Japão para designar as Piranha Plants.

4 SUPER PIRANHA PLANT



Habitat: *New Super Mario Bros.*
Uma mutação genética desconhecida deu proporções monstruosas às Piranha Plants e as transformaram em um dos maiores espécimes da raça. Devido ao seu tamanho, a Super Piranha Plant não cabe em canos.

5 PIRANHA BEAN



Habitat: *Mario & Luigi: Superstar Saga; Mario Hoops 3x3*
Residente em Beanbean Kingdom, a Piranha Bean vive nas proximidades do castelo local e é um provável parente perdido de Petey Piranha – ou, segundo estudos recentes, Petey pode ser uma Piranha Bean. Esta espécie é desleixada e engole as suas vítimas.

6 FROST PIRANHA



Habitat: *Paper Mario; Paper Mario: The Thousand-Year Door*
Encontrada em regiões de baixíssima temperatura, esta espécie é uma versão congelada da Piranha Plant. Seu ataque é um bafo congelante.

7 PUTRID PIRANHA



Habitat: *Paper Mario: The Thousand-Year Door; Super Paper Mario*
Derivada da Piranha Plant comum, esta espécie tem cabeças maiores e exala gases tóxicos. A versão mais perigosa tem dentes roxos e cabeça amarela.

8 PETEY PIRANHA



Habitat: *Super Mario Sunshine*
Petey Piranha é a maior celebridade entre as Piranhas e, além de chefe em *Mario Sunshine*, já participou das franquias de kart, tênis, beisebol, basquete e futebol da série.

9 SMILAX



Habitat: *Super Mario RPG*
Shy Away, o Shy Guy jardineiro, regou uma Piranha Plant com água mineral e poderes mágicos e a criatura ganhou duas cabeças extras, transformando-se em um Smilax. Mais tarde, o monstro ganhou uma quarta cabeça e foi rebatizado como Megasmilax.

10 NIPPER



Habitat: *Super Mario Bros. 3*
Estas pequenas plantas parecem inofensivas, mas pulam para morder os traseiros de suas vítimas. Há algumas subespécies de Nipper, algumas cegas e outras que cospem fogo. Em Vibe Island, vivem as Sad Nipper, versões chorosas da espécie.

11 BLOW HARD



Habitat: *Super Mario World*
Mistura de cactus com Piranha Plant, esta espécie cospe bolas cheias de espinhos e paralisa as suas vítimas.

12 PIRANHA SPROUT



Habitat: *Yoshi's Story*
As plantas desta raça têm pernas curtas e são capazes de andar. Elas emitem ruídos parecidos com o coaxar de sapos e são capazes de encolher suas vítimas. Sua evolução é a Piranha Pest.

Vai dizer que você não sente vontade de experimentar esta gosma colorida?

Quer apostar quanto que ela consegue engolir esta legenda?





13 JUMPING PIRANHA PLANT
Habitat: *Super Mario World*
 Considerada uma subespécie de Piranha Pest, as piranhas saltadoras vivem em tubulações e usam o espaço comprimido dos canos para conseguir impulso para grandes saltos verticais.

14 LAVA PIRANHA
Habitat: *Paper Mario*
 Guardiã do Monte Lavalava, esta espécie vive na lava (óbvio!) e tem um jeito caricato de falar que lembra o Smeagol de *O Senhor dos Anéis*. Seu parente mais próximo é a Naval Piranha, uma espécie menor e chefe em *SMB2:YS*. Seus tentáculos, os Lava Buds, cospem as Petit Piranhas.

15 PIRANHA PLANT IN THE GENERATOR
Habitat: *Super Mario Sunshine*
 São Piranha Plants cobertas pela gosma que infesta a Ilha Delfino. É encontrada em cores diferentes nas proximidades dos geradores de gosma. Só uma boa ducha é capaz de derrotá-las.

16 PIRANHACUS GIGANTICUS
Habitat: *Super Mario Bros. 3*
 Como tudo que vive em Big Island, esta espécie é enorme e poderia engolir o Mario inteirinho, mas, por algum motivo, evita ingerir o petisco. O tamanho é só para assustar, pois ela pode ser destruída com meras bolinhas de fogo.

17 PETIT PIRANHA
Habitat: *Paper Mario*
 Assim como um girino é a forma embrionária do sapo, a Petit Piranha é a semente que um dia vai evoluir até se transformar na gigantesca Lava Piranha. Este filhote é disparado pelas Lava Buds em perigo.

18 NAVAL PIRANHA
Habitat: *Super Mario World 2*
 Esta espécie é praticamente idêntica ao seu parente próximo, a Lava Piranha, mas vive na água. Outra característica única da Naval são os círculos brancos em sua cabeça.

19 LAVA BUD
Habitat: *Paper Mario*
 É a idade intermediária entre a Petit e a Lava Piranha. Graças a uma espécie de relação simbiótica, nenhuma Lava Bud morre enquanto estiver "anexada" a uma Lava Piranha.

20 MAMA FIREPLANT
Habitat: *Super Mario World*
 Coadjuvante do episódio Fire Sale do desenho animado *Super Mario World* (acredite: você não vai querer assisti-lo), a Mama FirePlant tem cabelos loiros e cospe bolas de fogo para aquecer o povo de Dome City – sim, ela é a única Piranha Plant boazinha que existe.

21 PIRANHA PLANT
Habitat: em qualquer game, em qualquer cano
 A base de toda a evolução da espécie. Vive em tubulações e sua refeição favorita é um gordo traseiro de encanador incauto. Existem espécies nas cores vermelha ou verde.

22 MOM PIRANHA
Habitat: *Mario & Luigi: SS*
 Uma das espécies de piranhas gigantes, a Mom Piranha nasceu de um ovo misterioso cuja casca serve de chapéu para ela. A única Mom Piranha foi vista na pista do Aeroporto Internacional de Beanbean, onde foi esmagada pelo traseiro do Luigi.

23 FINK FLOWER
Habitat: *Super Mario RPG*
 É a subespécie mais distante da Piranha Plant original e uma caçadora impiedosa, que faz uso da sua beleza exótica para atrair as suas vítimas. Sua versão evoluída é a Snapdragon.

24 JUMPING PUMPKIN PLANT
Habitat: *Super Mario World*
 Esta planta é a sensação do Halloween e parece uma abóbora decorada para festividades. Ela só foi vista quando Mario venceu todas as fases do Special World e transformou todas as Jumping Piranha Plants em abóboras.

25 CHEWY
Habitat: *Super Mario RPG*
 Espécie encontrada nas regiões desérticas de Bean Valley, Chewy é uma piranha com cabeça verde, folhas roxas e é capaz de andar. Os seus ataques são baseados em um pólen com capacidades soníferas.

26 HOOTIE THE BLUE FISH
Habitat: *Super Mario World 2*
 Quase como um cruzamento entre tubarões e Jumping Piranha Plant, as Hooties vivem em grupos e atacam nos túneis aquáticos do castelo da Naval Piranha.

27 PALE PIRANHA PLANT
Habitat: *Paper Mario: The Thousand-Year Door*
 Espécie rara encontrada apenas em Boogly Woods, uma floresta onde todos os animais são monocromáticos. Como a própria falta de cores indica, é a mais fraquinha da turma.

28 VENUS FIRE TRAP
Habitat: *Super Mario Land; Super Mario Bros. 3; New Super Mario Bros.*
 Espécime visualmente idêntico à Piranha Plant tradicional, porém com capacidades incendiárias adicionais. Pode disparar bolas de fogo e é encontrada nas cores verde e vermelho.

29 WILD PTOOIE PIRANHA
Habitat: *Super Mario World 2; Yoshi's Island DS*
 Movida por capacidades móveis mais lentas do que a Ptooie convencional, a Wild Ptooie é capaz de cuspir projéteis perigosos chamados Needlenoses, que são pequenas bolas sorridentes e espinhudas.

30 PTOOIE
Habitat: *Super Mario Bros. 3; Super Princess Peach*
 Pequenas plantas capazes de andar (apesar de não usarem sapatos como as Piranha Sprouts). O nome é a onomatopéia de um cuspe, já que sua habilidade é cuspir bolas com espinhos.

PIRANHAS PERDIDAS

Duas criaturas que não foram flagradas pelas lentes do nosso Toad fotógrafo

GHOST PIRANHA

Habitat: *Yoshi's Island DS*

Piranhas voadoras que adoram engolir suas vítimas. Os únicos exemplares catalogados desta espécie são da cor azul.

BIG BUNGEE PIRANHA

Habitat: *Yoshi's Island DS*

Uma enorme planta que vive em locais altos e dá botes para abocanhar Yoshis. É o chefe do segundo mundo de *Yoshi's Island DS*.



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

PHOENIX WRIGHT ATTORNEY AT LAW TRIALS AND TRIBULATIONS

Bem-vindo ao primeiro curso de pós-graduação em Direito da **NGamer Brasil**: todos os passos para completar o novo jogo do advogado mais sem noção dos videogames

Por Artur Palma



Já tentamos, mas Phoenix não revela a marca de gel que ele usa de jeito nenhum



IMPORTANTE!

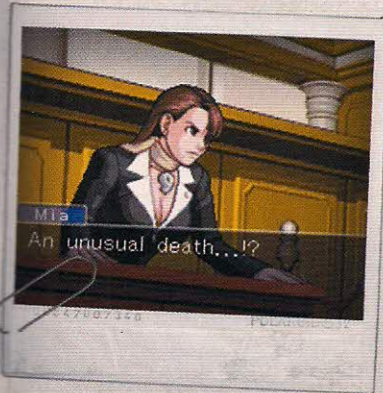
Para que o passo-a-passo completo coubesse na quantidade de páginas que reservamos, tivemos de cortar pela metade algumas frases que aparecem no jogo. Fique atento!



Episódio 1: Turnabout Memories

Tribunal - Dia 1, Parte 1

- ✓ Selecione a opção "Electrocution";
- ✓ Apresente a ficha de Dahlia Hawthorne;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "I never even talked to that...";
- ✓ Apresente a Crime Photo 1 na frase "He was always walking around...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "He was in the Pharmacology Dept...";
- ✓ Selecione a opção "About Pharmacology Dept.";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "But I lost my bottle of it around...";
- ✓ Selecione a opção "Establish murder method";
- ✓ Apresente a Crime Photo 1;
- ✓ Com a Crime Photo 1 na tela, toque na ponta do cabo de eletricidade danificado;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "At that moment, I heard...";
- ✓ Selecione a opção "Ask for more details";
- ✓ Selecione a opção "Of course it's important!";
- ✓ Apresente a Crime Photo 1 na frase "After I shoved him, he...".



Tribunal - Dia 1, Parte 2

- ✓ Pressione a testemunha na frase "Then suddenly... Dougie got...";
- ✓ Selecione a opção "Show contradiction";
- ✓ Apresente o Phoenix's Testimony na frase "It didn't look like they were fighting...";
- ✓ Selecione a opção "There was lightning";
- ✓ Apresente a ficha de Phoenix Wright;
- ✓ Apresente o Students' Testimony;
- ✓ Apresente a ficha de Dahlia Hawthorne;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "It's like we were destined to meet...";
- ✓ Selecione a opção "Keep pressing";
- ✓ Apresente o Police Report na frase "I had come to this courthouse...";
- ✓ Apresente a ficha de Doug Swallow na frase "So you see, I'm innocent!";
- ✓ Apresente o Dahlia's Present;
- ✓ Selecione a opção "Because of that necklace";
- ✓ Apresente a ficha de Phoenix Wright;
- ✓ Apresente o Coldkiller X.

Episódio 2: The Stolen Turnabout

Investigação - Dia 1

- ✓ Vá para o Basement Warehouse e clique na seta à direita da tela;



- ✓ Examine a estátua dourada;
- ✓ Clique na seta à esquerda da tela e converse com Adrian Andrews;
- ✓ Converse com Maya Fey;
- ✓ Vá para o Main Exhibition Hall e converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Vá para o Basement Warehouse e converse com Luke Atmey;
- ✓ Apresente o DeMasque's Calling Card;
- ✓ Verifique a espada decorativa no chão;
- ✓ Examine o monitor do computador em cima do balcão;
- ✓ Clique na seta à direita da tela;
- ✓ Examine a estátua dourada;
- ✓ Vá para o Detention Center e converse com Ron DeLite;
- ✓ Vá para o DeMasque's Hideout e converse com Desirée DeLite;
- ✓ Apresente a ficha de Mask*DeMasque;
- ✓ Selecione a opção "Delusions";
- ✓ Vá para o Detention Center e apresente a Desirée's Letter;
- ✓ Selecione a opção "Take his case";
- ✓ Vá para o Wright & Co. Law Offices e converse com Maya Fey;
- ✓ Vá para o Main Exhibition Hall e converse com Adrian Andrews;
- ✓ Vá para a Atmey Detective Agency e converse com Luke Atmey;
- ✓ Apresente a Magatama;
- ✓ Apresente a Camera Data;
- ✓ Selecione a opção "Unconscious";
- ✓ Apresente a Shichishito;
- ✓ Converse com Luke Atmey;
- ✓ Vá para o DeMasque's Hideout e verifique a carta verde sobre a mesa azul, no canto inferior esquerdo;
- ✓ Converse com Larry Butz;
- ✓ Apresente a Key Card;
- ✓ Apresente a Blackmail Letter;
- ✓ Selecione a opção "KB Security";
- ✓ Vá para a Atmey Detective Agency e examine a grande sacola preta sobre a mesa;
- ✓ Converse com Luke Atmey.

Tribunal - Dia 1

- ✓ Apresente a Sacred Urn na frase "His pattern is always to go...";
- ✓ Apresente a Security Camera Photo;
- ✓ Com a Security Camera Photo na tela, toque no colarinho de Mask*DeMasque;
- ✓ Apresente o DeMasque's Broach na frase "Darkness swallowed me before...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase

- "His first blow struck true! Bam!...";
- ✓ Selecione a opção "Atmey Fighting Style?";
- ✓ Selecione a opção "It was very important";
- ✓ Apresente a Shichishito na frase "I put my back to the wall to fight...";
- ✓ Selecione a opção "Mr. Atmey is Mask*DeMasque!";
- ✓ Selecione a opção "Has yet to be found!";
- ✓ Selecione a opção "Show fingerprints on the urn";
- ✓ Apresente a ficha de Phoenix Wright;
- ✓ Apresente a Key Card na frase "I don't have an alibi for the night...";
- ✓ Apresente a Blackmail Letter;
- ✓ Apresente a ficha de Larry Butz.

Investigação - Dia 2

- ✓ Converse com Maya Fey;
- ✓ Vá para o DeMasque's Hideout e converse com Desirée DeLite;
- ✓ Vá para o CEO's Office e converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Apresente a ficha de Kane Bullard;
- ✓ Selecione a opção "The Victim";
- ✓ Examine o botão vermelho na parede atrás da mesa;
- ✓ Examine o fichário azul;
- ✓ Vá para a Security Room e converse com Larry Butz;
- ✓ Apresente a Magatama;
- ✓ Apresente a Ron's Wallet;
- ✓ Apresente a CEO Office Key Card;
- ✓ Selecione a opção "The night of the crime";
- ✓ Apresente o CEO Office Buzzer;
- ✓ Selecione a opção "Emergency buzzer";
- ✓ Vá para o Basement Warehouse e converse com Adrian Andrews;
- ✓ Vá para o Detention Center e converse com Ron DeLite;
- ✓ Apresente o Newspaper Clipping;
- ✓ Converse com Ron DeLite;
- ✓ Vá para o Basement Warehouse e examine a caixa aberta jogada no chão;
- ✓ Clique na seta à direita da tela e examine a tinta rosa na parede;
- ✓ Clique na seta à esquerda da tela e converse com Adrian Andrews.
- ✓ Apresente a Magatama;
- ✓ Apresente a Sacred Urn;
- ✓ Apresente o Treasure Exhibit Poster;
- ✓ Apresente a Paint Marks;
- ✓ Apresente a Urn Box;
- ✓ Selecione a opção "Sacred Urn" e, em seguida, a opção "Ami Fey statue".





Cíclope, dos X-Men, já encomendou uma lupa estilosa igualzinha a esta



Tribunal - Dia 2, Parte 1

- ✓ Pressione a testemunha na frase "The blackmail letter I got...";
- ✓ Selecione a "Press harder";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "I've been working for KB Security...";
- ✓ Selecione a opção "Why he was fired";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "The blackmail thread didn't scare me";
- ✓ Selecione a opção "Yes, he would!";
- ✓ Apresente a ficha de Desirée DeLite;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "If I hadn't been wearing that...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "I'd have been killed if I hadn't been...";
- ✓ Selecione a opção "Press harder";
- ✓ Apresente o CEO Office Buzzer na frase "I panicked and hide the body...";
- ✓ Selecione a opção "I can prove it alright!";
- ✓ Apresente o CEO Office Buzzer;
- ✓ Selecione a opção "To call the security guard";
- ✓ Apresente a ficha de Luke Atmey.

Tribunal - Dia 2, Parte 2

- ✓ Pressione a testemunha na frase "I was stealing the urn as Mask*DeMasque...";
- ✓ Selecione a opção "Give it up";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "The time at which the camera...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "I had more than enough time to prepare...";
- ✓ Pressione na frase "A photograph contains no words...";
- ✓ Selecione a opção "You bet there is!";
- ✓ Com a foto na tela, toque na mancha de tinta à direita de Mask*DeMasque;
- ✓ Apresente a Ami Fey's Golden Statue;
- ✓ Apresente a ficha de Luke Atmey;
- ✓ Com a foto na tela, toque no horário indicado no canto superior esquerdo;
- ✓ Apresente o DeMasque's Calling Card na frase "At last, I held the urn in my hands...";
- ✓ Apresente a Blackmail Letter na frase "It was Mr. Bullard who wrote...";
- ✓ Apresente o Newspaper Clipping;
- ✓ Apresente a ficha de Luke Atmey;
- ✓ Selecione a opção "A blackmailer!";
- ✓ Apresente o Newspaper Clipping;
- ✓ Selecione a opção "Can't prove it!";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "Mr. DeLite was wearing his Mask*DeMasque outfit...";
- ✓ Apresente a Sacred Urn.

Episódio 3: Recipe For Turnabout

Investigação - Dia 1

- ✓ Converse com Maya Fey;
- ✓ Vá para o Detention Center e converse com Maggey Byrde;
- ✓ Apresente o Magazine Clipping;
- ✓ Vá para o Trés Bien e examine o jornal preso atrás do móvel, na parte direita da tela;
- ✓ Vá para o Detention Center e apresente o Sports Paper;
- ✓ Vá para o Trés Bien e converse com Jean Armstrong;
- ✓ Apresente a ficha de Maggey Byrde;
- ✓ Selecione a opção "Maggye's motive!";
- ✓ Vá para o Vitamin Square e converse com o Old Man;
- ✓ Examine a revista que está no banco em forma de laranja, no canto inferior direito;
- ✓ Vá para o Trés Bien e apresente o Job Listings para Jean Armstrong;
- ✓ Vá para o Criminal Affairs Dept. e converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Apresente o Sports Paper;
- ✓ Apresente a ficha de Jean Armstrong;
- ✓ Selecione a opção "The charming chef!";
- ✓ Vá para o Trés Bien e converse com Maya Fey;
- ✓ Vá para a Kitchen e examine a mesa marrom no canto esquerdo;
- ✓ Examine o pequeno objeto verde no balcão central;
- ✓ Examine o baú aberto no chão, abaixo da mesa marrom;
- ✓ Vá para o Vitamin Square e examine a motocicleta rosa;
- ✓ Converse com o Old Man e selecione a opção "Trés Bien regular!";
- ✓ Vá para o Criminal Affairs Dept. e apresente a Small Bottle para o Detective Gumshoe;
- ✓ Selecione a opção "Armstrong's secret!";
- ✓ Vá para o Vitamin Square e apresente a Magatama para o Old Man;



- ✓ Apresente o Lunch Special;
- ✓ Apresente o Job Listings;
- ✓ Apresente o Sports Paper;
- ✓ Apresente a ficha de Maggey Byrde;
- ✓ Selecione a opção "Trés Bien regular!";
- ✓ Vá para o Trés Bien e apresente a ficha de Victor Kudo para Maya Fey;
- ✓ Converse com Victor Kudo;
- ✓ Vá para o Trés Bien e apresente a Magatama para Jean Armstrong;
- ✓ Apresente a ficha de Jean Armstrong;



- ✓ Apresente o Victor's Note;
- ✓ Apresente a Magatama;
- ✓ Apresente o Jean's Loan Contract;
- ✓ Converse com Jean Armstrong e selecione as novas alternativas.



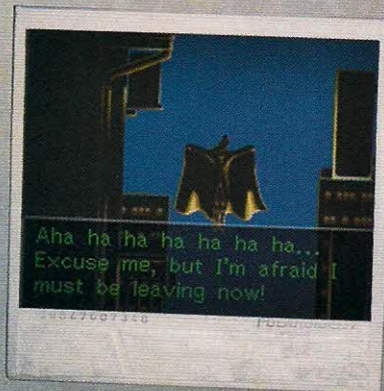
Tribunal - Dia 1

- ✓ Pressione a testemunha na frase "When the incident took place...";
- ✓ Selecione a opção "Press harder";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "Traces of poison were found...";
- ✓ Selecione a opção "Press harder";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "And, um... it looks like Ms. Byrde...";
- ✓ Selecione a opção "Press harder";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "But we figured out who he was...";
- ✓ Selecione a opção "Ask about the prescription bag";
- ✓ Apresente o Prescription Bag na frase "And that was it. There was nothing...";
- ✓ Selecione a opção "Push the medication issue";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "The serving girl brought him a javaccino...";
- ✓ Selecione a opção "Press harder";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "That's the serving girl, right there...";
- ✓ Selecione a opção "Press harder";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "There was a ribbon in her hair...";
- ✓ Selecione a opção "Ask about the waitress's back";
- ✓ Apresente o Apron na frase "There wasn't anything that caught...";
- ✓ Apresente o Coffee Cup na frase "The little fidget picked up the cup...";
- ✓ Apresente o Victim's Prescription Bag na frase "The boy was wearing the earpiece...";
- ✓ Apresente a Crime Photo na frase "It broke, and the strip of cloth covering...".

Investigação - Dia 2

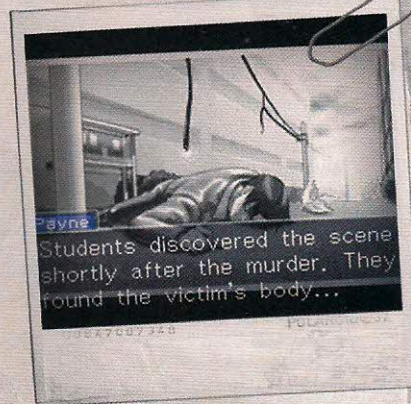
- ✓ Converse com Maya Fey;
- ✓ Vá para o Três Bien e converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Apresente a Magatama;
- ✓ Apresente o Victim's Lottery Ticket;
- ✓ Selecione a opção "The radio";
- ✓ Apresente a ficha de Glen Elg;
- ✓ Vá para o Blue Screens, Inc. e converse com Lisa Basil;
- ✓ Examine a mesa em frente;

- ✓ Examine os pequenos fragmentos verdes no chão;
- ✓ Apresente a ficha de Glen Elg;
- ✓ Vá para a Kitchen e converse com Jean Armstrong;
- ✓ Apresente o Jean's Loan Contract;
- ✓ Selecione a opção "The woman just now";
- ✓ Selecione a opção "Tender Lender";
- ✓ Vá para o Tender Lender e examine o rádio rosa em cima da mesa;
- ✓ Examine o terno azul pendurado na parede;
- ✓ Examine o cinzeiro jogado no chão, à direita da mesa;
- ✓ Converse com Violetta;
- ✓ Apresente a ficha de Furio Tigre;
- ✓ Converse com Violetta e selecione as novas alternativas;
- ✓ Vá para o Vitamin Square e converse com Victor Kudo;
- ✓ Selecione a opção "Suck it up";
- ✓ Vá para o Detention Center e converse com Maggey Byrde;
- ✓ Apresente a Gumshoe's Lunchbox;
- ✓ Apresente a ficha de Victor Kudo;
- ✓ Selecione a opção "Victor's Testimony";
- ✓ Vá para o Criminal Affairs Dept. e converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Apresente a ficha de Violetta;
- ✓ Selecione a opção "The Cadaverinis";
- ✓ Apresente o MC Bomber;
- ✓ Selecione a opção "MC Bomber";
- ✓ Vá para o Blue Screens, Inc. e converse com Lisa Basil;
- ✓ Selecione a opção "Glen's troubles";
- ✓ Apresente a Magatama;
- ✓ Apresente os Losing Horse Racing Tickets;
- ✓ Apresente o Victim's Lottery Ticket;
- ✓ Apresente a ficha de Furio Tigre;
- ✓ Apresente o Glen's Calendar;
- ✓ Apresente o MC Bomber;
- ✓ Converse com Li Basil;
- ✓ Vá para o Tender Lender e examine o papel pendurado na parede, abaixo da pedra no centro da tela;
- ✓ Apresente a Magatama para Viola Cadaverini;
- ✓ Apresente a Repair Bill;
- ✓ Apresente a ficha de Bruto Cadaverini;
- ✓ Apresente a ficha Furio Tigre;
- ✓ Apresente a Scooter;
- ✓ Apresente a ficha de Bruto Cadaverini;
- ✓ Selecione a opção "The head bandage";
- ✓ Selecione a opção "Compensation";
- ✓ Vá para o Três Bien.



Tribunal - Dia 2, Parte 1

- ✓ Apresente a ficha de Glen Elg na frase "La cup, la earpiece and la glasses...";
- ✓ Apresente a Crime Photo na frase "But naturally, I did not touch anything else!";
- ✓ Com a Crime Photo na tela, toque o vaso na mesa da esquerda;
- ✓ Apresente o Victor's Testimony;
- ✓ Selecione a opção "The victim was a phony";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "I remember la old man arrived...";
- ✓ Selecione a opção "What time was it?";
- ✓ Apresente o Millionaire Radio Flyer na frase "I remember la old man arrived...";
- ✓ Selecione a opção "Inside Trés Bien";
- ✓ Com a planta do restaurante na tela, toque na cozinha;
- ✓ Apresente a Small Bottle;
- ✓ Apresente a ficha de Furio Tigre na frase "A man forced me to do it...";
- ✓ Apresente o Jean's Loan Contract.



Tribunal - Dia 2, Parte 1

- ✓ Apresente a Small Bottle;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "I was tied up with business...";
- ✓ Selecione a opção "Press harder";
- ✓ Apresente o Glen's Calendar na frase "The day youse talkin' about, I was in de office...";
- ✓ Apresente o Trés Bien Matches na frase "I ain't never even been to that Trés Bien...";
- ✓ Apresente o Trés Bien Floor Plans na frase "When I opened the door to the joint...";
- ✓ Apresente a ficha de Furio Tigre;
- ✓ Apresente Viola Cadaverini;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "If that waitress hadn't done what she done...";
- ✓ Selecione a opção "Ask how things would've been";
- ✓ Apresente o MC Bomber na frase "I was after the \$100,000. I didn't have...";
- ✓ Apresente o Viola's Medical Papers;
- ✓ Apresente a Paper Badge;
- ✓ Apresente a Small Bottle;
- ✓ Selecione a opção "Potassium cyanide";
- ✓ Apresente a Gumshoe's Lunchbox.

Episódio 4: Turnabout Beginnings

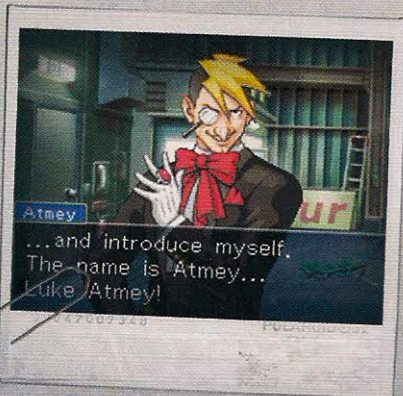
Tribunal - Dia 1, Parte 1

- ✓ Pressione a testemunha na frase "On the day of the incident, an unknown person...";
- ✓ Pressione na frase "The criminal stuffed"

- her body into his car...";
- ✓ Apresente a a Victim's Note na frase "Here's a photo of the trunk...";
 - ✓ Apresente a Crime Photo na frase "Anyway, the criminal shoved the victim...";
 - ✓ Com a Crime Photo na tela, toque na blusa da vítima;
 - ✓ Apresente o Scarf;
 - ✓ Selecione a opção "Witness's testimony";
 - ✓ Apresente a Witness's Photo na frase "That's when I hurried and took...";
 - ✓ Apresente o Dusky Bridge Map na frase "She only got about 10 yards...";
 - ✓ Apresente o Dusky Bridge Map na frase "I suppose that was the only way...";
 - ✓ Apresente o Dusky Bridge Map na frase "The killer broke into the trunk...";
 - ✓ Selecione a opção "It doesn't work";
 - ✓ Selecione a opção "She put the corpse in herself";
 - ✓ Apresente a Camera;
 - ✓ Com a foto na tela, toque no círculo azul com um V dentro, no meio da ponte;
 - ✓ Apresente o Scarf.

Tribunal - Dia 1, Parte 2

- ✓ Pressione a testemunha na frase "Holding a grudge and killing the officer...";
- ✓ Selecione a opção "Press harder";
- ✓ Selecione a opção "Have it added to the testimony";
- ✓ Apresente o Scarf na frase "I guess I'm lucky I wasn't wearing a white scarf";
- ✓ Apresente a Victim's Note;
- ✓ Apresente a ficha de Dahlia Hawthorne;
- ✓ Apresente a Victim's Note;
- ✓ Apresente o Dusky Bridge Map na frase "That's when Mr. Fawles tried to kill me...";
- ✓ Apresente a Witness's Photo;
- ✓ Apresente o Diamond;
- ✓ Apresente a ficha de Terry Fawles;
- ✓ Apresente a Witness's Photo na frase "Finally, one woman came. She stood front of me".



Episódio 5: Bridge to the Turnabout Investigação - Dia 1, Parte 1

- ✓ Converse com Bikini;
- ✓ Vá para o Main Hall e converse com Elise Deauxnim;
- ✓ Vá para o Training Hall e verifique o objeto pendurado na parede à direita;

- ✓ Vá para a Suspension Bridge e converse com Larry Butz;
- ✓ Apresente a ficha de Iris;
- ✓ Converse com Iris.

Investigação - Dia 1, Parte 2

- ✓ Converse com Iris;
- ✓ Vá para a Suspension Bridge e converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Vá para o Main Gate e converse Laurice Deauxnim;
- ✓ Vá para o Main Hall e converse com Bikini;
- ✓ Examine o papel caído no fundo da sala, à esquerda;
- ✓ Vá para o Courtyard e converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Examine o objeto enterrado na neve, levemente à esquerda do centro da tela;
- ✓ Examine a espada verde na mão da estátua dourada;
- ✓ Vá para o Detention Center e apresente a Magatama;
- ✓ Apresente a Note to Iris;
- ✓ Apresente a ficha de Phoenix Wright;
- ✓ Selecione a opção "Frightened?";
- ✓ Selecione a opção "Inner Temple";
- ✓ Vá para o Heavenly Hall e converse com Larry Butz;
- ✓ Apresente a Magatama;
- ✓ Apresente o Hazakura Temple Map;
- ✓ Com o mapa na tela, toque o Heavenly Hall;
- ✓ Apresente a ficha de Iris;
- ✓ Apresente a Note to Iris;
- ✓ Converse com Larry Butz e selecione as novas alternativas;
- ✓ Selecione a opção "Something incredible".



Tribunal - Dia 1, Parte 1

- ✓ Apresente o Iris's Testimony na frase "So, I left Iris to help the acolyte...";
- ✓ Apresente o Iris's Hood na frase "Iris came to the Inner Temple...";
- ✓ Apresente o Elise's Autopsy Report na frase "The stabbing I saw must have...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "I've never seen so much blood before...";
- ✓ Selecione a opção "Press further";
- ✓ Apresente a Shichishito na frase "I saw the instant in which the blade...";
- ✓ Apresente a Tracks Photo na frase "Maybe they threw the weapon into...";
- ✓ Selecione a opção "There is a contradiction";
- ✓ Apresente a Weather Data;
- ✓ Apresente a Crime Photo;

- ✓ Apresente a ficha de Larry Butz.

Tribunal - Dia 1, Parte 2

- ✓ Apresente a ficha de Phoenix Wright na frase "I didn't meet anyone at the bridge that night!";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "There was still some thunder...";
- ✓ Selecione a opção "Why didn't you call anyone?";
- ✓ Apresente o Weather Data na frase "I arrived at the bridge, and Nick...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "Sketching! In front of the bridge...";
- ✓ Selecione a opção "Look at the sketch";
- ✓ Apresente a Iris's Hood na frase "I saw Iris flying! Her white hood fluttering!";
- ✓ Apresente a Photo of Elise na frase "After all, no one else could have...";
- ✓ Selecione a opção "Yes, I can";
- ✓ Apresente a Crystal Sphere;
- ✓ Apresente a Tracks Photo.



Investigação - Dia 2, Parte 1

- ✓ Vá para o Main Gate e converse com Franziska von Karma;
- ✓ Vá para o Main Hall e converse com Bikini;
- ✓ Vá para o Inner Temple Gate e examine o incinerador alaranjado, no lado direito da tela;
- ✓ Clique na seta à direita da tela e examine a porta;
- ✓ Vá para o Training Hall e examine o cadeado no centro da tela;
- ✓ Examine a imagem pendurada no centro da parede à direita;
- ✓ Converse com Godot;
- ✓ Vá para o Garden e converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Examine o ponto vermelho no chão, à esquerda;
- ✓ Examine a mancha de sangue no pilar;
- ✓ Converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Vá para o Main Hall e apresente a Magatama para Bikini;
- ✓ Apresente o Kurain Master's Talisman;
- ✓ Apresente o Hanging Scroll;
- ✓ Selecione a opção "Elise Deauxnim";
- ✓ Vá para o Main Gate.

Investigação - Dia 2, Parte 2

- ✓ Converse com Iris;
- ✓ Vá para o Garden e converse com Miles Edgeworth;



- ✓ Vá para o Heavenly Hall e converse com Pearl Fey;
- ✓ Vá para o Main Hall e converse com Bikini;
- ✓ Vá para o Courtyard e converse com Detective Gumshoe;
- ✓ Selecione a opção "Play forensics expert";
- ✓ Com a imagem na tela, toque no pedaço de madeira enterrado na neve, do lado esquerdo;
- ✓ Selecione a opção "Murder weapon";
- ✓ Vá para o Garden e apresente a ficha de ????
- ✓ Converse com Miles Edgeworth;
- ✓ Vá para o Training Hall e apresente a Magatama para Iris;
- ✓ Apresente a ficha de Bikini;
- ✓ Apresente o Iris's Hood;
- ✓ Selecione a opção "There were two of you";
- ✓ Apresente a ficha de Dahlia Hawthorne;
- ✓ Converse com Iris;
- ✓ Vá para o Heavenly Hall e apresente a Magatama para Pearl Fey;
- ✓ Com o mapa na tela, toque no Inner Temple;
- ✓ Apresente a ficha de Maya Fey;
- ✓ Apresente a Burnt Letter;
- ✓ Apresente a ficha de Dahlia Hawthorne;
- ✓ Apresente a ficha de Morgan Fey;
- ✓ Apresente o Hanging Scroll;
- ✓ Converse com Pearl Fey.

Tribunal - Dia 2, Parte 1

- ✓ Pressione a testemunha na frase "While Mystic Maya was still stumbling...";
- ✓ Selecione a opção "There is one thing...";
- ✓ Apresente o Victim's Staff na frase "She threw her staff away and...";
- ✓ Apresente a ficha de Elise Deauxnim;
- ✓ Apresente a Elise's Autopsy Report na frase "That's when Mystic Maya...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "Then I used the snowmobile to carry...";
- ✓ Selecione a opção "About the tracks";
- ✓ Selecione a opção "It's very important";
- ✓ Apresente o Weather Data na frase "I dragged it behind me...";
- ✓ Apresente a Larry's Sketch na frase "Or are you saying that there...?"
- ✓ Selecione a opção "A complete contradiction";
- ✓ Com a imagem na tela, toque em uma das linhas nas laterais que estão na diagonal;



- ✓ Apresente a Dusky Bridge Photo;
- ✓ Apresente a Dusky Bridge Photo;
- ✓ Apresente a Crystal Sphere;
- ✓ Apresente a ficha de Iris;

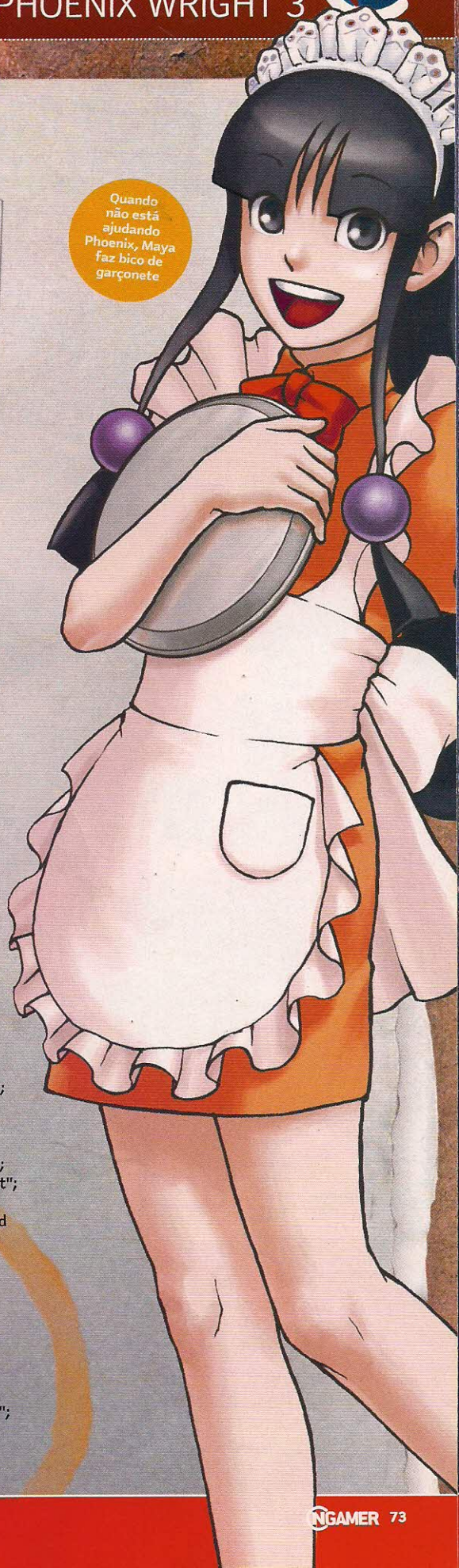
- ✓ Apresente a ficha de Dahlia Hawthorne;
- ✓ Selecione a opção "There was one...";
- ✓ Apresente a ficha de Miles Edgeworth.



Tribunal - Dia 2, Parte 2

- ✓ Pressione a testemunha na frase "...The whole plan began with my death";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "A stupid plan hatched by Morgan Fey...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "But for it to work... Maya Fey would first have to die";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "The idea was for me to kill Maya and then...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "The plan went wrong... but it seems to have succeeded anyway";
- ✓ Apresente a ficha de Mia Fey's na frase "Now do you understand why I...";
- ✓ Apresente o Hazakura Temple Map;
- ✓ Selecione a opção "In this very courtroom";
- ✓ Apresente a ficha de Maya Fey;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "I think I screamed, 'Help me!'";
- ✓ Selecione a opção "My last hope";
- ✓ Apresente a Stone Lantern na frase "I could see a man behind my attacker...";
- ✓ Apresente a ficha de Godot;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "...When I came to, I was just lying there...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "The torches were lit... And the body was gone";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "And all of the snow around the stone...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "Since the person did all that work alone...";
- ✓ Pressione a testemunha na frase "By the time I got back to the garden...";
- ✓ Apresente a Stone Lantern na frase "I think it was for my sake that the killer...";
- ✓ Selecione a opção "The killer didn't notice it";
- ✓ Apresente a ficha de Godot;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "He found Pearly first, and cheered her right up!";
- ✓ Selecione a opção "Godot's investigation";
- ✓ Apresente o Hanging Scroll na frase "That's when Mr. Godot arrived...";
- ✓ Apresente a Burnt Letter;
- ✓ Apresente a ficha de Mia Fey;
- ✓ Pressione a testemunha na frase "...Just at that moment, there was a horrible scream!";
- ✓ Selecione a opção "There's a contradiction";
- ✓ Apresente a Dagger;
- ✓ Apresente a ficha de Godot.

Quando não está ajudando Phoenix, Maya faz bico de garçonete





Nossa versão não-oficial e modificada do Guia do Mochileiro das Galáxias. O encanador italiano vai de brinde

Por Gilsomar Livramento

E incrível como um jogo com uma proposta simples e cheio de idéias manjadas consegue ser tão cativo e viciante. Mas o fato é que a Nintendo acertou em cheio com *Super Mario Galaxy*.

Por isso, não perdemos tempo e caprichamos neste detonado. Tudo o que você precisa para terminar o jogo e coletar as 121 estrelas está aqui. Palavra de quem tem jogado *SMG* 24 horas por dia - sem piscar nem ir ao banheiro - desde que o game foi lançado.



NO CONTROLE

COMANDOS BÁSICOS

Direcional Analógico	Controlar personagem
Direcional Digital (Cima / Baixo)	Ativar / Desativar visão em 1ª pessoa
Direcional Digital (Esquerda / Direita)	Rotacionar câmera
Wii Remote (Apontar para a Tela)	Mover cursor
Wii Remote (Chacoalhar)	Ataque Spin / Arremessar objetos*
A	Pular / Nadar
B	Atirar Star Bits
C	Centralizar câmera
Z	Agachar / Mergulhar
- / +	Menu

* também serve para ganhar distância ou altura nos pulos



MANOBRAS & MALABARISMOS

Salto triplo	Correndo, realize três saltos em sequência
Bundada	Pule e pressione Z
Pisão teleguiado	Pule, chacoalhe o Wii Remote e pressione Z enquanto gira
Salto mortal	Segure Z e pressione A
Pulo de longa distância	Corra, segure Z e pressione A em seguida
Salto estrela	Corra em uma direção, mude para o lado oposto e pressione A

POR DENTRO DO JOGO

Durante a aventura nas missões, você coletará muitas Star Bits, que são usadas tanto para atirar em inimigos quanto para alimentar Lumas (as estrelas vivas do jogo) em troca de favores. É importante coletá-las para ter acesso às missões bônus. As moedas também estão presentes e exercem a

função de recarregar a energia e o oxigênio (quando embaixo d'água) do personagem. Ao coletar 50 Star Bits ou 50 moedas, você ganha uma vida extra - junte 9.999 Star Bits para que os cocos do jogo se tornem melancias. Agora, confira outros itens de suma importância para a aventura:



1UP MUSHROOM

Garante uma ou mais vidas e pode ser encontrado corriqueiramente pelo jogo, tanto durante as missões quanto no observatório - aqui, sempre que começar o jogo, fale com o cogumelo carteiro para ganhar cinco vidas enviadas pela Princesa Peach.



SPRING MUSHROOM

Após coletar este cogumelo, Mario se transforma em Spring Mario e pode saltar muito mais alto do que o normal. Para isso, pressione e segure o A quando Mario tocar o chão. Só tenha em mente que o personagem nunca pára de quicar.



SUPER MUSHROOM

Encontrado em quase todas as missões, este cogumelo duplica a energia do bigodudo. O efeito permanece até você concluir a missão ou perder três pontos de energia.



FIRE FLOWER

Permite ao Mario atirar bolas de fogo (balance o Wii Remote) por um tempo determinado. Use-a para eliminar inimigos, destruir objetos e resolver pseudo-ênigmas.



BEE MUSHROOM

Transforma o encanador em Bee Mario, permitindo que ele voe por alguns instantes (fique atento ao marcador que surge na tela) quando você mantém o botão A pressionado. Com esta roupa, Mario também pode caminhar sobre nuvens ou flores, mas normalmente é atacado por insetos. Evite locais com água se não quiser perder a habilidade.



ICE FLOWER

Permite ao Mario criar plataformas de gelo para caminhar sobre a água. Para patinar e ter melhor controle sobre o gelo, realize um Spin. Também é uma habilidade temporária.



BOO MUSHROOM

Transforma-o em Boo Mario, permitindo que voe por tempo ilimitado (pressione o A repetidamente). Chacoalhe o Wii Remote para ficar invisível por alguns instantes e, assim, atravessar por grades ou paredes transparentes. Para não perder a habilidade, evite contato com inimigos e fachos de luz.



RAINBOW STAR

É a clássica estrela que transforma Mario em Rainbow Mario, deixando-o invencível por alguns segundos. Além disso, aqui o personagem fica mais veloz.



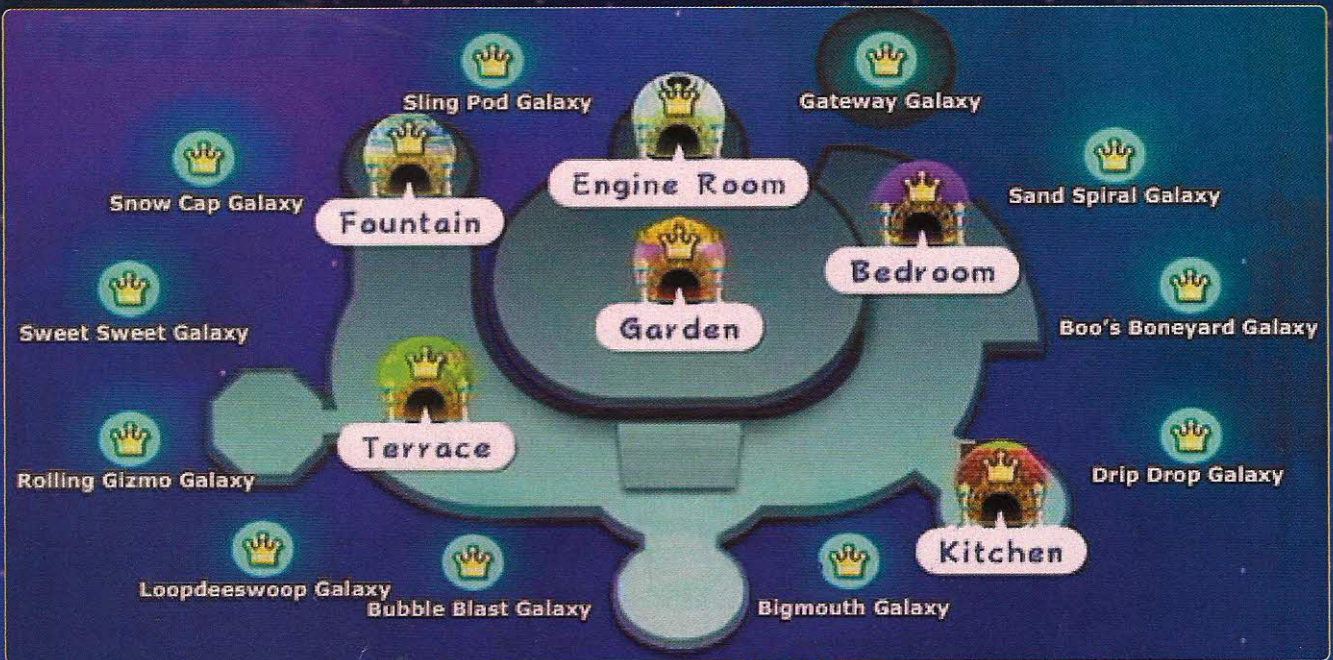
FLYING RED STAR

Com ela, Mario pode voar livremente (como o Super Homem) por um tempo determinado. Para fazer isso, pule e realize um Spin. No ar, segure o A para parar e mudar de direção com mais facilidade. ▶

O OBSERVATÓRIO DAS GALÁXIAS

Assim como nas versões 64 e *Sunshine*, em *Galaxy* você acessa as fases de uma área principal – nesse caso, um observatório. As galáxias principais ficam dentro de domes (cúpulas). Existem sete no total – Gate, Terrace, Fountain, Kitchen, Bedroom, Engine Room e Garden –, e que elas ficam

disponíveis conforme você coleta as Grand Stars. Além das cúpulas, no observatório há as áreas Garage (onde Toad e seus amigos se encontram) e Library (que fica disponível depois que você completa algumas galáxias e mostra uma história secundária contada por Rosalina).



ENTENDA AS ESTRELAS

O roteiro segue uma ordem lógica, mostrando todas as estrelas de cada galáxia. Isso não significa, porém, que todas as estrelas ficam disponíveis logo no início. Para não perder

tempo procurando estrelas que ainda não estão acessíveis, fique de olho no ícone que aparece ao lado do nome das missões. Descubra o significado de cada um na lista abaixo:

São as estrelas mais comuns de todas. Em alguns casos, é preciso escolher uma estrela já coletada e adotar um caminho diferente para encontrar estrelas escondidas.

Estas estrelas só ficam disponíveis quando há um Prankster Comet sobrevoando a galáxia. Esses cometas aparecem aleatoriamente, mas você pode alimentar a Dark Luma que surge ao lado do Terrace – depois que você pega uma estrela na Space Junk Galaxy – para aumentar as chances de eles surgirem.

São estrelas secretas que habilitam as Trial Galaxies. Só existem três delas no jogo e todas ficam escondidas em percursos que você já visitou.

Só existe uma no jogo. Depois de coletá-la na Gateway Galaxy, o item Flying Red Star fica disponível no observatório.

No jogo, todas as estrelas que ficam disponíveis por causa de cometas aparecem em amarelo, mas como essas só aparecem depois que você derrotar o chefe final (com exceção da missão Gateway's Purple Coins), decidimos pintá-las de roxo para distingui-las das demais. Para adquiri-las, você deve coletar cem moedas roxas nas galáxias.

São as estrelas que você ganha ao derrotar o chefe de uma determinada dome. São necessárias para habilitar novas domes.



GATE

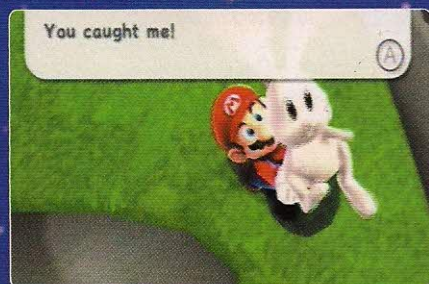
• GATEWAY GALAXY

Condição: Para conseguir a segunda estrela da galáxia, habilite a dome Garden.

★ Grand Star Rescue

Siga o coelho branco e, em seguida, encontre e capture três deles – basta segui-los até eles se cansarem. O primeiro coelho fica em uma moita, o segundo dentro de uma cratera e o terceiro dentro de um cano. Feito isso, fale com Rosalina para ganhar a habilidade Spin e use-a para quebrar os cristais. Utilize a Launch Star para voar até o planeta seguinte.

Colete as cinco Star Chips para habilitar outra Launch Star e use-a. Já em outro planeta, fale com a estrelinha e depois livre-se de todos os inimigos para obter uma chave. No planeta seguinte, derrote o Goomba gigante e entre pelo cano. Seu objetivo agora é pisar em todos os botões da sala para que a Grand Star fique acessível. Depois disso, você vai automaticamente para o observatório e pode acessar a primeira dome, Terrace.



★ Gateway's Purple Coins

Fale com a princesa Rosalina na torre para ativar a missão e então pegue a estrela vermelha para começar a voar. Comece coletando todas as Purple Coins que ficam flutuando no ar. Depois, desça à superfície e pegue as que restam.

TERRACE

• GOOD EGG GALAXY

Condição: 1 estrela

★ Dino Piranha

Na parte de baixo do planeta há um cano dourado que o leva a uma sala extra, onde você pode coletar notas musicais para ganhar uma vida. Suba no alto da torre para ser lançado ao planeta seguinte e colete as Star Chips em meio às pedras rolantes. No próximo planeta, mate a planta carnívora e uma trepadeira o conduzirá (balance o Wii Remote para subir).

Evite as pedras e use o Spin na planta redonda para destruir a planta carnívora gigante. No próximo planeta, há pegadas na areia. Fique o mais próximo possível da fumaça e use o Spin para revelar o inimigo.

A Launch Star o lançará até o chefe Dino Piranha. Use o Spin para acertar a ponta da calda dele e, assim, destruir a casca de uma vez por todas. Repita o procedimento mais três vezes para vencê-lo. Para evitar ser pisoteado, corra ao redor do inimigo.



★ A Snack of Cosmic Proportions

Sempre que vir círculos de pedras no chão ou na parede, fique no centro deles e use o Spin para obter Star Bits. Enfim, vá para a plataforma lateral da torre e uma Luma se transformará em estrela de gravidade. Mire nela e aperte A para ser puxado até passar por dentro da Launch Star e ser lançado a outro planeta. Use as plantas redondas para destruir os arbustos de espinho ou siga para a Launch Star seguinte. No planeta que parece um ovo, alimente a Luma com cem Star Bits. Siga para o novo planeta para ser lançado ao grande tubo de vidro com cristais. Quebre-os para entrar e fique atento às setas indicadas na parede, pois elas determinam a gravidade. Ao chegar ao planeta com formato de estrela, colete as Star Chips e use as estrelas de gravidade para alcançar a estrela.

★ King Kaliente's Battle Fleet

Em um dos lados da torre, entre pelo cano dourado para cruzar uma sala e chegar ao telhado da casa. Lá, use a Launch Star e, no planeta seguinte, utilize o Spin para lançar as frutas contra as plantas de espinho e faça o mesmo contra o Pokey no planeta seguinte.



Quando chegar ao planeta com pedras e bolas rolando, seja cauteloso e evite os Bullet Bills enquanto chega a outra Launch Star, que o lançará ao navio voador. Lá, use o Spin para rebater as frutas verdes

lançadas pelos inimigos e chegar à segunda embarcação – há um Super Mushroom aqui. No último planeta você enfrentará King Kaliente. Quando ele lançar bolas verdes, use o Spin para rebatê-las. Desvie de todos os demais ataques.

★ Dino Piranha Speed Run

Trata-se de uma corrida contra o tempo. Seu objetivo é chegar até Dino Piranha e derrotá-lo em menos de quatro minutos. Não se preocupe com Star Bits.

★ Purple Coin Omelet

A coleta das moedas roxas aqui é simples. Elas estão bem visíveis sobre cada planeta. Quando usar a Launch Star de um planeta a outro, haverá outra no meio do caminho. Chacoalhe o Wii Remote ao passar por ela e Mario será lançado em uma rota alternativa com mais moedas.

★ Luigi on the Roof

Escolha qualquer uma das três primeiras missões e, logo no início, entre na sala das notas musicais. Saia pelo cano para chegar ao telhado da casa e encontrar Luigi.



• HONEYHIVE GALAXY

Condição: 3 estrelas

★ Bee Mario Takes Flight

Acompanhe o leito do rio atrás de você para encontrar uma vida atrás da cerca. Agora, vá para o lado oposto e suba até a fonte. Colete a moeda gigante para habilitar o Bee Mushroom e pegue-o. Voe para a caverna atrás da cachoeira e desça pela passagem mais a frente.

O caminho o conduzirá ao planeta seguinte, onde você deve usar a flor para ganhar impulso (balance o Wii Remote) e voar para as flores-plataforma até a Launch Star. Na base do planeta da abelha rainha, siga à direita para ativar uma planta se precisar pegar a roupa Bee Mario. Voe e grude nos favos de mel para escalar a parede até outra plataforma e mate a planta carnívora. Vá até o corpo da abelha rainha e pegue as cinco Star Chips. No próximo planeta, fale com Toad para ganhar a estrela.

★ Trouble on the Tower

Destrua as pedras circulares no chão ▶

para que uma planta apareça e então use-a para atravessar ao outro lado do planeta. Na parte mais alta, acione o botão para fazer uma ponte aparecer. O botão seguinte deslocará as plataformas, então use as laterais para chegar ao alto. No final da plataforma à esquerda, acione mais um botão para ativar as plataformas móveis que o levarão ao alto da torre. Esmague os dois insetos para ganhar a estrela.



★ Big Bad Bugaboom

Use o canhão d'água próximo à fonte para chegar ao outro lado, pegue o Bee Mushroom e voe para o terreno alto. Siga pela caverna atrás da cachoeira e a Launch Star o lançará até o chefe Bugaboom. Use as flores para ganhar impulso e voe sobre o inimigo, caindo de bunda sobre ele. Repita isso até vencê-lo, mas atenção: sempre que acertá-lo, ele ficará mais rápido e também lançará bombas contra você.

★ Honeyhive Cosmic Mario Race

Aqui, você disputa uma corrida contra uma versão cósmica do Mario. A dica específica para esta corrida é: suba nos blocos disponíveis, fique de costas para a passagem e realize um salto mortal. E para abrir vantagem logo no início da corrida, faça o seguinte: quando a contagem regressiva começar, mantenha o analógico para frente e, quando o número aparecer, pressione o botão Z. No exato momento em que a contagem terminar, pressione o A para que Mario fique amarelo e ganhe uma velocidade extra. Essa técnica pode ser usada em todas as outras corridas deste tipo.

★ The Honeyhive's Purple Coins

A caça às Purple Coins desta galáxia exige mais atenção, pois há moedas escondidas em todos os pequenos cantos do planeta. Abuse da visão em primeira pessoa para observar cada canto e quebre tudo o que for destrutível. Ignore o cano atrás da cachoeira – deixe-o para o final. Chegando ao alto da montanha, ande pela beirada no muro com duas Purple Coins: em uma você encontra uma descida secreta para a parte de trás da caverna da cachoeira; na outra, acessa uma plataforma. Quando estiver com 91 das moedas, pegue o restante ao entrar pelo cano.

★ Luigi in the Honeyhive Kingdom

Colete a moeda gigante junto à fonte para ativar o Bee Mushroom. Pegue-o, volte ao ponto inicial da fase e voe barranco acima no terreno ao lado. Luigi está pendurado na árvore do terreno alto, à esquerda da entrada da cachoeira. Voe acima dele e acerte-o com uma bunda ou atinja-o com Star Bits para derrubá-lo.



★ FLIPSWITCH GALAXY

Condição: complete a missão Big Bad Bugaboom

★ Painting the Planet Yellow

O planeta é formado por placas azuis gigantes. Sua tarefa é pisar em todas elas para que fiquem amarelas. Feito isso, a estrela aparecerá.

★ LOOPDELOOP GALAXY

Condição: complete a missão Bee Mario Takes Flight

★ Surfing 101

Fale com o grande pingüim para aprender a controlar Mario sobre a arraia. Os comandos são simples e intuitivos, mas é preciso se acostumar no início. Para faturar a estrela, você só precisa bater o recorde do percurso, que é de 1 minuto e 30 segundos.



★ BOWSER JR.'S ROBOT GALAXY

Condição: 8 estrelas

★ Megaleg's Moon

Atraia os Bullet Bills para destruir as redomas ao redor da Launch Star e use-a para chegar ao planeta onde o robô gigante surgirá. Suba por uma das pernas dele e vença os obstáculos no meio do caminho. Ao chegar à cabeça, guie os Bullet Bills até a grade. Feito isso, guie mais dois: um para destruir um pedaço da cerca e outro para se livrar da redoma que envolve a estrela.

★ SWEET SWEET GALAXY

Condição: 7 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatório, ao lado do Terrace, com 400 Star Bits

★ Rock Road

Basta vencer as esteiras com furos ao longo do curto trajeto, o que exige bastante atenção e o uso do pulo de longa distância para transpor os raios fechando o caminho. Ao final, no alto do bolo gigante, encontra-se mais uma estrela.

★ FOUNTAIN SPACE JUNK GALAXY

Condição: 9 estrelas

★ Pull Star Path

Mire nas estrelas de gravidade e aperte A para ser puxado até três pequenos planetas juntos. Pegue as Star Chips neles para poder ser lançado à espaçonave. O resto do caminho consiste em usar mais estrelas de gravidade até uma plataforma com alguns indivíduos congelados – liberte os mesmos para que uma nave apareça. Suba nela e use a Launch Star na parte de

Sorte que o cabelo dela não é preto, senão ela iria ser taxada de emo rapidinho



cima. Na plataforma seguinte, conforme você andar, novos caminhos se formarão. Aqui, colete cinco estrelas prateadas para pegar uma completa.

★ Kamella's Airship Attack

Não há segredos no caminho.

Então, ao chegar à segunda embarcação, abra os baús lançando os cascos de tartaruga (use o comando Spin para lançá-los). No barco seguinte, lance os cascos contra os inimigos do outro barco e a ponte o levará ao chefe Kamella. Se o inimigo lançar magia verde, use o comando Spin para obter um casco e lance-o contra ele. Se a magia for vermelha, desvie. Quando o inimigo estiver nas últimas, mais dois bruxos aparecerão.

★ Tarantox's Tangled Web

O caminho o leva através de algumas estrelas de gravidade até uma grande esfera de vidro. Use a Launch Star para chegar a um Toad preso em uma gosma. Use o cursor do Wii Remote para puxar a gosma e arremessá-lo. Use-o em seguida e faça o mesmo ao longo do caminho até chegar a um planeta com uma teia de aranha. Suba em uma esfera grudenta e projete-se contra a esfera central.



Contra o chefe, use a teia para lançar Mario em direção à esfera vermelha na traseira do monstro. Quando ele virar de ponta cabeça, destrua as três esferas na parte de baixo e repita o processo para vencê-lo.

★ Pull Star Path Speed Run

Concentre-se apenas em chegar à plataforma final e coletar as cinco estrelas prateadas antes de o tempo acabar.

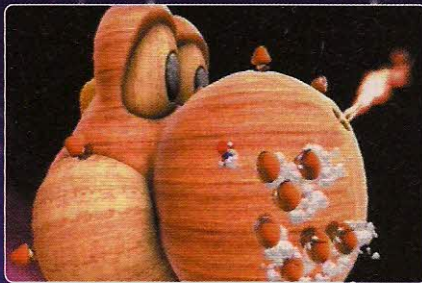
★ Purple Coin Spacewalk

Você tem dois minutos para coletar todas as Purple Coins, o que o obriga a ser rápido e preciso. As plataformas se formam conforme você anda e algumas surpresas se apresentam. A disposição das peças no cenário confundem bastante e podem esconder espaços vazios. Alguns caminhos fazem você andar em círculos.

★ Yoshi's Unexpected Appearance

Entre na missão Tarantox' Tangled Web e

colete a maior quantidade de Star Bits enquanto segue até a grande esfera de vidro. Na superfície dela, alimente a Luma com 50 Star Bits (pegue o que faltar dentro da esfera) e vá ao novo planeta para matar todos os Goombas e ganhar uma estrela.



• BATLEROCK GALAXY

Condição: 12 estrelas

★ Battlerock Barrage

Pegue as Star Chips sobre as plataformas e as estrelas de gravidade o levarão a uma plataforma com um parafuso. Use o Spin sobre ele e desvie dos obstáculos ao longo do trajeto. Nas duas plataformas adiante, atraia os mísseis para destruir as redomas que protegem os itens e a estrela.

★ Breaking into the Battlerock

Pegue uma bomba e lance-a para explodir a redoma da Launch Star. Use-a para chegar ao planeta seguinte, onde outra bomba deve ser usada para libertar mais uma Launch Star. Esta o mandará a uma plataforma com bombas e estrelas de gravidade. Passe com cuidado para ser lançado à plataforma espacial e entre pelo cano.

Pegue uma bomba e exploda a redoma central para acessar o canhão. Depois, mire e atire na estrela cristalizada. Chegando ao foguete, leve a bomba até o outro extremo para acessar outro canhão e então atire na estrela, tomando cuidado com os destroços no caminho.

★ Topmaniac and the Topman Tribe

Ao chegar à plataforma com uma estrela presa, use o Spin para empurrar o inimigo contra a redoma de energia. Na plataforma seguinte, lance uma Star Bit na topeira, entre no cano e, na próxima sala, quando encontrar uma grande seta, use o Spin na mesma para mudar a gravidade. Ao fim do caminho, após usar um inimigo que funciona como impulsor, use o Spin para empurrar os outros dois contra os raios do portão.

Ao chegar ao planeta seguinte, fale com a Luma, que pode vender uma vida ou duplicar seu HP. O combate com Topmaniac rola no alto da plataforma. Neutralize sua serra (pule sobre ele) e então use o Spin para jogá-lo contra a cerca de energia.

★ Topmaniac's Daredevil Run

Derrote o chefe sem sofrer nenhum dano.

★ Purple Coins on the Battlerock

A coleta das Purple Coins aqui exige precisão em todos os sentidos, tanto nos movimentos quanto nos pulos – alguns superpulos serão usados obrigatoriamente. Você estará sob uma plataforma móvel que segue continuamente passando por balas de canhão e cercas elétricas, o que atrapalha tanto física quanto visualmente. Além de muito paciência, eis aqui uma dica bacana: guie-se pelas sombras das moedas para coletá-las.

★ Battlerock's Garbage Dump

Comece a missão Battlerock Barrage e colete o máximo de Star Bits que puder. Após a primeira Launch Star, alimente a Luma em um dos extremos do planeta para ser lançado a uma plataforma. Fale com o robô para iniciar um minigame: usando as bombas disponíveis, destrua todos os montes de lixo em menos de 30 segundos.

★ Luigi Under the Saucer

Entre na missão Battlerock Barrage e complete todo o trajeto até chegar aonde se encontra a estrela. Luigi estará preso em uma redoma na parte de baixo da plataforma. Então, atraia as balas de canhão para conseguir libertá-lo.



• ROLLING GREEN GALAXY

Condição: complete a missão Tarantox's Tangled Web

★ Rolling in the Clouds

Você deverá levar a bola até o buraco no final do trajeto. O segredo é manter o Wii Remote em pé e moderar sua inclinação na direção desejada para regular a velocidade com que ela se move.

• HURRY-SCURRY GALAXY

Condição: complete a missão The Fiery Stronghold

★ Shrinking Satellite

Aqui, o chão desaparece conforme ▶

você avançar, portanto, seja objetivo. No planeta adiante, colete as notas musicais sempre seguindo uma linha reta.

• BOWSER'S STAR REACTOR

Condição: 15 estrelas

★ The Fiery Stronghold

O caminho aqui parece complicado, mas só exige atenção na hora de desviar dos obstáculos de fogo e no trecho de gravidade (atenção na direção das setas). Adiante, Bowser destruirá o caminho, então seja rápido para chegar ao outro lado. Ao enfrentar Bowser, fique sobre os círculos azuis e, assim que ele pular sobre você, saia e dê um salto para evitar a onda de choque. Quando ele se queimar, aproxime-se e use o Spin nele até ele se recuperar. Repita o processo mais duas vezes.

• SLING POD GALAXY

Condição: 15 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatório, ao lado da Fountain, com 400 Star Bits

★ A Very Sticky Situation

Esta fase consiste em precisão na hora de se lançar através das balas de canhão e, mais adiante, das bombas. Aliás, neste trecho, você deve ser rápido para usar as estrelas de gravidade. Na sequência, combinar mira, velocidade e precisão será fundamental para transpor os obstáculos de fogo e, por fim, pegar a estrela.

Se você coletou todas as estrelas disponíveis até então, a partir de agora, terá acesso à área Library.

KITCHEN

• BEACH BOWL GALAXY

Condição: 16 estrelas

★ Sunken Treasure

No fundo da água, procure as cinco Star Chips (uma delas está na caixa ao centro) e fique atento ao seu oxigênio – que pode ser recuperado ao coletar as moedas ou bolhas de ar. Do outro lado da ilha, caso acione a moeda gigante, seja rápido para coletar as notas musicais, acione o botão adiante e rapidamente suba pelas plataformas. O botão seguinte o guiará ao topo da ilha. Lá, use o Spin para libertar a estrela.

★ Passing the Swim Test

Fale com o grande pinguim nas plataformas sobre a água e mergulhe. Procure por alguns pinguins competindo e nadando rapidamente. O segredo é ir de frente com quem estiver carregando o casco de tartaruga dourado e usar o Spin para roubá-lo. Feito isso, leve o casco para o pinguinzão.

★ The Secret Undersea Cavern

Mergulhe e pegue um casco de tartaruga. Então, lance-o contra a parede com um desenho em forma de espiral. Ao final da caverna, acione o botão para ter acesso a uma grande plataforma sobre a ilha. Tome cuidado com os blocos gigantes e as plataformas em movimento. A estrela o aguarda no final do caminho.



★ Fast Foe in the Cyclone Stone

Você tem de atravessar aquela plataforma com os blocos de pedra inimigos. A única diferença é que eles se movem mais rápido.

★ Beachcombing for Purple Coins

Comece coletando as moedas na parte mais alta da ilha e no alto dos coqueiros. Depois, vá para o terreno atrás da cachoeira e, em seguida, para a praia. Por fim, entre na água.

★ Wall Jumping up Waterfalls

Recomece a missão The Secret Undersea Cavern e pegue um casco de tartaruga dentro d'água. Siga para o lado direito da cachoeira e suba em terra firme para encontrar um baú. Abra-o para encontrar uma Launch Star. No outro planeta, atraia a atenção dos Cataquaks para usá-los como impulsores sob a moeda gigante e conseguir a Ice Flower. Com o poder, salte de uma cachoeira à outra (como se fossem paredes) até o topo da última ilha. Pegue outra flor e conduza o Cataquak pela água até a pequena porção de terra para ganhar impulso e pegar a estrela.



• GHOSTLY GALAXY

Condição: 20 estrelas

★ Luigi and the Haunted Mansion

Ignore os inimigos e destrua a pedra no canto direito para pegar a Rainbow Star. Com ela, cruze a ponte e, dentro da mansão, use o Spin para acionar a alavanca. Atraia os fantasmas do quadro até o feixe de luz para eliminá-los e pegar a chave – use o Spin para apagar o fogo das velas ou, próximo dos fantasmas, para movê-los.

Na sala adiante, colete as cinco Star Chips para que uma Launch Star apareça. Use a estrela de gravidade para pegar a chave e abrir outra porta que o levará a outra moeda gigante – que lhe dará o Boo Mushroom. Se quiser, já como Boo Mario, voe até a outra moeda gigante para ganhar uma vida. Evite a luz e balance o Wii Remote para ficar invisível e, assim, passar pela grade. Na sala seguinte, fique apertando o botão A para flutuar e atravesse a grade ao lado. Passe pelo feixe de luz para voltar ao normal e aproxime-se de Luigi.



A partir de agora, Luigi aparecerá na área Garage do observatório. Colete mais uma estrela para que ele passe a ajudá-lo a encontrar estrelas secretas em galáxias que você já visitou. Sempre que ele achar uma estrela, você receberá uma carta com uma foto indicando o local onde ele está.

★ A Very Spooky Sprint

Em terra firme, use a estrela de gravidade adiante para alcançar a Launch Star, que o lançará a outro planeta. Aposte corrida com o fantasmão e vença-o. O trajeto é composto apenas por estrelas de gravidade, ou seja, a precisão está acima de tudo para ser rápido o suficiente.

★ Beware of Bouldergeist

Ao entrar na mansão, um fantasma escuro sairá do quadro. Use o Spin para pegá-lo e girá-lo contra a estátua da lareira, revelando uma Launch Star. Tome cuidado com as aranhas no trecho seguinte e, ao ser lançado para outro planeta, use os estilingues de teia de aranha para pegar as Star Chips. Com isso, estrelas de gravidade aparecerão e o guiarão ao próximo destino. Ao chegar a uma arena, compre o Super Mushroom com a Luma e siga para

enfrentar Bouldergeist. Desvie das pedras e use o Spin para lançar os fantasmas pretos contra o inimigo. Quando Bouldergeist aparecer com mãos, fique atento aos novos ataques e continue desviando das pedras e lançando fantasmas pretos contra o corpo do inimigo.

★ Bouldergeist's Daredevil Run

Você só precisa vencer Bouldergeist sem ser atingido uma única vez. O segredo é ficar atento e ser paciente.

★ Purple Coins in the Bone Pen

Você tem um minuto para coletar todas as cem Purple Coins usando apenas as estrelas de gravidade. O lado bom é que existem mais de cem moedas no local, então basta ser rápido e prático para usar as estrelas de gravidade, além de cuidadoso com as bombas. O lado ruim é que, mesmo assim, a tarefa não é muito fácil, já que o tempo é bem curto. Então, colete primeiro o maior número de moedas que puder pelos cantos e deixe o meio para o fim, pois é ali que a estrela aparece.



★ Matter Splatter Mansion

Comece destruindo as duas pedras - uma delas esconde uma Launch Star. Use-a



Por trás de um grande encanador, sempre há uma princesa azarada

para chegar a uma área onde o chão é revelado aos poucos e você deve acompanhá-lo para chegar do outro lado. Pegue a chave para continuar e, na etapa seguinte, pegue a moeda gigante tomando cuidado tanto com o chão quanto com os fantasmas. Ao fim desse trecho, pegue outra moeda gigante e o cenário se abrirá acima de você. Seja rápido para coletar os itens e avançar antes do chão sumir, além de pegar a estrela.

• BUOY BASE GALAXY

Condição: complete a missão Gusty Garden's Gravity Scramble

★ The Floating Fortress

Mergulhe na água e faça com que um míssil o siga até a bola de aço pendurada junto às hélices. Explodindo a bola, a plataforma irá submergir. Siga por ela e, ao chegar a um robô no alto, use o comando Spin sobre a válvula para fazer um robô menor aparecer.

Pule sobre ele para ganhar impulso até o parafuso acima e use o Spin para ativar as plataformas móveis. Agora, colete as Star Chips. Quatro delas ficam espalhadas ao longo do trajeto, enquanto que a última fica no alto da torre - use o inimigo como impulsor. No planeta acima, evite os raios e procure o parafuso dourado. Use o Spin sobre ele para revelar a estrela.

★ The Secret of Buoy Base

Mergulhe na água e faça com que um míssil siga-o até uma redoma que protege um cano. Liberado, o cano o levará para o lado de fora do planeta. Siga até o final da plataforma e atraia mais um míssil até a redoma protegendo uma estrela verde. Parece fácil, mas não é. Primeiro, livre-se dos inimigos na plataforma da estrela e, quando atrair um míssil até lá, passe pelas esferas elétricas, abaixe-se perto da redoma e salte no último instante.



• BUBBLE BREEZE GALAXY

Condição: complete a missão Shrinking Satellite

★ Through the Poison Swamp

Evite cair no pântano ou será morte certa. Sabendo disso, siga para a ilha

adiante e entre na bolha. Agora você tem de soprá-la apertando o botão A e usando o cursor para direcioná-la (se apertar o botão Z, a bolha estoura). Durante o trajeto para coletar as Star Chips, evite a todo custo bater nas bolas de espinhos. Na ilha seguinte, pegue a bolha e passe pelos vãos do tronco giratório (cuidado para não bater na lateral do tronco) até a ilha seguinte.



Lá, estoure a bolha para ativar o botão e então continue com outra bolha. Siga na direção das setas para chegar até a estrela - antes de pegá-la, ative o botão na ilha próxima para abrir uma porta e seja rápido para pegar uma nova bolha e passar pelo corredor com moedas.

• BOWSER JR.'S AIRSHIP ARMADA

Condição: 23 estrelas

★ Sinking the Airships

Use os canhões para ir de um navio para outro - mire na parte de cima do mastro e agarrando-se na estrela de gravidade para descer com segurança.

Encontrando uma Luma, compre o Super Mushroom para seguir pelo trecho da balsa e passar no meio da artilharia inimiga (procure ficar entre as balas de canhão e tome cuidado com as aranhas). No navio seguinte, Bowser Jr. o atacará. Pegue os cascos de tartaruga e arremesse-os contra o navio dele, tomando cuidado com as balas de canhão e os bruxos que aparecerão. Se precisar de energia, suba na parte traseira do navio e use as balas de canhão para quebrar a redoma.

• DRIP DROP GALAXY

Condição: 22 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatório, ao lado da Kitchen, com 600 Star Bits

★ Giant Eel Outbreak

Pegue os cascos dentro d'água e use-os para destruir os enguias elétricas. Chame a atenção das balas de canhão para destruir alguns baús, pois há um Super Mushroom em um deles.

BEDROOM

• GUSTY GARDEN GALAXY

Condição: 24 estrelas ▶

★ Bunnies in the Wind

Use o Spin nas flores grandes e agarre-se nelas para ser levado pelo vento. Use o Spin para se manter na corrente de ar, mas faça isso apenas três vezes, pois a flor se desmanchará em seguida. De resto, é investigar cada planeta para encontrar uma trepadeira ou uma flor com corrente de vento. Quando encontrar uma planta carnívora gigante, mate-a para ativar uma Launch Star, que o leva ao planeta em forma de cubo, e capture o coelho.

★ The Dirty Tricks of Major Burrows

Dê a volta no planeta para encontrar placas de pedra (destrutíveis) e plataformas de madeira (pule de bunda sobre elas), antes de pegar as flores e prosseguir pela corrente de ar – procure pegar as grandes moedas durante o trajeto. No segundo planeta, há um cano na parte árida que o leva até uma Rainbow Star. Pegando a mesma, elimine rapidamente as plantas de espinho, tanto dentro quanto fora do cano. Logo que usar a flor para cruzar a próxima corrente de ar, espere a flor ser arrastada o máximo possível antes de usar o Spin para, assim, conseguir chegar ao novo planeta. Lance uma Star Bit para tirar a topeira do chão e use o Spin em seguida.



Faça o mesmo no planeta seguinte e, enquanto atravessa um círculo de metal com espinhos, tente se agarrar em uma estrela de gravidade para coletar os itens do local. Ao longo das maçãs gigantes, afunde os pedaços de tronco para que o verme guie-o até a Launch Star. No próximo planeta, pegue o Super Mushroom antes de seguir para o combate contra Major Burrows. No primeiro momento, acompanhe o coelho e, quando a topeira gigante mostrar o rosto, dê bundada no chão, próximo a ele, para tirá-lo da terra. Em seguida, use o Spin no inimigo. Agora, basta repetir esse esquema duas vezes para vencê-lo. Apenas tenha em mente que, na terceira investida, Major Burrows usará uma segunda investida por solo, então seja rápido para dar outra bundada no chão.

★ Gusty Garden's Gravity Scramble

Ao pegar carona na corrente de ar, só use o Spin após ser levado um pouco pela brisa ou não conseguirá chegar ao outro lado. Mate as plantas carnívoras para usar as trepadeiras e, no planeta seguinte, passe pelas plantas espinhosas e pelas bolas gigantes para chegar à Launch Star.

Nas três plataformas seguintes, colete as Star Chips para ter acesso ao final do trajeto: uma pista de obstáculos. O caminho exige atenção devido aos blocos móveis que podem confundir-lo vez ou outra, especialmente após acertar a seta que muda a gravidade. O grande perigo são os canhões, quase no final do caminho.

★ Major Burrows's Daredevil Run

Vença o chefe sem sofrer nenhum dano.

★ Purple Coins on the Puzzle Cube

Você tem dois minutos e 30 segundos para coletar as cem Purple Coins, então seja objetivo e evite movimentos inúteis.



★ The Golden Chomp

Escolha a missão Gusty Garden's Gravity Scramble. Ao pegar carona na corrente de ar, procure usar a flor para pegar as grandes moedas e só use o Spin após ser levado pela brisa. No planeta seguinte, mate as plantas carnívoras – se

pegou todas as grandes moedas, conseguirá uma Rainbow Star aqui. Pegue-a e siga rapidamente para o planeta seguinte. Destrua a bola dourada gigante no outro extremo para conseguir a estrela secreta.



FREEZEFLAME GALAXY

Condição: 26 estrelas

★ The Frozen Peak of Baron Brrr

Capture o pingüim (fique sempre abaixo dele e corte caminho para surpreendê-lo) para ativar a Launch Star. No planeta seguinte, evite ficar mais de dois segundos dentro d'água e siga pela plataforma à direita para avistar uma Launch Star nas escadas de pedra. Para chegar lá, pegue a moeda gigante que ativa a Ice Flower – quando enfrentar os inimigos de gelo, use o Spin para retirar o gelo e chute-os.

No andar de cima, você encontra um Super Mushroom e uma vida. Pegue a Ice Flower novamente e siga pela água na direção por onde você veio inicialmente. Suba pela parede até chegar a outra moeda gigante e alcançar o andar superior. Pegue outra Ice Flower ao lado e rapidamente siga pelo bloco ao fundo para alcançar os jatos de água após a Launch Star. No alto da montanha, Baron Brrr lançará bolas de gelo em você. Proteja-se atrás dos muros de madeira e siga para o lado esquerdo, para encontrar uma Ice Flower. Com ela, siga rapidamente para a base da plataforma onde Baron Brrr está e suba pelas paredes. Contra o inimigo, espere ele bater no chão e pule para escapar da onda de gelo. Em seguida, use um Spin perto dele para deixá-lo vulnerável e acerte-o antes que ele volte ao normal.

★ Freezeflame's Blistering Core

Pegue as Star Chips dentro dos cristais para ativar a Launch Star rumo ao planeta de fogo. Siga até o final do caminho para encontrar uma moeda gigante junto a uma grade – a moeda ativa a Fire Flower. Queime os inimigos e acenda as tochas. Após o caminho de lava, pegue outra Fire Flower para acender mais duas tochas e erguer a parede escalável.

No final do trajeto seguinte há inimigos que se defendem com uma camada de calor

– use o Spin para “apagá-los” e então acerte-os novamente. Feito isso, pegue a Ice Flower e suba nas placas de pedra que cruzam o mar de lava. Enquanto estiver descendo por elas, atire bolas de fogo contra as duas tochas para liberar a estrela.

★ Hot and Cold Collide

Deslize pelo gelo e quebre os cristais, tomando cuidado com as bolas de fogo. A Launch Star o lançará a um planeta onde o nível da água sobe e desce – evite contato com a água. Procure o Super Mushroom e então vá até a válvula atrás das pedras. Use o Spin sobre ela e, do outro lado do portão, fique atento ao sobe-e-desce da lava.

Dê a volta e acione outra válvula para ter acesso a uma Fire Flower – se quiser, use as laterais da parede para subir e complete o pulo com um Spin para encontrar uma vida. Volte ao trecho com água e acenda as duas tochas. A Launch Star o lançará em um caminho com plataformas de lava. Pegue a Ice Flower e seja rápido para chegar às demais flores e, por fim, à estrela.

★ Frosty Cosmic Mario Race

Esta corrida é bacana. Sempre que pisar no chão gelado, use o Spin para patinar e ganhar mais velocidade – mas seja cauteloso nas plataformas finais. Se você grudar na parte de trás do adversário, Mario chutará o traseiro dele, roubando várias Star Bits.

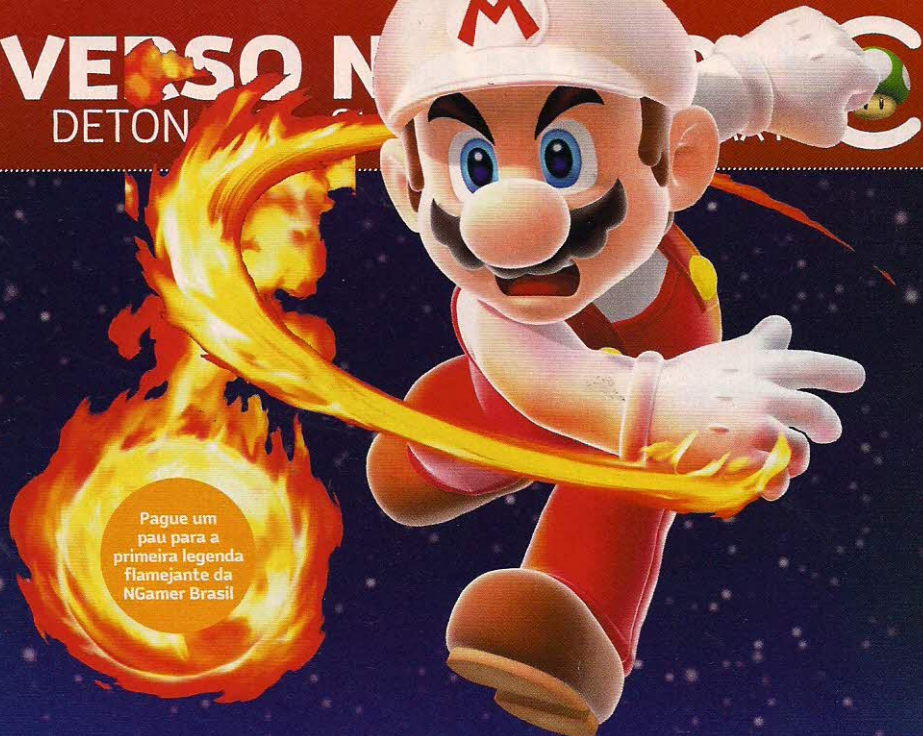
★ Purple Coins on the Summit

Explore cada canto da fase para encontrar as moedas. Logo no começo, após escorregar, vire-se para trás para pegar duas e então utilize a visão em primeira pessoa para encontrar as moedas ao redor do lago. Coletando todas elas, faça o caminho como se fosse para o chefe – lembre-se de usar aquele escorregador gigante acima da fonte, onde você pega a primeira Ice Flower – e depois siga rumo ao pico da montanha.

Após explorá-lo, use a visão em primeira pessoa e localize dois pequenos picos mais abaixo com duas moedas e uma Launch Star próxima a elas. Pule até lá e use o Spin para controlar a descida.

★ Conquering the Summit

Comece a missão The Frozen Peak of Baron Brrr até pegar a primeira Ice Flower e então suba pelos jatos de água ao fundo para encontrar mais dois jatos no andar de cima. Para subir por eles, realize um seqüência de pulos e então complemente com um Spin para alcançar a Launch Star mais acima. Pegue a Fire Flower e derreta os bonecos de neve. Continue subindo e usando Fire Flowers para achar a estrela no topo da montanha.



Pague um pau para a primeira legenda flamejante da NGamer Brasil

• DUSTY DUNE GALAXY

Condição: 29 estrelas

★ Soaring on the Desert Winds

Evite cair na areia e siga até os tornados. Ao entrar em um deles, balance o controle para fazer Mario girar feito um helicóptero e avance nas demais plataformas até usar um dos tornados a fim de chegar a um cano isolado à direita. Dentro dele, quebre as pedras do lado direito e ande abaixado. Ao passar pelos três blocos que esmagam, pegue o Super Mushroom (use a parede e os blocos para pegar a moeda gigante).

Ao longo do caminho, passando por três rodas gigantes, pegue a moeda gigante para ativar uma Fire Flower. No final do trajeto, uma bola gigante rolará atrás de você. Use o superpulo para chegar ao final em segurança e saia pelo cano no teto. A Launch Star seguinte o lançará para uma torre com um rio de areia. Suba com cuidado para não ser arrastado. Na lateral da torre, use os tornados para pegar a moeda gigante e ativar as Launch Stars. A subida o obriga a saltar de uma parede a outra. No topo, quebre o cristal no rio da areia.



★ Blasting Through the Sand

Ao chegar à grande plataforma circular, derrote as Pokeys (contra o maior, use o pulo alto para alcançar a cabeça) para ativar a Launch Star. Há outra Launch Star no meio de um anel gigante com pedras rolando. Explore a parte de baixo

deste anel e das plataformas adjacentes, para só então ser lançado a uma correnteza de areia que faz você voltar sempre ao mesmo ponto – explore cada centímetro do local para encontrar todas as Star Chips.

As estrelas de gravidade o conduzirão a uma plataforma com duas direções, ambas com uma forte correnteza de areia e pedras em movimento. Os dois caminhos levam ao mesmo lugar, mas o da esquerda o faz passar por uma sala com notas musicais. Enfim, ao chegar ao novo planeta, entre no buraco indicado pela seta a sua frente. Do outro lado, siga o caminho à direita até outro buraco, que o leva até um botão no alto da plataforma. Acione-o e volte rapidamente pelo buraco anterior. Siga até a nova plataforma para pegar a estrela.

★ Sunbaked Sand Castle

Ao acionar o botão, desvie dos blocos e tente pegar o Super Mushroom. Ao chegar ao planeta com dois botões, acione um deles para erguer uma torre – na lateral da mesma, há um baú que contém uma das Star Chips. No planeta seguinte, use o Spin para lançar a fruta contra a flor de espinhos e, no planetóide com um cactus no meio da areia, use a Launch Star do lado oposto para ser lançado ao próximo.



Movimente-se para avistar o planeta anterior abaixo de você e então use o Spin para lançar as frutas até ele. Volte e use a fruta para derrotar o cactus e chegar ao último planeta, onde tudo fica de ponta ▶

cabeça. Agora, seu objetivo é escalar a torre que afunda. Lembre-se de usar o Spin para destruir as portas de madeira.

★ Sandblast Speed Run

Você tem quatro minutos e 30 segundos para refazer todo o trajeto da missão Blasting Through the Sand e pegar a estrela.

★ Purple Coins in the Desert

É preciso ter paciência e usar a visão em primeira pessoa para olhar para cima e localizar as Purple Coins mais altas – há algumas sobre o grande bloco no caminho. Algumas moedas ficam para fora da plataforma, obrigando-o a usar os tornados para coletá-las. Mas fique atento aos tornados com grandes pedras girando, já que esses você só pode acessar por cima (ou seja, usando o salto mortal). Ao acionar o botão que desce a plataforma para o lado oposto da fase, volte rapidamente para coletar as moedas restantes.

★ Bullet Bill on Your Back

Escolha a missão Sunbaked Sand Castle e complete a coleta de Star Chips daquele trecho da torre. Assim que chegar ao pequeno planeta com a flor de espinhos, rapidamente procure o botão sob algumas moedas (pule de bunda para ativá-lo) antes que desapareça na areia. Ao fazer isso, colete as notas musicais rapidamente para que outra Launch Star apareça. No novo planeta, acione o botão para erguer a torre e atraia os Bullet Bills para destruir as redomas e libertar a estrela.



★ Treasure of the Pyramid

Escolha a missão Blasting Through the Sand e, após a primeira Launch Star, vá para a parte de baixo do pequeno planeta (que parece uma plataforma) para encontrar uma Luma. Alimente-a para acessar um novo planeta. Nele, liberte a estrela prateada de dentro do cristal e ande sobre a faixa na parede para fazer a areia se mover. Repita o processo e vasculhe cada canto para achar as demais estrelas.

★ HONEYCLIMB GALAXY

Condição: complete a missão Going After Guppy

★ Scaling the Sticky Wall

A fase consiste em usar Bee Mario para escalar as paredes pelos favos de mel. Fácil? Só o primeiro paredão, pois o segundo possui pedras no caminho (literalmente). O terceiro paredão, por sua vez, contém alguns insetos – a estrela está no alto deste, mas se você cometer um erro qualquer, é morte certa.



★ BOWSER'S DARK MATTER PLANT

Condição: 33 estrelas

★ Darkness on the Horizon

A fase é quebra-cabeças de armadilhas. Evite tocar nas massas de energia espalhadas tanto nas laterais quanto pelas plataformas. Haverá também salas com setas de gravidade, portanto, pense rápido para ficar em uma posição segura e não cair das plataformas em função da seta. Já no final do caminho, liberte as estrelas para coletar um Super Mushroom antes de enfrentar Bowser.

Lembra-se da batalha anterior contra ele? O processo para vencê-lo é exatamente igual, porém agora ele lançará bolas de fogo e usará ataques giratórios. Contra esses últimos, afaste-se até ele voltar a saltar. O resto você já sabe como fazer.

★ BIG MOUTH GALAXY

Condição: 39 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatório, ao lado do Bedroom, com 800 Star Bits

★ Bigmouth's Gold Bait

Entre na água, passe pelos fantasmas e use o Spin para estourar os blocos da parede. Na área seguinte, colete as Star Chips no fundo do lago – quatro em meio às plantas marinhas e a último ao centro – tomando cuidado com os inimigos e os redemoinhos. A Launch Star o lançará até o local onde se encontra o casco de tartaruga dourado. Pegue-o e volte ao começo da fase (se quiser, use a luz do casco para destruir os fantasmas no meio do dourado). Lá, lance o casco contra o baú dourado.

A essa altura, você já conseguiu as três estrelas verdes do jogo. Logo, terá acesso a uma Launch Star verde no observatório. Use-a para entrar nas três galáxias a seguir.

Ao conseguir 60 estrelas, você já pode ir para o confronto final. Para fazer isso, basta conversar com Rosalina.

★ ROLLING GIZMO GALAXY

Condição: coletar as três estrelas verdes

★ Gizmos, Gears, and Gadgets

A idéia é se equilibrar na bola e avançar até o final do trajeto... você já passou por algo assim, não? Sim, só que aqui a brincadeira exige mais precisão. Assim que começar, você estará com muita velocidade devido à ladeira. Desacelere (deixando o Wii Remote na vertical), avance com cautela e, quando encontrar blocos de metal que bloqueiam o caminho, acelere e pule para conseguir destruí-los. Faça o mesmo no obstáculo em frente para transformá-lo numa ponte. O resto do caminho é óbvio, mas nem por isso, fácil. Tenha cautela.



★ BUBBLE BLAST GALAXY

Condição: coletar as três estrelas verdes

★ The Electric Labyrinth

Você começa em uma plataforma em forma de estrela com cinco canos. Cada um o leva a uma área diferente. O desafio é sempre o mesmo: soprar a bolha de ar para coletar as Star Chips. Cada parte do labirinto possui cercas elétricas que não podem ser tocadas, além de outros obstáculos. Preste atenção na segunda etapa da fase, na qual é preciso evitar mísseis.

★ LOOPDEESWOOP GALAXY

Condição: coletar as três estrelas verdes

★ The Galaxy's Greatest Wave

Complete o trajeto em menos de um minuto e meio. Por ser maior e com curvas mais perigosas, procure diminuir a aceleração ou solte o botão para se alinhar. O trecho mais complicado é logo após a sequência de argolas gigantes vermelhas, onde o caminho fica mais estreito.

Na sequência existe um loop, mas você pode evitá-lo se saltar para o caminho à esquerda. Antes de pegar a estrela no final, use a Launch Star que aparece na plataforma ao lado do pódio para dar uma volta pelo trajeto e coletar mais algumas Star Bits.



ENGINE ROOM GOLD LEAF GALAXY

Condição: 34 estrelas

★ Star Bunnies on the Hunt

No início, você deve coletar as Blue Star Chips. Quatro delas estão na parte esquerda do planeta: uma fica no meio das plantas carnívoras; outra no meio de três tocos de madeiras que devem ser afundados; a terceira é acessada por meio do balanço para chegar ao alto da colina ao fundo; e a quarta fica atrás da cachoeira. A última encontra-se do lado direito, no alto da colina próxima à cachoeira (use o poder Bee Mario para chegar lá).

Coletando todas, você terá acesso a outro planeta, no qual precisará capturar um coelho. Acerte uma bundada no botão para erguer obstáculos e dificultar a fuga do orelhudo.

★ Cataquack to the Skies

Suba a colina por onde rolam as pedras e use o Cataquack para chegar ao outro lado - faça o mesmo com as demais criaturas no caminho. Ao chegar ao pequeno planeta, atraia o novo Cataquack até a parte plana com um desenho para ser jogado ao planeta quadrado. Agora, guie outro bicho pelo labirinto até outro desenho e repita o mesmo na plataforma. Ao chegar ao planeta com flores, use o último Cataquack para virar Bee Mario, suba na plataforma e então siga pelas flores.

★ When It Rains, It Pours

Suba a colina à esquerda e fique sobre a nuvem. Realize um salto mortal e então um Spin para alcançar o Bee Mushroom. Voe pelas flores e use o balanço para chegar à copa da árvore. Siga pelas plataformas, tomando cuidado com as nuvens. Ao chegar a uma plataforma circular, você precisa subir tomando cuidado com as nuvens de chuva, pois Bee Mario será necessário na batalha contra o chefe da fase.



O chefe é uma topeira com um canhão de água. Proteja-se atrás da barricada, tomando cuidado com a nuvem que circunda o lugar. Acerte a cabine do canhão da topeira com bundadas para derrotá-la.

Se perder a roupa Bee Mario, acione o botão na plataforma.

★ Cosmic Mario Forest Race

Seu clone está mais rápido, então use pulos de longa distância para ganhar vantagem e pulos altos para subir grandes alturas. No final do trajeto, use pulos longos para cortar caminho.

★ Purple Coins in the Woods

A localização das moedas aqui é linear, ou seja, avance e colete o que vier pela frente. Você tem três minutos e 30 segundos para dar conta do recado, ainda assim, é importante ser prático na hora das manobras. Use salto mortal para alcançar plataformas altas e pulos de longa distância para ganhar tempo.

★ The Bell on the Big Tree

Comece a missão Cataquack to the Skies e avance até depois da Launch Star. Já do outro lado, ande na água ao redor da grande árvore e entre na bolha de ar. Sopre-a até atingir o sino e então colete as notas musicais rapidamente.



• SEA SLIDE GALAXY

Condição: 36 estrelas

★ Going After Guppy

Fale com o tubarão e passe pelos oito anéis que ele deixará. Pegue o casco de tartaruga para ir mais rápido.

★ Faster Than Speeding Penguin

Converse com o pingüim vermelho para apostar uma corrida. Use o casco e passe pelos anéis de impulsão para vencer.

★ The Silver Star of Sea Slide

Vá até a ilha, transforme-se em Bee Mario, suba na palmeira e volte. Vá até a grande árvore adiante - há uma estrela de prata na copa da mesma. Na base da árvore, junto do tubarão, use o Spin sobre a válvula para chegar ao outro planeta e pegar mais uma estrela de prata. Volte a pegar a roupa Bee Mario na ilha e use a nuvem como plataforma para chegar à estrela de prata sobre o arco de pedra.

Mais adiante, use o canhão

para chegar ao local onde há outra estrela de prata - lembre-se de se agarrar na estrela de gravidade para não passar batido. A última estrela está em um baú atrás da torre do farol. Use o casco para abri-lo.

★ Underwater Cosmic Mario Race

Seu clone continua rápido, então use os pulos de longa distância para ganhar vantagem. Dentro d'água, pegue o casco de tartaruga e passe pelos anéis de impulsão.

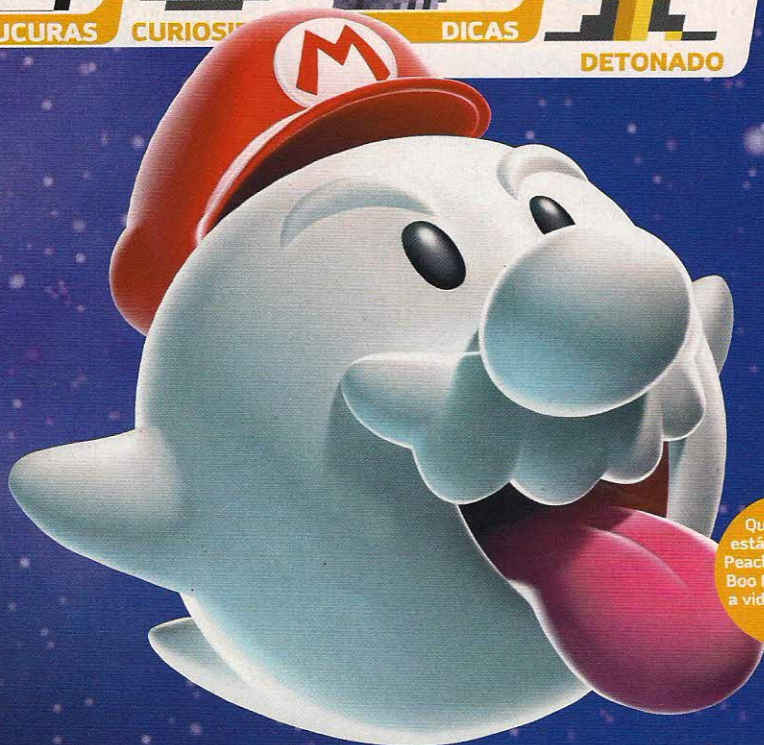
★ Purple Coins by the Seaside

Esta coleta de moedas é demorada. Pegue o Bee Mushroom e colete as que ficam ao longo das nuvens e no alto da árvore. A todo momento, mude o ângulo de câmera para facilitar as coisas. Deixe para pegar a última moeda no alto do farol, que é onde a estrela aparece.

★ Hurry, He's Hungry

Alimente a Luma junto ao canhão e use-o em seguida para chegar ao novo planeta e coletar todas as notas. O detalhe é que o planeta se desmancha, exigindo que você faça um caminho objetivo. ▶





Quando não está salvando a Peach no espaço, Boo Mario ganha a vida lambendo selos

• TOY TIME GALAXY

Condição: 40 estrelas



Heavy Metal Mecha-Bowser

Após a Launch Star, lembre-se de usar o Spin sobre os parafusos. E fique atento ao chão rosado, pois a gravidade é diferente. Destê ponto, siga à direita, use o chão rosa (se descer no tubo amarelo ao lado, encontrará um Super Mushroom escondido) e desparafuse a grade. Volte e, junto do robô amarelo, tire o parafuso para encontrar um caminho por baixo. Fixe o parafuso azul para ativar a plataforma. Após a Launch Star, a moeda gigante ativará a roupa Spring Mario.

Ao chegar às esteiras, a da direita o levará a um cano para pegar Star Bits, enquanto que a outra dará continuidade ao caminho – aqui, a impulsão será necessária para subir até a Launch Star. Ao chegar ao robô, suba pela perna direita e atarrache o parafuso. O cano o leva para a perna seguinte. Repita o mesmo com o parafuso e nunca saia de cima da cor verde quando estiver em uma gravidade diferente. Solte os parafusos da placa para acessar outro cano. Suba no braço do robô e desparafuse-o, usando a Launch Star em seguida. Pegue o Spring Mushroom e use-o para subir até a cabeça do robô. Lá, destrua as pedras.



Mario Meets Mario

Use a Launch Star sobre o trilho e circule o planeta para achar as Star Chips, mas tenha muito cuidado com os obstáculos aqui. Ao chegar à grande figura do Mario, você perceberá que cada parte do desenho é uma armadilha. Portanto, seja leve para pegar as cinco estrelas de prata. Faça isso sem utilizar muito as placas verdes, pois você terá de voltar

para coletar a estrela, que surge bem no pé da figura.



Bouncing Down Cake Lane

O desafio consiste em usar o poder Spring Mario para transpor os obstáculos. Na esteira com barras de chocolate, use a impulsão para pegar a moeda gigante e saber onde cair. No bolo giratório, siga em sentido horário, tomando cuidado com os vãos, e use a impulsão para chegar à Launch Star. Ao passar a parte dos congelados, dê a volta na plataforma final para pegar um Super Mushroom. Após o canhão, siga pelas colheres à esquerda se quiser encontrar uma sala com notas musicais. Independentemente disso, vá ao topo do bolo e use o Spin para apagar as velas.

O chefe desta fase é outra topeira dentro de um canhão. Com Spring Mario, use a impulsão para chegar ao teto da cabine e então caia de bunda nela três vezes – use a impulsão sobre a cabine para pegar uma vida no alto. No terceiro ataque, não salte contra a cabine quando ela começar a brilhar.



Fast Foes of Toy Time

Tudo o que tem a fazer é pisar nos botões para revelar a estrela. Mas fique

esperto, pois os obstáculos estarão muito mais rápidos do que o normal.



Luigi's Purple Coin

Lembra da figura gigante do Mario? Agora você estará na figura do Luigi, que é ainda mais cruel. São três minutos para coletar cem Purple Coins. Assim que começar, evite pisar o máximo possível nas plataformas próximas ao seu ponto de partida, pois é aqui que a estrela aparecerá.



Como todo o cenário é uma armadilha, a dica é coletar a maior quantidade de moedas no menor espaço possível, aproveitando cada quadrado. Outra dica útil: sempre que usar o pulo, use um Spin para ter controle absoluto de Mario, ao mesmo tempo em que gira o ângulo de câmera para uma posição melhor.



The Flipswitch Chain

Escolha a missão Mario Meets Mario e, no planeta onde deve coletar as Star Chips, alimente a Luma para ter acesso a outro planeta. Nele, pise em todos os botões para revelar a estrela.



• BONEFIN GALAXY

Condição: complete a missão Giant Eel Outbreak



Kingfin's Fearsome Waters

Esta missão é apenas uma batalha contra Kingfin. Pegue os cascos de tartaruga e lance-os contra a cabeça do monstro (faça isso seis vezes), mas fique atento para não encostar no inimigo nem nas piranhas-bomba ou nos gêiseres. Procure pelo Super Mushroom e nunca deixe o oxigênio ficar abaixo da metade.

• BOWSER JR.'S LAVA REACTOR

Condição: 45 estrelas



★ King Kaliente's Spicy Returns

No primeiro planeta, atraia o míssil para explodir a redoma com a Launch Star. No seguinte, pegue o Super Mushroom e rebata as frutas lançadas pelos inimigos. Contra King Kaliente, evite ficar parado sobre as plataformas e desvie das criaturas azuis que serão lançadas contra você.

• SAND SPIRAL GALAXY

Condição: 50 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatório, ao lado da Engine Room, com 1.000 Star Bits

★ Choosing a Favorite Snack

O maior desafio aqui é passar pelo corredor de areia e luz. Você pode escolher entre avançar como Bee Mario ou Boo Mario – nossa sugestão é optar pelo segundo poder. Ao chegar à espiral de plataformas, pegue a estrela da invencibilidade e siga em sentido horário até chegar ao planeta central, onde encontra-se a estrela.

GARDEN DEEP DARK GALAXY

Condição: 46 estrelas

★ The Underground Ghost Ship

Use o canhão para chegar ao planeta (pegue a Rainbow Star no caminho para eliminar os inimigos), pegue a Fire Flower e use a Launch Star para voltar. Acenda rapidamente as duas tochas do portão adiante e siga pela passagem indicada pela seta no fundo do lago. Use o Spin na alavanca entre os blocos, junto ao portão, para chegar a outra alavanca no alto.



Ao chegar ao navio, ocorrerá uma batalha contra mais uma feiticeira – ou seja, desvie das magias vermelhas e use o Spin nas verdes para pegar o casco de tartaruga e lançá-lo contra o inimigo.

★ Bubble Blastoff

Destrua o canhão da topeira (caia de bunda sobre a cabine ou use o Spin nas frutas para arremessá-las contra o alvo) e use-o para chegar ao planeta com a Fire Flower. Com ela, volte rapidamente e acenda as três tochas para fazer uma Ice Flower aparecer. Com ela, siga pelos jatos d'água

para alcançar as plataformas. No caminho em frente, pegue a moeda gigante e use as Launch Stars.



Suba na plataforma do canhão d'água – o caminho atrás dele leva até uma sala com notas musicais – e siga pelas demais plataformas à esquerda. Na mais alta, que tem fogo, pule na bola de água do canhão para ser lançado a outro planeta. Nele, afunde os tocos para ativar o canhão para o planeta seguinte, onde deverá dar bundadas no chão quando as bolas estiverem sob seus pés. Tome cuidado com os raios.

★ Guppy and the Underground Lake

Siga até o lago e, no fundo dele, fale com o tubarão Guppy para mais uma corrida por entre os anéis que ele deixará. Seja rápido para passar os primeiros e pegue o casco. Então, vá com calma para não bater nos inimigos.



★ Ghost Ship Daredevil Run

Você já sabe: vença o monstro sem sofrer nenhum dano.

★ Plunder the Purple Coins

Basta procurar as Purple Coins no lago atrás de você, na parede da caverna ao redor do navio (e abaixo dele), nas laterais do navio e na parte de cima.

★ Boo in a Box

Escolha a missão Guppy and the Underground Lake e vá até o fundo do lago. Pegue o casco de tartaruga e lance-o contra as minas que ficam próximas do pedaço de navio. Use a nova Launch Star

para chegar a outro planeta, onde você deve acertar a seta da parede para mudar a gravidade até chegar a um cristal. Quebre-o e atraia o fantasma para a luz.

• DREADNOUGHT GALAXY

Condição: 48 estrelas

★ Infiltrating the Dreadnought

De início, evite tocar nos raios e, após a Launch Star, dê cabo dos inimigos (use o Spin e depois pule sobre as criaturas) para acessar o cano. O caminho aqui é óbvio, no entanto, você deve girar as setas para mudar a gravidade – nas três colunas que o pressionam contra a parede, dê um pulo seguido de Spin para subir rapidamente – e sair no outro cano.

Pule sobre os inimigos que giram para ganhar impulso até o topo, usando as paredes móveis para chegar a outra Launch Star. Ao chegar ao grande planeta, chame a atenção do míssil para explodir a redoma do outro lado. Com o planeta inundado, siga pelas plataformas que lançam raios para chegar até a estrela.

★ Dreadnought's Colossal Cannons

O caminho é objetivo, porém, cheio de obstáculos, plataformas móveis e inimigos. Basicamente, desvie de tudo e salte nas plataformas que ficam acima de você, além de acompanhar plataformas que passam por outras.

★ Revenge of the Topman Tribe

Use o inimigo para ganhar impulso até a Launch Star. No planeta seguinte, utilize o Spin para lançar os inimigos contra os raios que cercam a estrela. No planeta seguinte, acione o botão para coletar as Star Chips (use o inimigo para alcançar a que fica no alto). No caminho seguinte, faça uso das estrelas de gravidade para passar entre as bombas e os mísseis – antes disso, se quiser, dê a volta na plataforma para pegar um Super Mushroom.



Na longa plataforma, tome cuidado com os raios triplos. Os baús contêm Star Bits, moedas e uma vida – é necessário lançar o ▶

casco de tartaruga sem que os raios o destruam. No próximo planeta, ocorre a batalha contra Topman – lembre-se de que você deve pular sobre ele e depois usar Spin para lançá-lo contra os raios laterais.

★ Topman Tribe Speed Run

Você tem seis minutos para percorrer toda a fase até Topman e vencê-lo. O único empecilho no trajeto é que haverá sempre um inimigo vermelho, daqueles que giram, atrapalhando seus planos de usar os inimigos verdes para ganhar impulsão.



★ Battlestation's Purple Coin

Mais uma coleta através de plataformas móveis e obstáculos. O importante é se antecipar conforme a plataforma avança e ter o máximo de cuidado com as balas de canhão. Lembre-se de coletar as moedas em cima da pedra gigante no caminho e, já no final, usar o inimigo com forma de mola (aquele que lança ondas elétricas) para coletar as últimas moedas. A centésima encontra-se no trajeto da Launch Star.

★ Dreadnought's Garbage Dump

Escolha a missão Revenge of the Topman Tribe. Abaixo da plataforma inicial existe um cano que o leva a mais uma missão de explodir o lixo em 30 segundos. O segredo aqui é lançar as bombas sobre os pontos amarelos, destruindo primeiro o lixo dos cantos e depois os do meio.

• MELTY MOLTEN GALAXY

Condição: 52 estrelas

★ The Sinking Lava Spire

Tudo aqui é perigoso, especialmente os gêiseres e jatos de lava. Seja rápido ao passar pelas plataformas de metal, pois elas afundam. Acione o botão adiante para descer a plataforma e, na parte de cima, o caminho será uma sequência de Launch Stars – quando estiver sobre o vulcão, se quiser, caia dentro dele para encontrar Star Bits e outra Launch Star para continuar.

Ao chegar aos planetas transparentes, use as estrelas de gravidade para passar pelas bolas de fogo e não deixe de pegar o Super Mushroom. No planeta seguinte,

colete as Star Chips e, na sequência, você chegará a uma plataforma que afundará na lava. Seja breve para avançar e preste atenção no caminho, tanto para evitar pedras que aparecem subitamente quanto para usar o Spin nos cristais que bloqueiam a passagem. Ao chegar ao topo da montanha, destrua o cristal que protege a estrela antes de virar churrasco.

★ Through the Meteor Storm

Desvie da chuva de meteoros e, ao encontrar duas tochas apagadas, atraia o inimigo de fogo para acendê-las. O planeta seguinte consiste em chegar à Launch Star para, no próximo planeta, coletar Star Chips em meio a chuva de meteoros, lava e inimigos passeando – não deixe de pegar o Super Mushroom no cristal à direita. No planeta seguinte, livre-se dos inimigos de fogo e então faça o míssil segui-lo até o outro extremo para quebrar a redoma.



No próximo planeta, você deve conduzir a bola por plataformas de lava enquanto desvia de meteoros. A coisa complica quando você chega ao tubo giratório de lava, que tem obstáculos laterais e buracos no caminho.

★ Fiery Dino Piranha

No começo, siga pelas plataformas de metal à direita e, após o cano, mate todos os inimigos de fogo no planeta seguinte. No próximo, basta desviar das bolas e buracos para chegar ao planeta formado de plataformas móveis. Pegue as Star Chips e não esqueça o Super Mushroom. Passe por mais plataformas no meio da lava e pela sequência de Launch Stars para enfrentar a versão de fogo de Dino Piranha.



O método de combate é o mesmo de antes: use o Spin na bola de seu rabo para atingi-lo e fique andando ao redor dele para evitar investidas. A única diferença é que você deve tomar cuidado para não se queimar quando ele ficar com o rabo aceso (opal). No último ataque, além de deixar um rastro de fogo, cuspirá bolas de fogo.

★ Lava Spire Daredevil Run

O objetivo é completar o trajeto e chegar vivo à estrela que fica no alto da montanha. Na etapa final, seja o mais rápido possível.



★ Red-Hot Purple Coins

A coleta das moedas aqui exige atenção especial para os gêiseres de lava (que escondem algumas moedas) e as plataformas de metal. Use frequentemente a visão em primeira pessoa para avistar as Purple Coins em lugares altos, preferencialmente sobre plataformas.

★ Burning Tide

Escolha a missão The Sinking Lava Spire e colete todas as Star Bits que conseguir até chegar à Launch Star sobre o vulcão. Caia dentro deste para coletar mais Star Bits e, ao sair, colete o restante durante o voo. Ao conseguir 80 Star Bits, alimente a Luma que encontrará nos planetas transparentes. No novo planeta, fique atento ao sobe-e-desce da lava enquanto coleta as cinco estrelas de prata.



• MATTER SPLATTER GALAXY

Condição: complete a missão The Underground Ghost Ship

★ Watch Your Step

Esta é uma das fases mais legais do jogo, pois você deve avançar conforme

UNIVERSO NINTENDO

DETONADO - SUPER MARIO GALAXY



o caminho vai aparecendo. Quando usar o Spring Mario, procure estabilizar os saltos para passar pelas grades, já que falhar aqui é sinônimo de morte. O trajeto final é um labirinto no qual o chão se revela aos poucos, obrigando-o a improvisar com saltos a longa distância.



• BOO'S BONEYARD GALAXY

Condição: 58 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatório, ao lado do Gate, com 1.200 Star Bits

★ Racing the Spooky Speedster

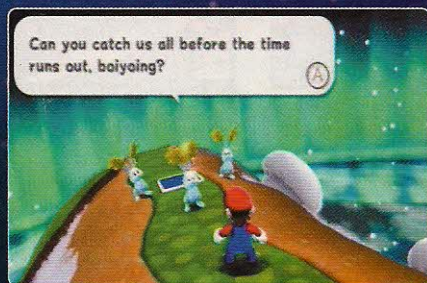
Mais uma corrida contra aquele fantasmão, só que, desta vez, você usa o poder Boo Mario. Logo que chegar ao trecho com ventiladores, evite-os e siga junto da parede à esquerda para pegar o caminho abaixo. Então, use a invisibilidade para atravessar as paredes de cristal e ganhar vantagem.

• SNOW CAP GALAXY

Condição: 64 estrelas. Alimente a Luma que surge no observatório, ao lado do Gate, com 1.600 Star Bits

★ Star Bunnies in the Snow

Ao chegar ao planeta com os três coelhos, você terá 200 segundos para encontrá-los e capturá-los. Primeiro de tudo, ative os botões espalhados no planeta - use o ponteiro do Wii Remote para limpar a neve que esconde alguns botões.



Pegue a Fire Flower e destrua os objetos na neve para expor dois coelhos e um casco de tartaruga para abrir o baú, onde fica o terceiro coelho. Com os orelhudos revelados, persiga-os de forma a afugentá-los para as extremidades do planeta, fazendo com que caiam nos buracos.

• BOWSER'S GALAXY REACTOR

Condição: 60 estrelas. Converse com Rosalina para ser levado até o confronto final

★ The Fate of the Universe

Acompanhe o feixe de luz na parede para avançar. Na seqüência, haverá plataformas móveis por rios de fogo, gelo e areia. Em seguida, seja breve para avançar nas plataformas que aparecem e, quando estiver de ponta-cabeça, não pule. A etapa final consiste em passar por um imenso túnel de lava com mísseis perseguidores e plataformas móveis de metal - use as estátuas de Bowser como escudo contra os mísseis.



Após a Launch Star, seja rápido para cruzar as plataformas e não deixe de pegar o Super Mushroom no caminho. A batalha final contra Bowser ocorre em três planetas. No primeiro, desvie das ondas de energia e tome cuidado com as plantas de espinho.

Quando Bowser usar a armadura de pedra, você deve acertar a cabeça dele (a única parte do corpo sem proteção) com um Spin. Feito isso, ele escorregará sem controle, então aproveite para acertá-lo.

No planeta seguinte, ele lançará bolas de fogo. Assim que ele vier rolando na sua direção, use o Spin nas plantas redondas para acertá-lo e, em seguida, atinja-o diretamente com outro ataque. No terceiro planeta, ele usará ataques de onda de energia e bolas de fogo, além da tradicional investida aérea. Lembre-se de ficar sobre o círculo azul quando ele tentar pular em você, então saia de cima. Assim que Bowser correr, surpreenda-o para usar Spin no rabo dele e nele próprio quando ele escorregar.



Agora, as missões para coletar as Purple Coins (moedas roxas) ficarão disponíveis nas galáxias principais. Carregue o último save, colete as 15 estrelas que faltam e derrote Bowser mais uma vez para habilitar o Luigi. ®

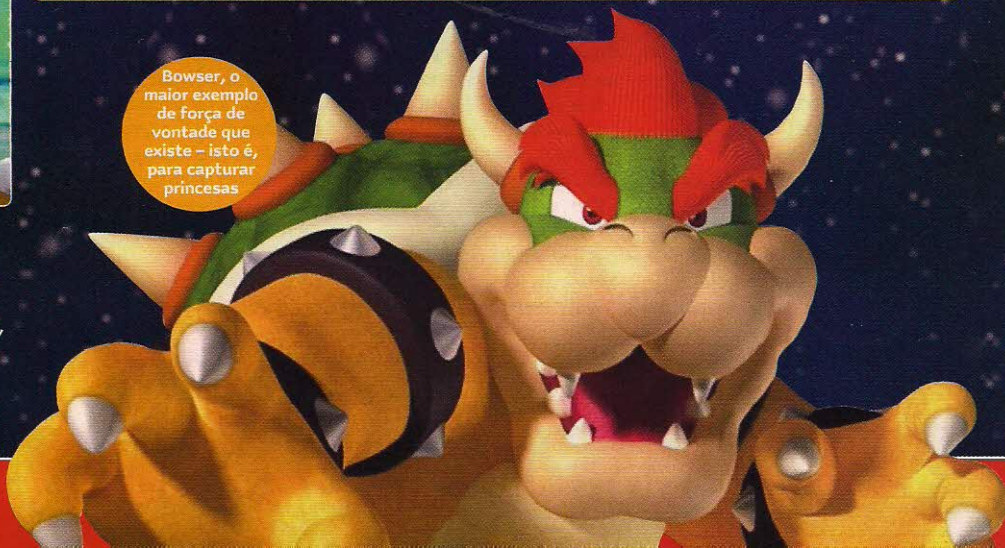
GRAND FINALE GALAXY

Condição: comece um novo jogo com Luigi e colete 120 estrelas. Depois, use a Launch Star verde no observatório e, no planeta acima, do lado oposto do cano vermelho, fale com a Luma verde para ter acesso a Grand Finale Galaxy

★ The Star Festival

O objetivo aqui é coletar Purple Coins. A única moeda um pouco difícil de se pegar é a que está na nave espacial do Toad. Você deve usar um super pulo, escorregar na lateral da nave e dar outro pulo seguido de Spin para chegar ao topo. Antes de pegar a última estrela, fale com o cogumelo para receber a notificação de uma carta de parabenização que será entregue a você pelo Wii Message Board. Pronto! Agora você realmente completou 100% do game e já pode pensar em jogar outra coisa.

Bowser, o maior exemplo de força de vontade que existe - isto é, para capturar princesas



Ninguém entende mais de games do

Aqui tem tudo sobre Nintendo



Edição 6 - R\$ 9,90

- Chegou Super Mario Galaxy. Valeu a pena esperar!
- Extras DS: Zelda: PH. Spirits Gems, Heart Containers, Treasure Charts... enfim, tudo
- Detonado: Zack e Wiki. Faça 100% na aventura pirata da Capcom para o Wii



Edição 5 - R\$ 9,90

- Zelda Phantom Hourglass: review e roteiro completo (DS)
- Zelda: Twilight Princess – guia com todos os extras do jogo
- Zelda: a link to the past – localização dos 24 Heart Pieces
- Reviews: ASH; Sonic Rush Adventure; Drawn to Life



Edição 4 - R\$ 9,90

- Metroid Prime 3 Corruption: chegou o melhor jogo do Wii (Review e Detonado)
- Novas imagens e informações de Super Mario Galaxy!
- Guia de combate Pokémon: dicas para as batalhas multiplayer de Diamond/Pearl



Edição 3 - R\$ 9,90

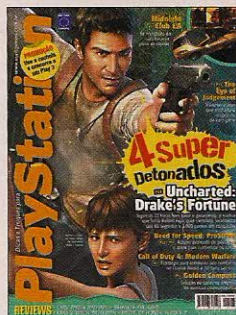
- Mario Kart Wii: a série de corrida do Mario está de volta e nós temos todas as informações
- Jogamos Super Mario Galaxy
- Wii Fit: o novo acessório para jogar e fazer ginástica
- Super Paper Mario Detonado (Wii)



Edição 2 - R\$ 9,90

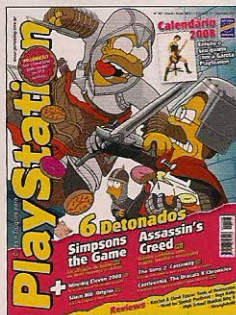
- The Legend of Zelda Phantom Hourglass: navegamos no melhor jogo de DS já criado e contamos tudo
- Pokémon Battle Revolution: estratégias para vencer em todas as arenas do Wii
- E mais: Resident Evil 4: Wii Edition; Metroid Prime 3

Só para quem curte PlayStation



Edição 108 - R\$ 6,90

- 4 superdetonados: Uncharted: Drake's Fortune (PS3); Need for Speed: ProStreet (PS3/PS2); Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3); Golden Compass (PS2)
- Midnight Club LA (PS3): as novidades do mais luxuoso game de corrida



Edição 107 - R\$ 6,90

- 6 detonados: Simpsons the Game (PS2); Assassin's Creed (PS3); Winning Eleven 2008 (PS2); The Sims 2: Castaway (PS2); e Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP)
- Reviews: Need for Speed: ProStreet



Edição 106 - R\$ 6,90

- 8 Detonados: Dragon Ball Z - Sparking Meteor; Crisis Core: Final Fantasy VII; Crash of the Titans; Spider-Man: Friend or Foe; Siphon Filter: Dark Mirror; e Jackass: the Game
- Detonados Futebol: FIFA 08 e Winning Eleven 2008



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

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

que a Editora Europa. Confira!

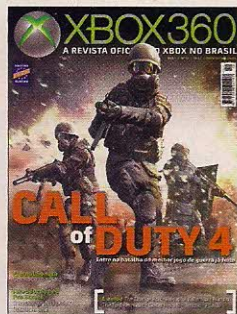
Quer ganhar 2 edições? Ligue e saiba como

A revista oficial do XBOX no Brasil



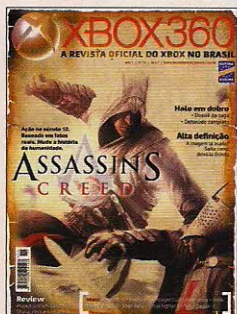
Edição 13 - R\$ 9,90

- Mass Effect: sabe onde Judas perdeu as botas? Aqui você vai além... É o maior game do Xbox 360
- Preview: Ghostbusters
- Detonado: Assassin's Creed
- Análise: Rock Band
- E ainda: TimeShift; Call of Duty 4; The Simpsons



Edição 12 - R\$ 9,90

- Call of Duty 4: entre na batalha do melhor jogo de guerra já feito
- Detonado completo: Eternal Sonata
- Need for Speed Pro Street: O melhor jogo da série? Descubra aqui
- E ainda: The Orange Box; Beautiful Katamari



Edição 11 - R\$ 9,90

- Assassin's Creed: ação no século 12. Baseado em fatos reais. Mude a história da humanidade.
- Halo: dossiê e detonado
- Alta definição: a imagem tá zoada? Saiba como deixá-la tinindo
- Review: Project Gotham Racing 4



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

Novidades



R\$ 12,90

The Sims 2 - Ed. 2

- Guia completo Bon Voyage: praias misteriosas; cenários exóticos no Oriente; e aventuras ao ar livre
- Especial do Universo Sims: todos os lançamentos; tutoriais para criação de Sims e de casas; e os segredos de Rita Najura



R\$ 9,90

Winning Eleven

- Do básico ao avançado, como se tornar um mestre no Winning Eleven Pro Evolution Soccer
- Aqui tem: táticas para garantir uma vitória fácil; tudo para conquistar a Master League; aprenda a criar um torneio personalizado; monte um time invencível

Compre pelo 0800 55 76 67 ou envie este cupom (original ou xerox) pelo correio à Editora Europa: Rua M.M.D.C., nº 121, Butantã 05510-900 - São Paulo - SP - Fax (11) 3038-5040

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete*

Escolha sua forma de pagamento:

Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão de bandeira _____ numeração _____ e validade até ____/____/____ **Oferta 140- NGamer7**

Envio de Cheque(s) via Correios

Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

Depósito Bancário (somente pagamento à vista)

Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

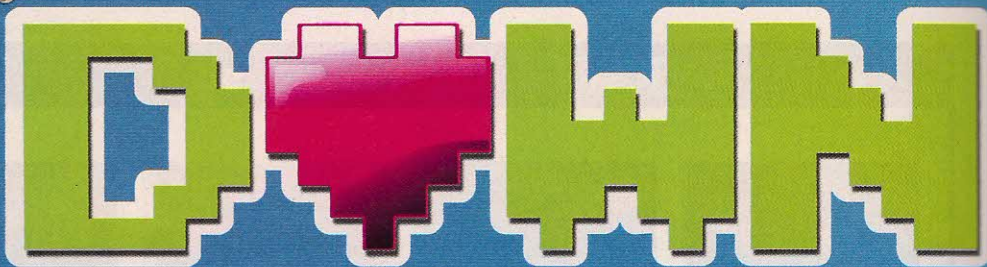
Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____
 Endereço: _____
 Compl.: _____ Bairro: _____
 Cidade: _____ Estado: _____
 CEP: _____ Data de nascimento: ____/____/____
 DDD: _____ Fone: _____ Celular: _____
 E-mail: _____
 RG: _____ CPF: _____

Se preferir, acesse www.gameblog.com.br



*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,75. Oletas válidas de 01/01/2008 a 31/01/2008 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.



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 o risco de comprar um game e ficar sem poder jogá-lo.

Plataforma	Wii Remote	Controle GameCube
NES	Todos os jogos	Todos os jogos
SNES	Incompatível	Todos os jogos
N64	Incompatível	Todos os jogos
Mega Drive	Alguns jogos	Alguns jogos
TurboGrafx-16	Todos os jogos	Alguns jogos
Neo-Geo	Alguns jogos	Todos os jogos

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 #7: INTELLIGENT SYSTEMS

INTELIGÊNCIA EM NOME DA DIVERSÃO

Se a Intelligent Systems não existisse, a *NGamer Brasil* não seria como ela é. Não, não estamos nos referindo às sessões diárias de *WarioWare: Smooth Moves* que rolam aqui na redação e que servem para deixar todo mundo esperto logo de manhã. O motivo de a produtora japonesa ser essencial para a produção da sua revista favorita chama-se Nitro Capture, um aparelho desenvolvido por ela que permite a captura de imagens de jogos de DS.

História escrita a várias mãos
Talvez você não saiba, mas a Intelligent Systems é tão experiente na criação de hardware quanto de software. E o grande responsável por isso é um cara chamado Gunpei Yokoi.

A história completa de Yokoi renderia inúmeras "Lições de História", mas como ele não é foco deste texto, vamos



▲ Vários minigames da série *WarioWare* são baseados nos brinquedos criados por Yokoi

resumir: é contratado pela Nintendo; conserta as máquinas que fabricam as cartas Hanafuda; cria brinquedos; torna-se chefe do estúdio R&D1; cria o *Game & Watch*; conhece Miyamoto; treina Miyamoto; é superado por Miyamoto; decide expandir o R&D1; surge a Intelligent Systems.

Considerando que o *Paper Mario* original, de N64, lançado em 2000, foi o primeiro game a trazer o nome da

OS JOGOS QUE MERECEM APARECER NO VC



Battle Clash (SNES)
Muitos brinquedos criados por Yokoi faziam uso da tecnologia light gun. Não é à toa que a IS tenha criado um game para ser jogado com a Super Scope.



Tetris Attack (SNES)
Vulgo *Panel De Pon*. Nos EUA, os produtores tiveram de atrelar o jogo à série *Yoshi's Island*, o que deu a impressão de ele ser apenas um caça-níquel.



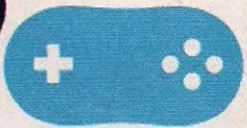
Fire Emblem: Seisen no Keifu (SNES) Também conhecida como "a única versão da série na qual você tem filhos, que crescem e herdam os seus atributos de batalha".



WARIO



Dr. Mario e as pilulas de Ito que ele receita para seus pacientes



WARIO REPRESENTA O OPOSTO DE TUDO O QUE FOI CRIADO POR MIYAMOTO

Intelligent Systems na tela de abertura, temos 13 anos de mistério para explorar nestas duas páginas. Para começar, é importante que você saiba que a relação de trabalho entre a equipe R&D1 e a Intelligent Systems foi tão próxima que fica difícil definir qual estúdio criou o quê. Muito embora não reflitam o estilo das criações mais recentes da Intelligent Systems, *Ice Climber*, *Tennis*, *Excitebike* e *Urban Champion* – todos de NES – são alguns dos jogos desenvolvidos pelo estúdio em parceria da R&D1. Mas foi só a partir de 1986 que a Intelligent Systems começou a traçar o seu futuro de sucesso. Jogos como *Metrod* e *Kid Icarus* dispensam comentários, assim como a exclusividade japonesa *Famicom Wars*, que deu origem à fórmula da série *Advance Wars*.

Com o lançamento do Game Boy, em



• A engine gráfica de *Wario Land 4* foi usada na criação de *Metroid Fusion* e *Zero Mission*

1989, Yokoi esperava ver a sua equipe crescer ainda mais – tanto que, na época, a Game Boy R&D1 foi formada, para trabalhar exclusivamente em jogos para o portátil. Mas isso não aconteceu de uma hora para outra: apesar de populares, *Super Mario Land* e *Dr. Mario* eram apenas versões baseadas na franquia de Miyamoto. Para ganhar autonomia e explorar toda a criatividade dos seus membros, a Intelligent Systems precisava de uma mascote própria.

Bafo de alho

Concebido por Hirofuyumi Matsuoka, designer de *Metrod* e *Kid Icarus*, Wario foi criado para ser o oposto de Mario – representando, assim, o oposto de tudo o que era criado pela EAD, a equipe chefiada por Miyamoto.

Enquanto o comedor de alho começava a roubar a cena (a primeira aparição dele se deu no game *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins*, de 1996), inúmeras equipes especializadas foram se formando. A Intelligent Systems passou a se focar no desenvolvimento de jogos para consoles de mesa, enquanto que Yokoi e sua trupe se aprofundaram cada vez mais no Game Boy. Foi nessa época também que surgiu o Team Emblem, responsável pelo lançamento de *Fire Emblem* no Famicom.

Outro time de desenvolvimento importante na história da Intelligent Systems é o chamado Team Shikamaru. Depois de trabalhar em *Mario Paint* e *SimCity*, para SNES, a equipe juntou forças com a Game Boy R&D1 para formar a Team Deer Force. O resultado dessa parceria? O inesquecível *Super Metrod*. Depois disso, porém, o pessoal do Team Shikamaru ficou encarregado de uma tarefa bastante ingrata: criar games para a mais nova criação de Yokoi – um destruidor de retinas conhecido como Virtual Boy. O aparelho foi um fracasso total, o que acarretou na demissão de Yokoi e colocou Takehiro Izuki, até então líder do Team Shikamaru, para chefiar a Intelligent Systems.

A que conclusão se chega ao final desta história? Que o sucesso da Nintendo não se restringe só às idéias que saem da cabeça de Miyamoto. Não sabemos quanto a você, mas gostamos de *Advance Wars*, *Fire Emblem* e *WarioWare* tanto quanto de *Mario*, *Zelda* e *Pikmin*. ©



O bafo de alho é forte, mas pelo menos ele nunca pegou uma gripe na vida



Pokémon Puzzle League (N64) A história da versão EUA de *Tetris Attack* se repete aqui, só que com a série *Pokémon*. Será que a Nintendo nunca aprende? Pelo menos o jogo é bacana.



Mario Paint (SNES) A idéia de usar o cursor do Wii Remote para pintar – se é que isso é possível – nos agrada bastante. O minigame de matar moscas de *WarioWare* saiu daqui.



Tetris 2 (NES) A Intelligent Systems fez um ótimo trabalho ao converter *Tetris* para o NES, mas foi esta versão que inspirou a criação da série *Planet Puzzle League*.



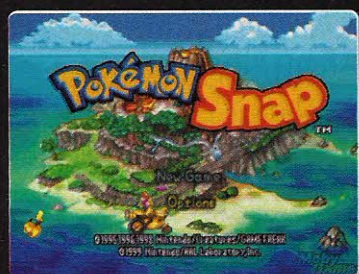
Famicom Wars (NES) Nunca lançado fora do Japão, *Famicom Wars* já tinha todas as mesmas características da série *Advance Wars* – exceto o visual bonitinho.



Donkey Kong 3 (NES) Nada de Jumpman/Mario aqui. Em *DK3*, você é Stanley, um rapaz que usa um borrifador de inseticida para eliminar as abelhas controladas pelo macacão.

DESTAQUE DO MÊS

100% OBRIGATÓRIO PARA QUEM CURTE VELHARIA



POKÉMON SNAP

PLATAFORMA N64
LANÇAMENTO ORIGINAL 1999

Pokémon Snap, criado pela HAL Laboratory (a antiga produtora chefiada por Satoru Iwata, o atual presidente da Nintendo), pode não ser o jogo mais brilhante da série, mas diverte.

No papel do fotógrafo Todd Snap, seu objetivo é fotografar o maior número de criaturas conforme a câmera avança automaticamente pelos cenários. O jogo se passa em uma ilha onde os bichos ficam livres o tempo todo – pense em uma versão mais fofo e colorida da ilha do filme *Parque do Dinossauros* para ter uma idéia do que se trata.

Além do fato de o jogo ser de N64, outro motivo que nos levou a escolhê-lo como destaque do mês é um recurso que foi adicionado exclusivamente na versão do VC: compartilhar as fotos que você tira no jogo com as pessoas que estão na sua lista de contatos do Wii. Se comprar, envie algumas para nós. Quem sabe elas não são publicadas em uma edição futura?



“Olha! Um Pidgey. Será que ele fica bom em um ensopado com batatas?”

LISTÃO

PENSAMOS EM MUDAR O NOME PARA “LISTONA”, MAS DEPOIS PERCEBEMOS QUE ISSO NÃO FARIA MUITA DIFERENÇA

✓ disponível ✗ indisponível

NES			
JOGO	USA	JPN	EUR
Adventure Island	✓	✗	✓
Adventures of Lolo	✓	✗	✓
Adventures of Lolo 2	✗	✗	✗
Antartic Adventure	✗	✓	✗
Balloon Fight	✓	✓	✓
Baseball	✓	✓	✓
Bases Loaded	✗	✓	✗
Battle City	✗	✗	✗
Bubble Bobble	✗	✗	✓
Castlevania	✓	✓	✓
Castlevania II	✓	✗	✓
Simon's Quest	✓	✗	✗
Columns 3	✗	✓	✗
Challenger	✗	✓	✗
Donkey Kong	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr.	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr. Math	✓	✓	✓
Double Dribble	✓	✗	✗
Elevator Action	✗	✓	✓
Esper Dream	✗	✓	✗
Excitebike	✓	✓	✓
Exerion	✗	✓	✗
Famicom Tantei Club	✗	✓	✗
Kieta Koukeisha	✗	✓	✗
Field Combat	✓	✓	✓
Flappy	✗	✓	✗
Front Line	✗	✓	✗
Galaga	✓	✓	✓
Gambare Goemon!	✓	✓	✓
Karakuri Douchuu	✗	✓	✗
Ghosts 'n Goblins	✓	✓	✓
Gomoku Narabe Renju	✗	✓	✗
Gradius	✓	✓	✓
Gradius II	✗	✓	✗
Hanjuku Hero	✗	✓	✗
Ice Climber	✓	✓	✓
Ice Hockey	✓	✓	✓
Ikki	✗	✓	✗
Kid Icarus	✓	✓	✓
King's Knight	✗	✓	✗
Kirby's Adventure	✓	✓	✓
Lode Runner	✓	✓	✓
Lunar Pool	✓	✓	✓
Mach Rider	✓	✓	✓
Mario Bros.	✓	✓	✓
Mega Man	✓	✓	✓
Metroid	✓	✗	✓
Mighty Bomb Jack	✓	✓	✓
Milon's Secret Castle	✓	✓	✗
NES Open	✓	✓	✓
Tournament Golf	✓	✓	✓
NES Play	✓	✗	✗
Action Football	✓	✗	✗
Ninja Gaiden	✓	✓	✓
Ninja Gaiden II: The Dark Swords of Chaos	✓	✗	✗

Ninja Jajamaru-kun	✓	✓	✓
Nuts & Milk	✗	✓	✗
Pac-Man	✓	✓	✓
Pinball	✓	✓	✓
Pooyan	✓	✓	✗
Punch-Out!!	✓	✓	✓
River City Ransom	✗	✓	✗
Shin Oni Ga Shima	✗	✓	✗
Soccer	✓	✓	✓
Solomon's Key	✓	✓	✓
Spelunker	✗	✓	✗
Star Soldier	✓	✓	✗
Super C	✓	✗	✓
Super Mario Bros.	✓	✓	✓
Super Mario Bros. 2	✓	✓	✓
Super Mario Bros. 3	✓	✓	✓
Super Mario Bros.: The Lost Levels	✓	✓	✗
Tecmo Bowl	✓	✗	✗
Teenage Mutant Ninja Turtles	✓	✗	✗
Tennis	✓	✓	✓
The Adventures of Valkyrie: Legend of the Key of Time	✗	✓	✗
The Legend of Kage	✓	✓	✗
The Legend of Zelda	✓	✓	✓
The Tower of Druaga	✗	✓	✗
Tsuppari Oozumou	✗	✓	✗
Urban Champion	✓	✓	✓
Volleyball	✓	✓	✓
Wario's Woods	✓	✓	✓
Wrecking Crew	✓	✓	✓
Xevious	✓	✓	✓
Yoshi	✓	✓	✓
ZANAC	✓	✓	✗
Zelda II: The Adventure of Link	✓	✓	✓

SNES			
JOGO	USA	JPN	EUR
ActRaiser	✓	✓	✓
Axelay	✓	✗	✗
Breath of Fire II	✓	✓	✓
Contra III	✓	✓	✓
The Alien Wars	✓	✓	✓
Cybernator	✗	✓	✗
Donkey Kong Country	✓	✓	✓
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	✓	✓	✓
F-Zero	✓	✓	✓
Final Fight	✓	✓	✓
Fire Emblem: Monsho no Nazo	✗	✓	✗
Fire Emblem	✓	✓	✓
Seisen no Keifu	✗	✓	✗
Fushigi no Dungeon 2	✗	✓	✗
Furai no Shiren	✗	✓	✗



Gradius III	✓	✓	✓
Hajimari no Mori	✗	✓	✗
Hercules no Eikou 3	✗	✓	✗
Kamaitachi no Yoru	✗	✓	✗
Kirby's Avalanche	✓	✗	✓
Kirby's Dream Course	✓	✓	✓
Magical Drop	✗	✓	✗
Mario's Super Picross	✗	✓	✗
Metal Marines	✓	✓	✗
Otogirisou	✗	✓	✗
R-Type III: The Third Lightning	✓	✓	✓
Romance of the Three Kingdoms IV	✓	✓	✗
Wall of Fire	✓	✓	✓
Shin Megami Tensei	✗	✓	✗
SimCity	✓	✓	✓
Street Fighter II	✓	✓	✓
Turbo: Hyper Fighting	✗	✓	✗
Street Fighter II	✓	✓	✓
The World Warrior	✓	✓	✓
Super Castlevania IV	✓	✓	✓
Super Ghouls 'n Ghosts	✓	✓	✓
Super Mario World	✓	✓	✓
Tetris Attack	✗	✓	✗
Super Metroid	✓	✓	✓
The Legend of the Mystical Ninja	✓	✓	✓
The Legend of Zelda	✓	✓	✓
A Link to the Past	✓	✓	✓
Vegas Stakes	✓	✗	✗



“Opa. Volta! Assim não vale, você protegeu o rosto. Seu maricas!”

Obs.1: no caso de jogos lançados também nos EUA, o nome usado é o da versão norte-americana.
Obs.2: lista atualizada até o dia 07/12/07.

MEGA DRIVE

JOGO	US	JP	EU
Alex Kidd in the Enchanted Castle	V	V	V
Alien Soldier	V	V	V
Alien Storm	X	V	X
Altered Beast	V	V	V
Assault Suit Leynos	X	V	X
Atomic Runner	X	V	X
Bahamut Senki	X	V	X
Beyond Oasis	V	V	V
Bio-Hazard Battle	V	V	V
Bonanza Bros.	V	V	V
Columns	V	V	V
Comix Zone	V	V	V
Crack Down	X	V	X
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	V	V	V
Dyna Brothers 2 Special	X	V	X
Dyna Brothers	X	V	X
Dynamite Headdy	V	V	V
Ecco Jr.	V	V	X
Ecco the Dolphin	V	V	V
Ecco: The Tides of Time	V	V	V
Eternal Champions	V	V	X
E-SWAT	X	V	V
Cyber Police	X	V	V
Gain Ground	V	V	V
Ghouls 'n Ghost	V	V	V
Golden Axe II	V	V	V
Golden Axe III	V	V	V
Golden Axe	V	V	V
Gunstar Heroes	V	V	V
Ichi Tanto-R	X	V	X
Kid Chameleon	V	V	V
Landstalker: The Treasures of King Nole	V	V	V
Langrisser	X	V	X
Light Crusader	X	V	X
Pulseman	X	V	X
Puyo Puyo Tsu	X	V	X
Puyo Puyo	X	V	X
Puzzle & Action Tanto-R	X	V	X
Rent-A-Hero	X	V	X
Ristar	V	V	V
Rolling Thunder 2	X	V	V
Shadow Dancer	X	V	X
Shining Force	V	V	V
Shining in the Darkness	V	V	V
Shinobi III: Return of the Ninja Master	V	V	V
Sonic 3D Blast	V	V	V
Sonic Spinball	V	V	V
Sonic the Hedgehog	V	V	V
Sonic the Hedgehog 2	V	V	V
Sonic the Hedgehog 3	V	V	V
Space Harrier II	V	V	V
Streets of Rage 2	V	V	V
Streets of Rage 3	V	V	V
Streets of Rage	V	V	V
Super Thunder Blade	V	V	V
Sword of Vermilion	V	V	V
The Hybrid Front	X	V	X
ToeJam & Earl in Panic on Funkotron	V	X	V
ToeJam & Earl	V	V	V
Vectorman	X	V	V
Virtua Fighter 2	V	V	V
Wonder Boy in Monster World	V	V	V

TURBOGRAFX-16

JOGO	US	JP	EU
A-Train	X	V	X
Adventure Island	X	V	X
Air Zank	V	V	V
Alien Crush	V	V	V
Appare Gate Ball	X	V	X
Battle Lode Runner	V	V	V
Benkei Gaiden	X	V	X
Blazing Lasers	V	X	V
Bloody Wolf	V	V	V
Bomberman '93	V	X	V
Bomberman '94	X	V	X
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	V	V	V
Bonk's Adventure	V	V	V
Bonk's Revenge	V	V	V
Bravoman	V	V	X
Chew Man Fu	V	V	V
China Warrior	V	V	V
Cho Aniki	X	V	X
Craftermaze	V	X	V
Dead Moon	V	V	V
Detana!! Twinbee	X	V	X
Devil's Crush	V	V	V
Double Dungeons	V	V	V
Dragon Spirit	V	V	X
Dragon's Curse	X	V	X
Drop Off	V	V	V
Dungeon Explorer	V	V	V
Final Soldier	V	V	X
Fire Pro Wrestling Combination Tag	X	V	X
Gai Flame	X	V	X
Galaga '90	V	V	V
Gate of Thuder	V	V	X
Genpei Tōma Den	V	V	V
Gradius	X	V	X
Gradius II	V	V	V
Gofer no Yabō	X	V	X
Image Fight	X	V	X
Image Fight 2	X	V	X
J.J. & Jeff	V	V	V

Kaizou Choujin Shubibinman	X	V	X
Kawa no Nushi Tsuru Shizenha	X	V	X
Legend of Hero Tonma	V	V	V
Makai Hakkinden SHADA	X	V	X
Military Madness	V	V	V
Moto Roader	V	V	V
Necromancer	X	V	X
Neutopia	V	V	V
Neutopia II	V	V	V
New Adventure Island	V	X	V
Ninja Spirit	V	V	V
Ordyne	V	V	X
Out Live	X	V	X
Override	X	V	X
Power Golf	V	V	V
Power League 4	X	V	X
R-Type	V	V	V
R-Type II	V	V	X
Salamander	X	V	X
Samurai Ghost	V	X	V
Sengoku Mahjong	X	V	X
Shockman	V	V	V
Silent Debuggers	V	V	V
Soldier Blade	V	V	V
Splatterhouse	V	V	V
Super Air Zank	V	V	V
Rockabilly-Paradise	V	X	V
Super Star Soldier	V	V	V
Victory Run	V	V	V
Vigilante	V	V	V
Wonder Boy III The Dragon's Trap	X	V	X
Wonder Boy in Monster World	V	V	V
Wonder Momo	X	V	X
World Class Baseball	V	X	V
World Sports Competition	V	V	V
Yokai Douchuu-ki	X	V	X
Ys I & II	X	V	X



NINTENDO 64

JOGO	US	JP	EU
F-Zero X	V	V	V
Mario Kart 64	V	V	V
Paper Mario	V	V	V
Sin & Punishment	V	V	V
Successor of the Earth	V	V	V
Star Fox 64	V	V	V
Super Mario 64	V	V	V
The Legend of Zelda Ocarina of Time	V	V	V
Wave Race 64	V	V	V
Yoshi's Story	V	V	V
Pokémon Snap	V	V	V

NEO-GEO

JOGO	US	JP	EU
Art of Fighting	V	V	V
Baseball Stars 2	V	V	V
Blue's Journey	X	V	X
Fatal Fury	V	V	V
King of Fighters	V	V	V
Magician Lord	V	V	V
Samurai Shodown	X	V	X
The King of Fighters '94	X	V	X
Top Hunter Roddy & Cathy	X	V	X
World Heroes	V	V	V



“Queimem, imagens malditas. Queeeeiimem!”

NINTENDO BRASIL



AS INVESTIDAS NA BIG N NO
MERCADO NACIONAL DE GAMES

ÚLTIMAS NOVIDADES

NOVA REDE DE LOJAS DE VIDEOGAME ESTRÉIA NO BRASIL

No dia 8 de dezembro, a cidade de São Paulo recebeu a primeira unidade da loja Gamers, inaugurada no Shopping Morumbi. O grande objetivo do empreendimento é criar um local diferenciado para que os jogadores brasileiros possam ter acesso a games originais a preços aceitáveis.

A iniciativa de abrir uma franquia da rede mexicana GameXpress, presente há mais de 20 anos no México, está a cargo de Luis Passos

Paredes, ex-executivo da Microsoft. Por isso, a loja brasileira não deixa a desejar em nenhum aspecto. "Um senhor de cadeira de rodas que veio conhecer a loja elogiou a facilidade de circular aqui dentro", contou Alexandre, um dos vendedores.

A boa notícia para os fãs da Nintendo é que a Gamers é o melhor lugar para encontrar produtos oficiais e exclusivos da Nintendo, já que a loja tem parceria com a Latamel. Além disso, as visitantes podem degustar os jogos de DS e de Wii em quiosques específicos (os mesmos que noticiamos na edição 5).

Os preços dos produtos variam bastante, mas, em sua maioria, estão bem abaixo do que é cobrado pela maior

parte das importadoras que comercializam jogos originais no País – títulos de Wii são vendidos entre R\$ 150,00 e R\$ 200,00, enquanto os de DS ficam entre R\$ 100,00 e R\$ 150,00.

Anibal Vera, diretor da Gamers no Brasil, prevê que até o final de 2008 sejam abertas lojas da franquia em várias outras cidades brasileiras. Agora só falta a Latamel abrir uma versão brazuca da Nintendo World Store para chorarmos de alegria.



• A loja não é imensa como as do México, mas é muito bem organizada

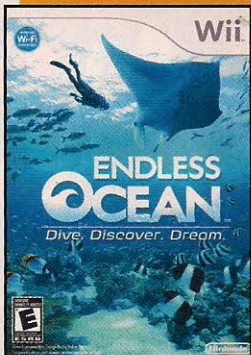




LANÇAMENTOS

CONFIRA A ENXURRADA DE PRODUTOS QUE A LATAMEL ESTÁ TRAZENDO OFICIALMENTE PARA O BRASIL

Wii



Endless Ocean
Previsão de chegada ao Brasil:
21 de janeiro

Cranium Kaoooki
Já disponível nas lojas autorizadas

Ghost Squad
Já disponível nas lojas autorizadas

**Guitar Hero 3
Legends of Rock**
Já disponível nas lojas autorizadas

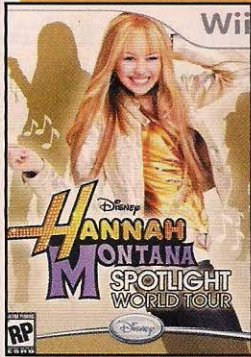
**Hannah Montana
Spotlight World Tour**
Já disponível nas lojas autorizadas

Monster Jam
Já disponível nas lojas autorizadas

Rayman Raving Rabbids 2
Já disponível nas lojas autorizadas

Soulcalibur Legends
Já disponível nas lojas autorizadas

Trauma Center: New Blood
Já disponível nas lojas autorizadas



DS



**Advance Wars:
Days of Ruin**
Previsão de chegada ao Brasil:
20 de janeiro

**DS Lite Gold +
The Legend of Zelda
Phantom Hourglass**
Já disponível nas lojas autorizadas

**DS Lite Crimson & Black
+ Hot Wheels: Beat That**
Já disponível nas lojas autorizadas

**DS Lite Coral Pink + Barbie
as The Island Princess**
Já disponível nas lojas autorizadas

DS Lite Onyx + FIFA 08
Já disponível nas lojas autorizadas

**DS Lite Metallic
Rose + Nintendogs**
Já disponível nas lojas autorizadas

**Barbie as
The Island Princess**
Já disponível nas lojas autorizadas

**Ben 10: Protector
of the Earth**
Já disponível nas lojas autorizadas

**Call of Duty 4
Modern Warfare**
Já disponível nas lojas autorizadas

Contra IV
Já disponível nas lojas autorizadas

CSI: Dark Motives
Já disponível nas lojas autorizadas

**Disney Princess
Magical Jewels**
Já disponível nas lojas autorizadas

**Hannah Montana
Music Jam**
Já disponível nas lojas autorizadas

Hot Wheels: Beat That!
Já disponível nas lojas autorizadas

**Power Rangers
Super Legends**
Já disponível nas lojas autorizadas

Rayman Raving Rabbids 2
Já disponível nas lojas autorizadas

Real Soccer 2008
Já disponível nas lojas autorizadas

PROMOÇÕES

Bons títulos a preços (quase) populares

Wii	
Call of Duty 3RS 199
Pokémon Battle RevolutionRS 199
Prince of Prince: Rival SwordsRS 199
Sonic and the Secret RingsRS 199
The Legend of Zelda: Twilight Princess ..	.RS 199
WarioWare: Smooth MovesRS 199



DS	
Clubhouse GamesRS 79
Magical StarsignRS 39
PolariumRS 39

Obs.: todos os preços são sugeridos. Promoções válidas somente em algumas lojas autorizadas e enquanto os produtos durarem em estoque.

LOJAS AUTORIZADAS

Onde comprar os produtos oficiais da Nintendo

Bompreço	GameTech
Brinquedos Laura	Saraiva
Carrefour	UZ Games
Extra	Wal-Mart
FNAC	

PÁGINA

98

A CADA MÊS QUE PASSA, FICA MAIS DIFÍCIL ACHAR ALGO DIFERENTE PARA ESCREVER NESTAS LINHAS



GALERIA Mii

Este mês: lourinhos, orientais e seres do espaço

DO ARCO DO VELLA*

Experiências fantasmagóricas de um velhaco dos games

Acho que muita gente não vai acreditar nessa, mas vou contar mesmo assim. A Nintendo teve escritórios em três endereços enquanto esteve em atividade no Brasil, todos em São Paulo. O segundo deles era na Marginal Pinheiros, em um edifício todo espelhado que recebeu o apelido de "Robocop", pois parecia com um prêmio que aparecia no filme de mesmo nome.

Nosso escritório era no 5º andar, fomos uma das primeiras empresas a se instalar por ali e, quando fizemos isso, ainda havia obras em andamento. Rolavam uns papos de que um operário havia caído em um fosso de elevador algumas semanas antes e morrido lá dentro. Ninguém ligava muito para isso e, pensando bem, essa história é contada em vários prédios recém-inaugurados. Acho que faz parte de um folclore destinado a assustar novos inquilinos, sei lá... O tempo passou e nenhum fantasma apareceu no Robocop durante anos. Até que...

Certa noite, meu colega Rodrigo, do marketing, me pediu para tirar uma foto dele na sala de reunião para que ele pudesse usar em uma apresentação que estava preparando. Para dar um ar mais Nintendo à foto, ligamos um N64 e deixamos Mario Kart 64 rolando na tela atrás dele. A foto foi tirada e nós não falamos mais nisso. Eu nem cheguei a ver como ficou porque a câmera não era digital.

Meses depois, quando Rodrigo fazia uma limpa em suas gavetas, a foto apareceu e eu tomei um susto daqueles: na imagem congelada da televisão, Luigi dentro de um kart. Só que era um Luigi de barba! Parecia o Lula de tanto pêlo na cara que ele tinha! É sério! Será que o operário que supostamente morreu no fosso era barbudo e resolveu assombrar o escritório da Nintendo? Melhor deixar essa pergunta sem resposta e não pensar mais nisso...

* Eduardo Trivella atualmente é editor da NGamer Brasil. Trabalhou na Dimensão Games, a primeira grande locadora de games do Brasil, atuou como analista de produtos da Nintendo na época em que a Gradiente representou a empresa no País e foi editor de várias revistas nacionais de games.



Enviado por Fábio Paccola

• Link - Elfo oxigenado



Enviado por Henrique Quaioti

• Batman - Homem que bate



Enviado por José Henrique Campos

• Linebeck - Sorriso maroto



Enviado por Lucas

• Captain Falcon - Apressado



Enviado por Luis Felipe e Henrique

• Stormtrooper - Branquelo



Enviado por Sergio Nascimento Grecco

• Jackie Chan - Japa violento

Quer ver seus Miis aqui? Então faça o seguinte:

1. Usando um PC com placa de captura ou uma câmera digital, capture uma foto do seu Mii.
2. Salve a imagem no formato JPG e envie para ngamer@europamet.com.br (coloque "Galeria Mii" no assunto do e-mail).
3. No corpo da mensagem, coloque seu nome, o nome do seu Mii e a cidade onde você mora. Os Miis mais interessantes (e bizarros) escolhidos pela redação vão aparecer na "Galeria Mii" da próxima edição.

Alugue o seu game favorito à distância apenas de um click.



• Mais de 1.200 títulos, o maior acervo do Brasil!

• Somente jogos originais.

• Você escolhe pelo site e recebe diretamente em sua casa.
Depois nós voltamos para pegar.
Tudo isto, sem qualquer custo adicional.

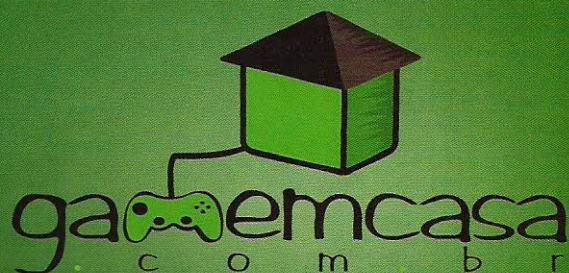
• Sem prazo de devolução.

• Sem limite de games.

• Plataformas PS1, PS2, PS3, PSP, Xbox, X360,
GBA, DS, GameCube, e Wii.

Escolha o seu plano e comece já a diversão!

www.gamemcasa.com.br



VOCÊ ALUGA. A GENTE ENTREGA.



Todos os produtos em **10x** sem juros e sem entrada* no cartão

Hipercard



Nunchuk
0+10 de R\$ 9,99
À vista R\$ 99,90

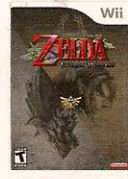


Remote
0+10x de R\$ 24,99
À vista R\$ 249,90



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



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** **BIG** **WAL*MART®**
bompreço **SUPERCENTER**

Disponível nas lojas Wal Mart Supercenter: Indianópolis, Barra, Tamboré, Goiânia, Guarulhos, Osasco, São Bernardo do Campo, Bauru, Ribeirão Preto, Pacaembú, Curitiba e São José dos Campos. Disponível nas lojas Hiper Bom Preço: Iguatemi - BA, Casa Forte - Recife, Boa Viagem - Recife, Lagoa Nova - Natal e João Pessoa - PB. 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. Prevalendo o que ocorrer primeiro. *A condição de pagamento 0 + 10 vezes é exclusiva do cartão Hipercard.

