

NINTENDO Wii DS GAMECUBE GBA

NGAMER

A REVISTA 100% NINTENDO

ANO 1 | Nº 8 | R\$ 9,90
WWW.EUROGAMES.COM.BR

EDITORA
EUROPA

TRETA GERAL!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

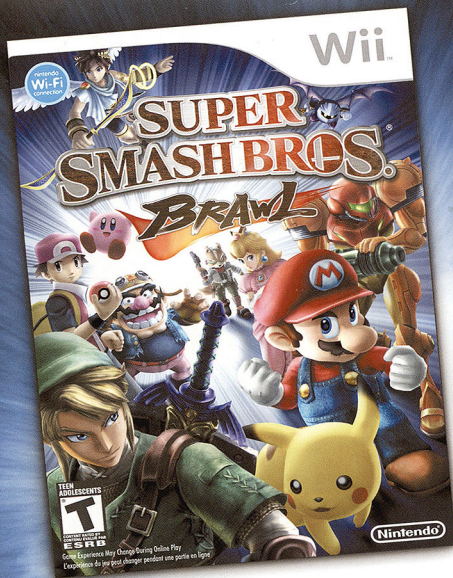
De A a Z, as grandes novidades do maior quebra-pau da história da Nintendo

LEGO
BATMAN
+ 101
games
inéditos
para 2008

REVIEWS: NiGHTS • Advance Wars: Days of Ruin • Sonic Riders: Zero Gravity

PRÉ-VENDA

Wii™



NA COMPRA DO JOGO

SUPER SMASH BROS. BRAWL

ATÉ O DIA 12 DE MARÇO NAS LOJAS
AUTORIZADAS EM SUA PRÉ-VENDA, VOCÊ
PODERÁ PARTICIPAR DE UM TORNEIO DO
JOGO NO DIA 15 DE MARÇO.

3º. Lugar



1 jogo de Wii +
Wii Zapper

2º. Lugar



2 jogos de Wii +
Wii Zapper



1º. Lugar

Tv de plasma
de 42"

FOTO ILUSTRATIVA

O TORNEIO SERÁ REALIZADO EM SÃO PAULO COM APENAS UMA ÚNICA CATEGORIA
SEM RESTRIÇÃO DE IDADE (RECOMENDADO PARA MAIORES DE 12 ANOS).

EVENTO ORGANIZADO POR LATAMEL INC. TEL: (11) 6847-4875



Saraiva*

MisterBros
Games

brinquedos
LAURA

*válido somente nas lojas de São Paulo

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

Salve!



Directores
Aydaio Roriz
Abilio P. Cunha
Fevereiro/2008

Editor e Diretor Responsável: Aydaio Roriz
Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - M.F. 10.786 - e-mail: araujo@europant.com.br
Diretor Adjunto: Mario Filappi

Editores: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Fabio Santana, Flavia Gazi, Gustavo Pedro, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Romulo Mafel e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Wesley Dantas
Edição de Arte: Eric Melo e Bruno Ramalho
Assistente de Arte: Felipe Fusca
Revisão de Texto: Evelise Paiva
Colaboraram nesta Edição: Amer Houcharini, Dabiel Lima, Fabricio Calefi, Fernando Weik, Gilsonmar Livramento e Makotom

Internet
Webmaster: Rodrigo Bianco
Webdevelopment: Rodrigo Mourao

Propaganda: Leticia Nunes e Natália Azeredo

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

Executivos de Negocios
Ana Carolina Corra, Alessandro Donado, Angela Taddeo, Carla Inez, Claudia Alves, Ezequiel Xavier, Flavia Figueira, Guilherme Ribeiro, Raphael Oliveira e Rodrigo Sacramento.
Criação Publicitaria: Rodrigo Barros e
Ronaldo Mendes (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3222-2025 - New Business
Paraná: (41) 3022-8238 - CDP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3175 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3222-3866 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canada: +1 (850) 306-0880,
Fax: +1 (850) 309-0880 - Global Media

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

Desenvolvimento de Pessoal
Tania Maria Ribeiro Roriz e Ezequiel Hamini

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

Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europant.com.br
Atendentes: Carla Dantas, Eliam Lemos, Anne Ys, Paula Harne, Tamar Bitt e Mari Echeverich
Rua M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europant.com.br
E-mail: atendimento@europant.com.br

Administração
Cecilia Tomazelli (Gerente)
Renata Kurssall, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro, Anderson Ribeiro

Supporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador)
Bruno Pimenta, Rodrigo de Castro
Telefone: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europant.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 Chippella Distribuidor S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20553-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Pro! Editora Gráfica

IVC-Instituto Verificador de Circulação

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



Um italiano socando uma raposa. Uma princesa sendo engolida por um dinossauro. Uma mercenária fuzilando um querubim. Em outro contexto, qualquer uma dessas situações seria chocante ou sem nexo. Mas não em *Super Smash Bros.*, a série de luta que promove a discórdia entre os personagens da Big N.

Em sua terceira versão, *Brawl*, a pancadaria nintendista chega ao Wii com uma quantidade absurda de novidades. E as principais estão nesta edição da **NGamer Brasil**, organizadas em ordem alfabética para facilitar a sua vida (que outra revista faz isso por você?). Se os atrasos no lançamento não são mais suficientes para aumentar a sua expectativa em relação ao jogo, tenha certeza de que o que você vai ler aqui dará conta desse decado.

E o que dizer de *LEGO Batman*, hein? O Cavaleiro das Trevas foi transformado em "Cavaleiro das Peças" e promete estrelar um dos jogos mais divertidos e bem-feitos que já vimos. Para completar, ainda tem outros 101 games novos de Wii e DS previstos para 2008. Vai ser difícil não ficar com um sorriso de orelha a orelha 24 horas por dia até o final do ano... Que bom!



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europant.com.br



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

Redação
Fone (0xx11) 3038-5050
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: ngamer@europant.com.br



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



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5068
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europant.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.europant.com.br

SUMÁRIO

SUPER SMASH BROS. BRAW

12

44

REVIEW
NIGHTS

80

DETONADO

FINAL FANTASY XII

18

PREVIEW

LEGO BATMAN

MANUAL DOS REVIEWS

Entenda nossas
Avaliações **5**

CONEXÃO NGB

Seção de Cartas **6**

NGEXPRESS

As Notícias que
Interessam **10**

PREVIEWS

LEGO Batman:
The Videogame **18**
Super Smash
Bros. Brawl **12**

REVIEWS

Advance Wars:
Days of Ruin **54**

Final Fantasy IV **52**

Godzilla: Unleashed **50**

Harvey Birdman:

Attorney at Law **46**

Mario and Sonic at the

Olympic Games **56**

NIGHTS: Journey

of Dreams **44**

Sonic Riders:

Zero Gravity **48**

Super Swing Golf:

Season 2 **47**

Extra **57**

WIINTERNET

Acess Point **61**

Novidades Online **60**

ESPECIAIS

2008: O Ano

da Diversão **22**

Quem Precisa

de Brain Age? **62**

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo **66**

60 Segredos Galácticos **70**

Desvendando Os

Segredos da Nintendo **78**

Detonado

Final Fantasy XII **80**

Mario, O Tagarela

76

Nintendopédia **72**

DOWNLOAD

Games Velhos,

Truques Novos **92**

Lição de História

Listão **94**

NINTENDUS BRASILIS

Big N em Terras

Brasileiras **96**

PÁGINA 98

Do Arco do Vella **98**

Galeria Mii **98**

MANUAL DOS REVIEWS

Na NGamer Brasil, assim como na edição inglesa, não analisamos jogos lançados em uma única região. Além dos games trazidos pela Latamé, 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 tranqüilo quanto a isso.

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



A BARREIRA DA LÍNGUA JAPONESA

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

OS DONOS DOS TEXTOS

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



QUEM AVALIA OS GAMES NA NGAMER BRASIL



Felipe Azevedo



Eduardo Trivella



Humberto Martinez



Fabio Santana



Nelson Alves Jr.



Gustavo Petró



Leandro Rodrigues



Flávia Gasi



Romulo Mátheli



Gilsomar Livramento



Fernando Wiek

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.



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



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



Indica que é possível usar o controle do Game Boy Advance ou o Classic Controller para jogar.



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



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



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



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



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



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

CONEXÃO



FALE COM A GENTE

E-MAIL
Envie mensagens para:
ngamer@europapnet.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



OBJETIVO DEFINIDO

Se vocês trabalham em uma revista de jogos, é porque devem adorá-los; mas já se perguntaram por que gostam tanto de videogame? Se o jogo for realmente bom, você se sente dentro dele e pode realizar coisas (ainda) impossíveis como pulos duplos (se tivessem patenteado essa idéia...), enfrentar monstros, robôs, viajar no tempo, controlar naves interplanetárias... a lista é enorme. Enfim, você se sente em um mundo completamente diferente e muito mais livre. E foi por isso que comecei a gostar dos games. Mas chegou uma hora em que comecei a me cansar de jogar em mundos criados por outras pessoas (não que eu não jogue mais) e resolvi jogar em mundos feitos por mim. Comecei com o *RPG Maker* e pretendo passar pela Nintendo, mas ainda tenho 15 anos, então acho que vai demorar um pouco para vocês verem meu nome nos créditos de um futuro clássico Nintendo, de preferência um *The Legend of Zelda*.

Gabriel Ignácio Domingues Baldini | por e-mail

Não temos pressa. Vá treinando no *RPG Maker* (de preferência, a versão para *Super Famicom*) e, quando chegar a hora, arrebatando o desenvolvimento de games de verdade! Muitos jogadores, empolgados como você por toda essa fantasia que os games proporcionam, de repente têm um estalo e dizem para si mesmos "vou trabalhar com games" ou então "quero fazer games para a Nintendo". Só que a maioria nem sequer imagina como é pedregosa a trilha que leva até esse pote de ouro. Trabalhar com games, como nós fazemos, é muito mais do que apenas jogar; e criar games é uma tarefa árdua e complicada que exige muito estudo e dedicação. Ambas as atividades pedem muito mais do que esse simples estalo do qual falamos há pouco; mas se você já o sentiu, é um bom sinal. Agora é passar do estalo à ação e incluir seu nome nos créditos de um futuro *Zelda*. Estamos no aguardo.



ERA SÓ COLOCAR NA FRENTE DO ESPELHO

Como vocês disseram que não sabem o que significa o nome do jogo *Neves* (publicado na seção "Extra", edição #6), resolvi escrever. *Neves* é Seven ao contrário (sete, em português) e o jogo é basicamente uma versão digital de um antigo meio de entretenimento chinês chamado Tangram, que envolvia sete peças diferentes para montar centenas de imagens, como o pato da imagem publicada. Espero ter ajudado.

João Pedro Salvador | Campinas/SP



Valeu, João! Legal mesmo a sua participação. E olha que o negócio era o tanto óbvio e nós nem percebemos... vacilada nossa. Chegamos até a perguntar para o Milton Neves se ele tinha alguma coisa ver com isso, mas ele começou a fazer merchandising de vários produtos e nós desistimos. Ainda bem que você apareceu.



BRASILIS COM ORGULHIS

Achei muito bacana o retorno da seção "Nintendus Brasilis". Apesar de os preços dos produtos trazidos pela Latamel serem um pouco altos, eu não deixarei de comprar produtos originais, afinal, nunca comprei nada "alternativo" da Nintendo. Seria legal se vocês dessem uma bombada a mais nessa seção, colocando os sites das lojas que comercializam os produtos da Latamel e também da Synergex. São coisinhas bobas, mas que tornariam mais fácil a localização dos produtos que são comercializados oficialmente no Brasil.

Silvester Silva Nunes | Por e-mail



Também ficamos contentes pela volta da seção. Acreditamos que os gamers brasileiros necessitam de algo assim e vemos isso como um dever para com nossos leitores. O que você pediu de maneira nenhuma pode ser considerado uma coisinha boba; nós só não divulgamos os sites das lojas pois nem todas fazem vendas online. E essa é uma seção que depende muito mais dos revendedores do que de nós.



MÚLTIPLOS DE 10

Vocês são incríveis, extraordinários, vocês são os Miyamotos do jornalismo de games! Eu comprava a revista concorrente e de repente vi a *NGamer Brasil*. Como dinheiro infelizmente não dá em árvores, eu fiquei com receio de comprar. "Sei lá, vai ver que não é boa", pensei. Porém, a partir da terceira edição, comprei e adorei. A concorrente é uma revista sobre a Nintendo, mas vocês são a Nintendo em revista. Fico sem palavras toda vez que leio as edições. Em uma escala de 0 a 100, vocês são 1.000. Abraços de um eterno fã, que deseja acompanhá-los por mais 10.000 edições.

Nelson W. Lins | Curitiba/PR



Só temos a agradecer pela sua simpatia e confiança em nosso trabalho. Sem desmerecer ninguém, podemos falar que viemos para ficar. Mas esperamos que não seja por 10.000 edições pois estaremos com mais de 900 anos de idade se isso acontecer.



FOMOS NÓS QUE PEDIMOS

Como o Felipe pediu no editorial da NGB #6, cá estou eu escrevendo minha opinião sobre o review duplo de *Super Mario*



Ah, se a gente fosse esperto o bastante para virar a embalagem...

NINTENDOGS BRASIL



PASSOU BATIDO...

Na edição passada, um review saiu com nome errado na página 40. O nome correto do game analisado nessa página é *Need for Speed: ProStreet*.

Na seção *Nintendo* da edição, trocamos os números de duas Piranha Plants: 17 e 19. Só de leitor perceber...

um conteúdo tão incrível que eu não consigo parar de ler? Como pode uma revista me mostrar que a magia Nintendo ainda estava viva? Como pode uma revista me ajudar a convencer meus amigos de que o Wii é o melhor? Parabéns pelo excelente trabalho! **NGamer Brasil** + Wii + DS = 10 doído, tô doído, tô doído!

Bryan Nickson Santana Pinto | Timóteo/MG

Quem não pode, bate palma. Agora dê um tempo na doideira e o chame seu pai para ele ver seu nome na revista. Talvez essa seja uma maneira de convencê-lo a comprar um Wii (você havia pedido uma matéria sobre isso, mas tivemos que editar sua carta por motivos de espaço).

UM UM

Estava me livrando de alguns brinquedos velhos e encontrei minha coleção de peças LEGO e meu boneco do Mario (de Mario Kart). Tentei fazer o Mundo 1-1, mas como não tinha tantas peças assim, decidi fazer só o finalzinho. Contemplem.

Pedro Henrique Bosco Figueira | Rio de Janeiro/RJ

Já contemplamos. E agora, leitores de todo o Brasil também podem contemplar. Obrigado pela lembrança.

Comecei a folhear, pedi emprestado e está comigo até hoje. **Victor Vieira Silva | Por e-mail**

Galaxy. A princípio, gostei da ideia, pois nunca tinha visto um review assim antes. Mas foi só começar a ler para perceber que os dois

redatores não souberam analisar o game direito, ficaram como dois nintendistas falando do joguinho novo. Tudo bem, eu respeito vocês serem nintendistas, mas custava analisar o jogo com o mínimo de senso crítico? Os dois só souberam falar do quanto o jogo é maravilhoso, lindo, divertido e tudo o mais. E a crítica, cadê? Quando leio um review, eu pretendo conhecer as características do jogo, se vale a pena ou não comprá-lo, e por aí vai. Mas não foi isso o que eu vi. Não me levem a mal, eu gosto muito da revista, só não gostei do review.

Pedro Ivo Pessoa Santos | Por e-mail

O dia em que levamos a mal alguém o que nos faz uma crítica construtiva será o dia em que fecharemos nossas portas. Nunca hesite em reclamar conosco se algo não lhe agrada, isso é um favor que você nos faz. Agora vamos ao nosso direito de defesa. Depois que terminamos o review, tivemos um certo receio de que alguém reclamasse exatamente disso que você reclamou: de que a análise não ia tão a fundo no game. Mas, acredite se quiser, você foi o único leitor insatisfeito (ou, pelo menos, o único que escreveu reclamando) e, portanto, concluímos que o método adotado na análise de Super Mario Galaxy foi de agrado geral. Reconhecemos que não apontamos todas as características do jogo naquele review, mas isso foi uma decisão consciente de nossa parte pois o game nos impressionou de tal forma que optamos mais por transmitir nossas sensações do que por enumerar minúcia atrás de minúcia. Não que o game não merecesse algo assim, mas como já havíamos dado uma série de matérias sobre ele em

Por favor, publiquem a URL do nosso site, que não tem fins lucrativos: www.wii-brasil.com **Pedro Henrique Lutti Lippe | São Paulo/SP**

edições passadas, resolvemos fazer algo diferente e inusitado. Se algum dia fizermos outro review nesse mesmo estilo, pode ter certeza de que levaremos em consideração o seu ponto de vista.

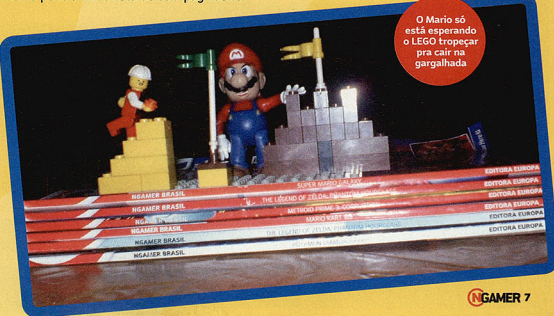
Agora, um último esclarecimento: não somos nintendistas, e sim jornalistas que gostam muito mais de Nintendo do que de outras marcas de videogame.

Nintendista é um cara que, além de adorar a Nintendo, não consegue ver os defeitos dela. Nós conseguimos.

QUEM PODE PODE

Como pode uma revista que eu nunca vi na vida me deixar louco todo dia 3? Como pode uma revista acabar com o dimdim do meu booster de Pokémon TCG? Como pode uma revista de cem páginas ter

O Mario só está esperando o LEGO tropeçar pra cair na gargalhada



Na edição #7, o leitor Ivan Pedrosa falou que o Corinthians tem a maior torcida da região Sudeste, mas ele esqueceu do Flamengo. **Nicholas Furlan Di Blase | Rio de Janeiro/RJ**

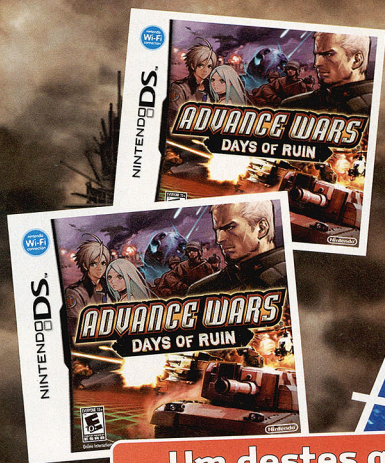
assim, mas como já havíamos dado uma série de matérias sobre ele em



CONEXÃO NGB
NOVA PROMOÇÃO

PROMOÇÃO

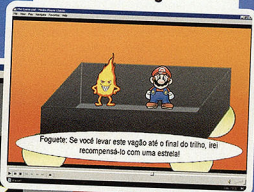
Guerra ou Paz?



**Um destes games pode
ser seu! Basta ser criativo**

O que você prefere: a guerra caótica de *Advance Wars: Days of Ruin* (DS) ou as paisagens relaxantes de *Endless Ocean* (Wii)? Seja lá qual for a sua escolha, você pode ganhar uma cópia de qualquer um dos dois aqui na **NGamer Brasil**. Como? Entre no site www.ngamer.com.br, preencha o formulário e explique, com uma frase bacana, por que você prefere guerrear ou promover a paz. Os extremistas faturam o novo *Advance Wars* e os pacifistas levam para casa o zen *Endless Ocean*. Temos apenas duas cópias de cada título, então trate de abusar da criatividade.

Confira o regulamento no site



Foguete: Se você levar este vagão até o final do trilho, irei recompensá-lo com uma estrela!

ENXURRADA DE RUMORES

Informações que podem fazer você chorar e pular de alegria. Ou não

Boas notícias para os fãs de RPG. O terceiro episódio do game da Square Enix baseado no universo da Disney, *Kingdom Hearts*, chegará ao Wii e ao DS. Também apostamos todo nosso salário que um MMORPG baseado na série *Mana* já está em um estado avançado de desenvolvimento. E você se lembra dos Comandos em Ação? Então, parece que a Electronic Arts trará um game dos bonecos para o Wii. É quase certo, também, que *Beyond Good & Evil 2* chegará ao Wii.

Garimpendo notícias em todas as produtoras de games, descobrimos que, em breve, chegará às lojas uma continuação de um grande jogo de aventura do GameCube. A Ubisoft já aprovou a produção do título para tentar acalmar Michel Ancel, o CEO da empresa, que ficou chocado ao saber que o próximo *Raving Rabbids* não seria um game de plataforma.

Lembra de *Burning Rangers*, da Sega? Aquele jogo do Saturn que colocava os jogadores no papel de um bombeiro do futuro? Quando perguntamos sobre uma possível sequência, a Sega nos respondeu com um sonoro NÃO.

Primeiro foi *Manhunt 2* e, agora, *Bully*. Com a Rockstar se esforçando para trazer seus títulos para o Wii, não seria de se esperar aguardarmos por um *Grand Theft Auto*...

Cochichos e mais cochichos

Rumores de um grande RPG do personagem Tingle são fortes. Parece que o sucesso de *Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland* foi grande na Europa. Por conta disso, não achamos improvável o lançamento – mesmo sabendo que o “fado” de lycra verde não tem muito amigos no alto escalão da Nintendo.

Se a balança do *Wii Fit* fizer sucesso, acreditamos que a Nintendo tem grande interesse em fazer a série *1080 Snowboarding* ressurgir das cinzas. *Wii Sports 2* também tem grande probabilidade de chegar às lojas em breve. Mas isso só vai rolar quando as vendas do Wii caírem – ainda vai demorar então.



● Jogar *Portal* usando o Wii Remote nos parece algo bem interessante

Visitando alguns sites, vimos alguns anúncios de *Assassin's Creed* com o logotipo do Wii. Será que o “*Hitman* medieval” aterrissará no Wii? Ficamos um pouco desapontados com a versão de X360, então é melhor você não dar tanta atenção a esse rumor.

Notícias de todos os cantos do globo apontam que a Valve produzirá uma versão do excelente *Portal* para o Wii, com fases extras e tudo mais. Um quebra-cabeça tridimensional que usa portais, *Portal* está entre os melhores games do ano passado.

Nada do que você leu até agora está confirmado, então não pense em sair correndo até a casa dos seus amigos para contar as novidades. Não nos responsabilizamos se você for zoado.



Beyond Good & Evil 2 pode sair até para o X720 – vamos jogá-lo de qualquer jeito

- A versão de 360 não é lá essas coisas. Será que vale aparecer no Wii?
- Agora já era: só vamos jogar 1080° com a Wii Balance Board



● Se *Bully* e *Manhunt 2* podem aparecer no Wii, por que não GTA?

GAMECUBE PORTÁTIL

Na verdade, nem é tão portátil assim...

Quem nunca sonhou em jogar *Resident Evil 4*, *Metroid Prime* ou *Twin Snakes* em qualquer lugar? Se você, assim como a gente, sempre teve esse sonho, tire o cavaleirão da chuva. Um nerd americano modificou o console, acrescentando bateria, tela e adaptando o controle para poder jogar o seu amado GC em qualquer lugar. O problema é que a geringonça é tão feia que dá vergonha de mostrar aos amigos. E, sim, esta "notícia" deveria ter entrado no 20 Loucuras Nintendo.



Duvidamos que ele consiga guardar esse trambolho no bolso de uma calça jeans

LANÇAMENTOS

FEVEREIRO 2008

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



DS

Paws & Claws Pet Resort.....	02
Zoo Tycoon 2 DS.....	02
Professor Layton and the Curious Village.....	10
Dungeon Explorer: Warrior of the Ancient Arts.....	12
Nanostray 2.....	12
Homie Rollerz.....	14
Bratz: Super Babyz.....	18
FIFA Street 3.....	18
Apollo Justice: Ace Attorney.....	19
Brain Assist.....	26
Bubble Bobble Double Shot.....	26
Insecticide.....	26
Petz: Tigers.....	26
USA Today Crosswords.....	28

CONTROLE DA DISCORDIA

Todo mundo quer se dar bem em cima do Wii



Desde que podemos continuar a jogar, que se dane quem criou o Wii Remote!

De acordo com diversas fontes de notícias no mundo, o ex-funcionário da Midway, Patrick Goschy, junto com outros colegas, irá processar a Nintendo por violação de patente. Ele alega que a empresa "roubou" seu projeto de um "controle com sensor de movimento e acelerômetros". Goschy alega que a patente foi feita em 1999 e demonstrada em um game de corrida no verão do ano 2000. Nos EUA, a história repercutiu rapidamente, com o autor do processo dando entrevistas em diversos canais. Resta saber se o processo realmente irá ao tribunal ou se o departamento jurídico da Nintendo conseguirá resolver o problema.



Wii

WWII Aces.....	01
Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore Bundle.....	05
My Horse and Me.....	05
Kidz Sports International Soccer.....	07
Dora the Explorer: Dora Saves the Mermaids.....	11
Go, Diego, Go: Safari Rescue.....	11
Jumper.....	12
London Taxi Rush Hour.....	14
MX vs. ATV Untamed.....	18
Pimp My Ride.....	19
Agatha Christie: And Then There Were None.....	25
Destroy All Humans! Big Willy Unleashed.....	15
Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors.....	26
Sega Bass Fishing.....	26

Wii REMOTE 2.0?

É bizarro ao extremo, mas... nunca se sabe

A empresa OCZ testou durante anos o que ele chama de Neural Impulse Actuator, uma faixa que, quando colocada na cabeça, permite ao usuário controlar os movimentos do personagem na tela. Parece obra de um filme de ficção científica, mas o mais curioso é que o periférico realmente funciona. Na CES 2008, o inventor da faixa, o Dr. Michael Schuette, comprovou isso com um game experimental. O conceito é simples: existem três sensores na frente da faixa



Parece que a faixa é um pouco pequena para o tal Dr. "Schucrutter"

que lêem sinais elétricos emitidos pelo cérebro em diversas frequências. Em teoria, quando você faz força para pensar, seu cérebro gera sinais elétricos. Esses sinais são convertidos em informações que "dizem" ao jogo o que fazer com o personagem. Se Schuette conseguir aprimorar o projeto, é capaz de vermos a tecnologia sendo utilizada no Wii 2.

DRAGON QUEST SWORDS





SUPER SMASH BROS. BRAWL

de **A a Z**

Os adiamentos não surpreendem mais você? Então confira 42 motivos que vão deixá-lo ainda mais ansioso pelo melhor jogo de luta da história

PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO NINTENDO DESENVOLVIMENTO SORA LANÇAMENTO MARÇO

A

APOSTAS

A maioria dos games não tem mais nada a oferecer quando nossos dedos já caíram de tanto jogar, mas *Brawl* nos mantém vivos e implorando por mais com batalhas via Wi-Fi que podemos assistir e apostar nos resultados. Mesmo perdendo, dá para se ganhar alguma coisa. Em algum momento ficaremos aleijados de tanto jogar, então, enquanto nos recuperamos, ficaremos ricos apostando contra o Trivella. Sim, é melhor que o bingo que sua avó frequenta.

ASSIST TROPHIES

A reunião de figuras históricas dos games vai bem além de personagens jogáveis. Não satisfeita com o elenco ridiculamente grande do jogo, a Nintendo incluiu vários Assist Trophies que, quando usados, viram personagens diferentes que dão uma mãozinha durante a luta. Sujeitos como Mr. Resetti (não, ele não!) se juntarão a caras como Little Mac e Saki "não-sei-se-sou-homem-ou-mulher" Amamiya, de *Sin & Punishment*.

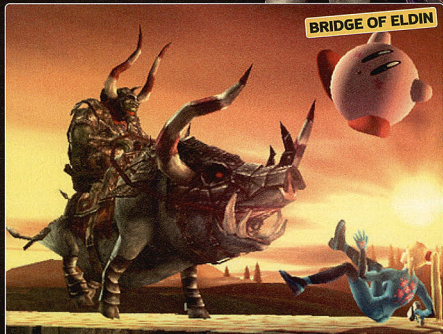
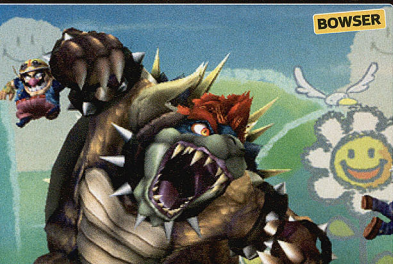
B

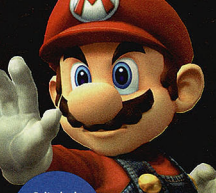
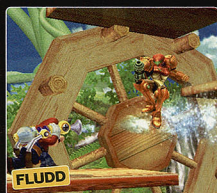
BOWSER

O Final Smash de Bowser é o ataque mais impressionante do jogo. Ele se transforma em Giga Bowser e sai destruindo o cenário como se fosse um Godzilla mal-humorado e cheio de esteróides! BOWSER ESMAGA!!

BRIDGE OF ELDIN

Adoramos cenários interativos e é por isso que estamos ansiosos com esta participação especial vinda diretamente de *Twilight Princess*. De vez em quando, King Bulbin vai aparecer para causar estrago, destruindo um pedaço do cenário.





Coitado do Sonic - vai sofrer tanto nas mãos deste bigodudo. Dá até dó

COIN LAUNCHER

Enfiar moedas em um cofrinho é bacana e tal, mas sempre quisemos fazer um pouco mais para merecer os troféus. É aí que entra o Coin Launcher, um modo em que é preciso arremessar moedas nos prêmios que queremos. Nada como atirar nas coisas que desejamos.



CO-OP

O que os modos Event, Target Smash, Home-Run e Subspace Emissary têm em comum? Simples, todos podem ser jogados com um amigo. Agora não resta dúvida: *Brawl* será o jogo definitivo para juntar a galera!

DESETORES

Trapaceiros fazem muita gente largar partidas online no meio, por frustração. Em *Brawl*, quando isso rolar, o computador assumirá o personagem abandonado. O ideal seria poder mandar um soco de verdade no mala, mas a rede Wi-Fi ainda não é avançada o bastante para isso.

DIDDY KONG

Nós pedimos e a Nintendo ouviu. Até que enfim! ATÉ QUE ENFIM... poderemos enfiar a porrada nesse simio inútil e irritante! Temos certeza de que muita gente será eternamente grata à Nintendo pelo simples de ela lhes dar a chance de socar Diddy Kong a noite toda.

EXCITE BIKE

Quando os corredores de *Excite Bike* são postos à solta, todas as regras vão para o espaço e você tem de ficar esperto para não acabar comendo capim pela raiz. Usar a cabeça nas lutas é legal, mas espalhar o caos com esses caras é ainda melhor.

FLUDD

Sejamos francos agora: fazer Mario dar seus pulinhos por Delfino Plaza foi muito bacana, mas as demais partes secas em *Mario Sunshine* não valiam um caracol. E por que estamos ansiosos em ter FLUDD neste game? Porque o encanador nânico se tornará um lutador melhor graças ao apetrecho. Finalmente a geringonça inventada por E. Gadd encontra seu lugar de direito no universo do bigodudo.

FOTOS

Pegou o Mario encoxando a Princesa? Viu Snake chutar Diddy bem nos países baixos? É legal registrar os melhores momentos e é por isso que a função de tirar fotos é uma das melhores adições do game. Pause a partida, tire a foto e mande-a para um camarada via Wi-Fi. Ou salve-a em um cartão SD e guarde-a para sempre junto ao coração.

GRÁFICOS

Olhe as imagens em volta. "Que fotos lindas! Que cores maravilhosas!"

GRAY FOX

A presença do rival de Snake, o ciborgue ninja, como um Assist Trophy é mais uma prova de que a Nintendo está lotando o jogo de referências e participações especiais. No cenário de Snake, Shadow Moses Island, ainda poderemos ver Metal Gear Rex e Metal Gear Ray.



PREVIEWS

SUPER SMASH BROS. BRAWL



HOME-RUN CONTEST



ITENS



ITEM SUPREMO



KK SLIDER



JORNADA



MÚSICA



LISTA DE AMIGOS



MARIO CIRCUIT

HOME-RUN CONTEST

Quando estiver cansado de jogar... ou melhor, quando já estiver quase cego de tanto ver explosões, raios e efeitos especiais, há muito o que fazer para relaxar, como jogar este velho conhecido. Da até para fingir que você está jogando *Mario & Sonic At The Olympic Games* sem ter de comprar o outro game – não permita mais essas heresias, Nintendo!

ITENS

Smash Bros. sempre teve itens legais e, por isso, estamos doidos para colocar nossos dedinhos caleados nos novos apetrechos. Por exemplo, pegar o Super Spicy Curry lhe dá a oportunidade de fazer combos que estragarão o dia de seus rivais, ou você pode colar a Goopy Bomb nas costas de um oponente e sorrir feito Hannibal Lecter enquanto ele desesperadamente tenta se livrar da morte certa. Você pode até decidir quais itens quer que apareçam na batalha. O céu é o limite!

ITEM SUPREMO

Kirby Air Ride foi uma idéia tão ruim quanto George Lucas refazer o fim de *Retorno de Jedi*, mas isso não impediu *Brawl* de tornar o Dragoon seu item supremo: ache as três partes e mate qualquer inimigo com um único acerto.

JORNADA

Brawl é o jogo definitivo para festas com os amigos, mas isso não significa que o jogo ignore os jogadores solitários. Somente no Subspace Emissary, um modo estilo aventura com enredo e tudo, você poderá gastar algumas semanas sem ver o tempo passar.

KK SLIDER

A melhor parte de *Wild World*, sem dúvida, era escutar KK Slider mandando ver no som. E este será o melhor momento para se jogar *Brawl* num sábado à noite!

LISTA DE AMIGOS

Os amados e odiados números de 12 dígitos conhecidos como Friend Codes estão presentes em *Brawl*. Você pode trocar os códigos com seus amigos e adicioná-los à sua lista para promover batalhas online mais pessoais. É possível ver quem está disponível para jogar e, durante as partidas, saber o nome dos oponentes e mandar curtas mensagens de texto. Mas tudo isso fica apenas entre amigos. Se batalhar contra oponentes anônimos ao redor do mundo, a brincadeira fica mais generosa. Faz sentido...

MARIO CIRCUIT

Em *Melee* havia a Mute City, de *F-Zero*, com bólidos cruzando a tela em altas velocidades e causando dano aos jogadores desprevenidos. Em *Brawl*, é a vez do estágio Mario Circuit, de Mario Kart, causar atropelamentos com sua frota de Shy Guys barbeiros.

MÚSICA

Se você fizer uma pesquisa de melhores trilhas sonoras de games entre os fãs, verá que a Nintendo reuniu todos os favoritos. Quando vimos a lista de músicas envolvidos no jogo, choramos sem parar. Não apenas teremos clássicos da própria Nintendo, como também composições de Akilinto Honda (*Metal Gear*), Yoko Shimomura (*Kingdom Hearts*) e Noryuki Iwadare (*Grandia*). Na opção My Music, podemos escolher quais clássicos tocarão durante as partidas. Há muitas músicas escondidas também e sempre vale a pena arriscar a vida para pegar os CDs que aparecem nos cenários.

"Tá quente aqui! Alguém quer tomar um Final Smash? Só para eu tirar essa roupa, vai!"



NEW PORK CITY



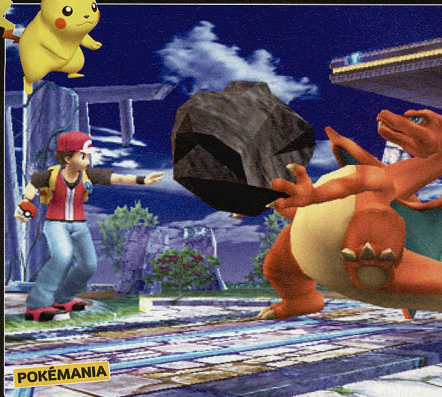
PICTOCHAT y Kong



OLIMAR



PULOS



POKÊMÂNIA



ROB



QUEDA

NEW PORK CITY

Frank Sinatra costumava cantar sobre Nova York. Como ele se foi e não temos como pedir a ele para cantar sobre New Pork, vamos apenas dizer que, com um nome desses, deve ser um lugar ruim de visitar, mas perfeito para se engajar em batalhas campais destrutivas, alucinadas e barulhentas.

OLIMAR

Definitivamente, o melhor novo personagem jogável anunciado! Qualquer um que já o viu em suas aventuras sabe que os Pikmin morrem mais vezes que um Cavaleiro do Zodíaco. A graça de escolher Olimar será a possibilidade de renovar seu exército profano de Pikmin e usar ataques diferentes dependendo de suas cores. O cenário de Olimar é o planeta distante em que ele cai no jogo original. Todos os lutadores ficam pequeninos em comparação com a vegetação e as criaturas que habitam o local, e até mesmo uma pequena chuva pode ser uma tremenda ameaça.

PICTOCHAT

A fase PictoChat é genial, pois muda de forma constantemente. Macho que é macho não se abala com essas coisas. Na verdade, macho que é macho aproveita e desce a mão nos inimigos que ficam chocados quando o cenário se transforma.

POKÊMÂNIA

Talvez nem alguns jogos *Pokémon* completos tenham tantos *Pokémon* quanto em *Brawl*. Não bastasse Pikachu como personagem jogável, agora temos o Treinador *Pokémon*, que controla, alternadamente, Squirtle, Ivysaur e Charizard. Isso sem contar as criaturas que saem das Pokébolas e até mesmo Rayquaza como chefe no modo Subspace Emissary.

PULOS

Aprendemos com Mario que não há melhor forma de vencer um inimigo do que esmagá-lo com seu próprio peso – e agora podemos fazer isso aqui. Saltar sobre um oponente, pisar em sua cabeça e fazê-lo cair para sua morte enquanto possuímos em lugar seguro parece algo tremendamente sádico e divertido.

QUEDA

Cair dos cenários é uma das maneiras de perder em *Smash Bros*. Para evitar isso, vale de tudo: pular, voar e usar todos os golpes que estiverem ao seu alcance para, ao menos, agarrar-se à borda do cenário e voltar à luta. A Zero Suit Samus pode usar seu chicote de plasma, por exemplo, enquanto Olimar utiliza seu exército de Pikmin.

ROB

ROB foi um robzinho lançado nos anos 80 que, supostamente, jogaria games com a garotada. Ele nunca funcionou direito e frustrou toda uma geração – que agora tem a oportunidade de espancá-lo. Valeu, Nintendo. Isso não tem preço!



PREVIEW

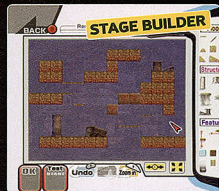
SUPER SMASH BRAWL

SONIC
Precisa escrever
alguma coisa?
Não, né?



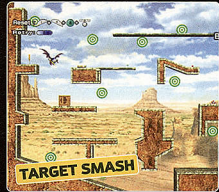
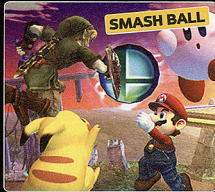
STAGE BUILDER

Sempre quisemos um editor de fases em *Brawl* e, adivinha só, agora temos um! É incrível, pois tudo que queremos adicionar a *Brawl* tem entrado no jogo (inclusive esse porco-espinho azul aí de cima). Por isso, estamos começando a achar que cada cópia do game virá com um cheque de um milhão de dólares incluso. Do jeito que andamos com sorte, quem sabe não dá certo?



SMASH BALL

Esse item inédito será o mais disputado de todos os tempos, pois permitirá desferir o Final Smash de seu lutador, um golpe supremo que pode virar o jogo. Mas, antes de ficar disponível, é necessário bater na Smash Ball até que ela libere o poder a quem coletá-la. A disputa imprevisível pela tal esfera vai proporcionar momentos de raiva e alegria.

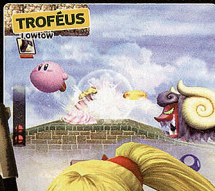


TARGET SMASH

Sempre curtimos o Target Smash e a nova opção de replay será perfeita para mostrar o quanto somos bons e podemos nos gabar sem parar.

TROFÉUS

Brawl tem conteúdo o bastante para nos manter entretidos por meses a fio. Há centenas de troféus a serem conquistados e não é trabalho mole não. Ao melhor estilo Pokémon, haverá troféus que só se consegue quando enfraquecemos e capturamos certos inimigos como um Trophy Stand. O Professor Carvalho ficaria orgulhoso!



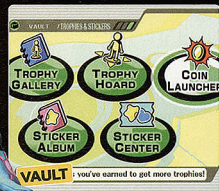
UNIFORMES

Dessa vez, cada personagem tem seis variações de cores para suas roupas. Fire Mario, Donkey Yeti, Dark Link e Fusion Samus são apenas algumas das opções. Wario vai um pouco além: além de seis cores para sua jaqueta, ele ainda tem o macacão clássico... com mais seis cores! Sem contar que alguns personagens podem mudar de forma em plena luta, como Samus (para Zero Suit Samus) e Zelda (para Sheik).



UPLOAD

Usando a opção Submit, você pode enviar fotos que tirou e estágios que construiu para a Nintendo, e outros usuários ao redor do mundo poderão receber suas criações. Com a opção Share, é possível fazer o mesmo, mas com os amigos de sua lista. Mas faça um favor a você mesmo e, logo que iniciar o jogo pela primeira vez, escolha Accept na opção Smash Service. Assim você também poderá receber estágios criados por outros usuários pelo do WiiConnect24.



VAULT

O Vault é parada obrigatória para quem quer coletar todos os itens do jogo. Se você for como nós, vai entrar lá após cada luta para ver se apareceu um item novo na esperança de conquistá-lo com o Coin Launcher. Puxa vida, e lá se vai nossa vida social...

"Ufa! Assim tá bem melhor. Aquela armadura tava um forno!"

W **WI-FI**
Wi-Fi é, sem sombra de dúvida, a melhor coisa que já aconteceu para a série. Agora não precisamos mais levantar o traseiro do sofá para juntar os amigos e disputar partidas entre quatro pessoas. Na verdade, não precisamos nem mesmo apertar botões se não estivermos a fim, pois o jogo oferece um modo de espectador, só para ficar vendo as lutas dos outros. E viva o sedentarismo!

WARIOWARE

A Nintendo deve ter uma fonte que jorra idéias insanas para cenários. Numa dessas joradas, brotou o cenário de *WarioWare*, que replica os microgames de 3 a 5 segundos da infame série.

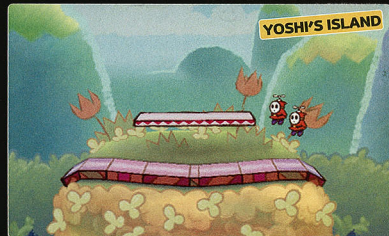
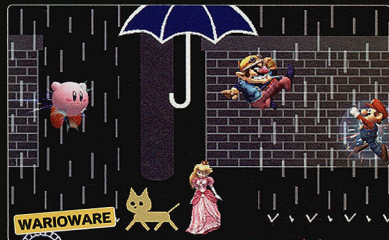
X
A inclusão da música do jogo *X* do Game Boy, juntamente de ROB e FLUDD, prova que a Nintendo não quer deixar suas criações passadas serem esquecidas. Como os velhos nostálgicos que somos, imaginamos quais outras pérolas retrô iremos encontrar.

Y **YOSHI'S ISLAND**
Não há nada como os simples prazeres da vida. O cenário de *Yoshi's Island* sempre esteve presente na série, mas nunca foi tão bonito. Mudanças de estação durante a partida e aquela musiquinha... Sniff! Ficamos emocionados só de falar...

Z **ZERO SUIT SAMUS**
Não sabemos por que gostamos tanto desta versão da Samus. Talvez seja porque sua nova roupa nos permite olhar diretamente para seu lindo e perfeito par de... olhos... Sim, é só por isso. Por que mais seria?



Para alguém que se entope de doces, até que os dentes dele estão bem cuidados.





PREVIEWS

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME



Época de ouro
O olhar triste é puro Val Kilmer, mas a roupa é totalmente Adam West. Será que os batmamilos metálicos de George Clooney poderão ser destravados? Tomara que não

Menino Prodigio
Burt Ward, da antiga série de TV, parece ter sido a inspiração para o LEGO Robin

PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO **WARNER BROS.** DESENVOLVIMENTO **TRAVELLER'S TALES** LANÇAMENTO **2008**

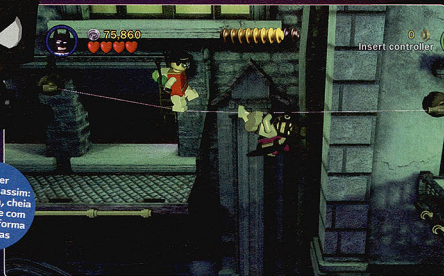
LEGO BATMAN THE VIDEOGAME

Bomba: Batman, Robin e todos os habitantes de Gotham City foram transformados em bonecos de brinquedo. Da hora!

Batman acabou de lembrar que deixou uma batpanela no fogo



Mulher perfeita é assim: mascarada, cheia de cubos e com mãos em forma de garras



«Muito mais avançado que o sistema de LEGO Star Wars, LEGO Batman coloca os jogadores para controlar a dupla dinâmica durante as acrobacias»

Poucas franquias são bacanas a ponto de ganhar uma versão LEGO. *Batman* é uma delas. Diferentemente de seus colegas dos quadrinhos, Bruce Wayne é um herói que se fez sozinho. Nascido sem parentescos kryptonianos e evitando contato com arcanídeos, seus poderes originam-se da determinação e astúcia (a fortuna herdada do falecido papai Wayne também ajuda). Não é nenhuma surpresa então que o herói que se montou sozinho e os blocos de montar combinem tão bem. E também não é surpresa que sua estréia no Wii esteja prometendo.

“As expectativas são grandes para qualquer game do *Batman*”, explica Jonathan Smith, da Traveller’s Tales. “Ele é um herói incrível, que faz coisas muito legais. Colocar tudo isso nas mãos dos jogadores é uma grande oportunidade e um tremendo desafio.” Com o sucesso de *LEGO Star Wars* no cinto de utilidades dos produtores, não temos dúvidas de que eles são os caras à altura do desafio. A única pergunta é: será que o bat-rangue vai superar o sabre de luz?

Santa história, Batman!

Para começo de conversa, os produtores não estão mais presos a enredos de filmes. Sem essa restrição, eles optaram pelo espírito bonachão da série de TV da década de 1960 e das revistas em quadrinhos. Livre do universo quase religioso de *Star Wars*, a Traveller’s Tales pôde brincar da maneira que quis e ambientou a trama no lugar

É ALGO COMO UM SONHO SE TORNANDO REALIDADE PARA OS FÃS DE BATMAN



«Não se aproxime, Robin! Essa poça de água é perigosa para garotos como você»



«Batman e Batgirl sob a luz do luar. Será que vai dar romance entre a morcegada?»

mais louco (e mais cheio de loucos) de Gotham City, o Arkham Asylum.

“Todos os vilões estão soltos. Eles se juntaram em grupos distintos, cada qual com seu próprio plano, e só Batman e Robin podem detê-los!” É a animada descrição de Smith para o roteiro – algo como um sonho se tornando realidade para os batfãs. A maior atração de Gotham é seu excêntrico quadro de criminosos, e qualquer game que traga (respire fundo) Coringa, Pinguim, Mulher Gato, Harleyquina, Croc e o Espantalho – sem mencionar os inimigos destraváveis – tem tudo para mexer com as emoções de qualquer um.

E como pegar pelo colarinho o Príncipe Palhaço de Gotham e seus comparsas? Observe as imagens de jogo – as que têm interface parecida com a de *LEGO Star Wars* – e você encontrará uma jogabilidade bastante... bem... bastante parecida com a de *LEGO Star Wars*. Cada fase, seja uma briga no depósito de produtos químicos que fez do Coringa um sorridente psicopata, ou um encontro com Croc nos esgotos, está sendo feita para o trabalho em conjunto da dupla dinâmica.

Santa inovação na criação de fases!

Como Smith descreve, as fases são todas baseadas na simples questão “O que Batman e Robin fariam?” ▶

PEGANDO UMA BATCARONA

“Você vai construir um montão de coisas em *LEGO Batman*, inclusive veículos”, diz Smith. Lógico que o Batmóvel fará sua aparição, mas quais outros veículos podemos esperar quando o jogo sair?



BATMÓVEL

Batman tem a aquele carrão preto invocado e Robin tem que se virar com uma moto mixurca. Ambos terão fases solo com veículos.



BATBARCO

O batbarco é o veículo perfeito para perseguir o vilão Croc nas águas lamacentas que circundam Gotham City.



VEÍCULOS INIMIGOS

O Villain Mode tem seu próprio conjunto de veículos. Apostamos em fases com o helicóptero do Coringa e do bi-motor do Espantalho.



«Se Indiana Jones apareceu em *LEGO Star Wars*, imagine quem vai aparecer agora

OS FINAIS DAS FASES TERÃO ENCONTROS COM VILÕES BEM CONHECIDOS DOS FÃS DO CAVALIEIRO DAS TREVAS



• Em respeito a partidas com dois jogadores, haverá um modo cooperativo no Wii e um modo wireless para o DS. Outros detalhes sobre a versão portátil são desconhecidos



• As animações estão em um nível superior – veja como Batman entorta o braço e a mão. Yoda não consegue fazer isso. Muito rígido é ele.



• Outro truque novo: andar em parapeitos. É fácil esquecer que a maior arma de Batman é a furtividade. O verdadeiro Homem Morcego sabe como usar o ambiente



• É gratificante quando as peças voam depois de um golpe bem colocado



• O esconderijo do Coringa fica em um parque de diversões. Isso não é óbvio demais? Não seria melhor uma biblioteca ou um mosteiro beneditino?



• As armas dos vilões são tão legais quanto as do Batman. Veja o efeito do gás do riso do Coringa no rosto do policial

A resposta? "Socaríamos vários bandidos, usariam as bugigangas especiais para entrar nos esconderijos dele, e detonariam os vilões principais."

Fazendo mistério, Smith diz que os finais das fases terão encontros "cara a cara com um vilão detestável, mas bem conhecido dos fãs do Cavaleiro das Trevas." Se isso se refere a algum vilão muito famoso ou a um capanga ultrapoderoso mais conhecido dos fãs hardcore (como Bane, da série de comic books *Knightfall*), teremos que esperar para ver.

Santa mecânica de jogo!

Apesar de todos os encantos, *LEGO Star Wars* não é um game complexo. Chacoalhar o controle como um padawan desajeitado para acabar com infinitos Stormtroopers era até divertido, mas está longe de ser variado. Porém, Smith nos assegura que *LEGO Batman* oferece emoções mais fortes, em especial no que diz respeito às "diferentes habilidades especiais de cada um dos personagens".

Nas palavras dele, "Já que você vai jogar com os dois personagens durante a maior parte do tempo, trabalhamos muito para dar a cada um deles uma porção de movimentos legais. Há muita coisa que nunca se viu antes em um game *LEGO*, e muitas habilidades que só poderiam ser de Batman e Robin. Essas habilidades incluem, mas não se limitam, a bat-rângues com mira, andar nas paredes e pular por elas como Robin, andar em cordas-bambas, planar com a capa, combos de chutes e socos... e muito mais."

Mirar com cursor e acertar bat-rângues nos bandidos já seria bom demais, mas é a nova habilidade dos Legos de executar acrobacias que promete a maior mudança. Os saltos por plataformas nunca foram o ponto forte de *LEGO Star Wars* – aquelas pernas travadas simplesmente não foram concebidas para acrobacias – portanto, a possibilidade de cruzar os arranha-céus de Gotham com movimentos dignos de conhecidos atletas poligonais como o príncipe de *Prince of Persia* é motivo de empolgação. E com Robin balançando na corda-bamba, aí já é covardia.



E há um cinto lotado de bugigangas. Além das fases de pilotagem (veja o box na página 19), a Traveller's Tales desenvolveu roupas especiais – uniformes que alteram as habilidades – perfeitas para jogar as fases no modo Free Play e procurar itens secretos. Até o momento, só sabemos da roupa magnética. E morderemos nossas testas se isso não atrair tachinhas até o Morcegoão. Por “tachinhas”, entenda Tachinhas Lego, a moeda do jogo que serve para comprar personagens secretos e cheats.

Com todo esse aparato, combater o crime vai ser moleza. Mas e cometer crimes? Sim, você pode limpar as ruas no conforto da Batcaverna, mas pense em como seria legal assumir o papel dos bandidos, com objetivos totalmente diferentes. “O Villain Mode é uma parte importante de *LEGO Batman*,” diz Smith, “com 18 fases de bandidagem e você no controle dos vilões. É um modo história separado, com missões sequenciais em três grupos de capítulos que refletem o enredo do Hero Mode.”

Santos vilões!

Então, em vez de responder ao Batsinal como Batman e Robin, você atormentará o Comissário Gordon como o

Coringa e sua amiga Harlequina. Smith descreve uma missão em que o jogador “controla o Pinguim e a Mulher-Gato, que se juntam para roubar o maior diamante do mundo, que está no Museu de Gotham.” Uma inusitada aliança entre gata e pássaro, mas um alívio àqueles cansados do senso de justiça de Batman e Robin.

Com pelo menos seis meses até o lançamento, *LEGO Batman* já nos parece muito promissor. Com todos nossos heróis, vilões e veículos favoritos, o que mais poderia estar faltando? Que tal nosso mordomo favorito? Smith lança um “fique ligado para ver se Alfred é um personagem controlável ou não...”. Se isso acontecer mesmo, nós serviremos ao mestre Bruce com todo o prazer e dedicação.

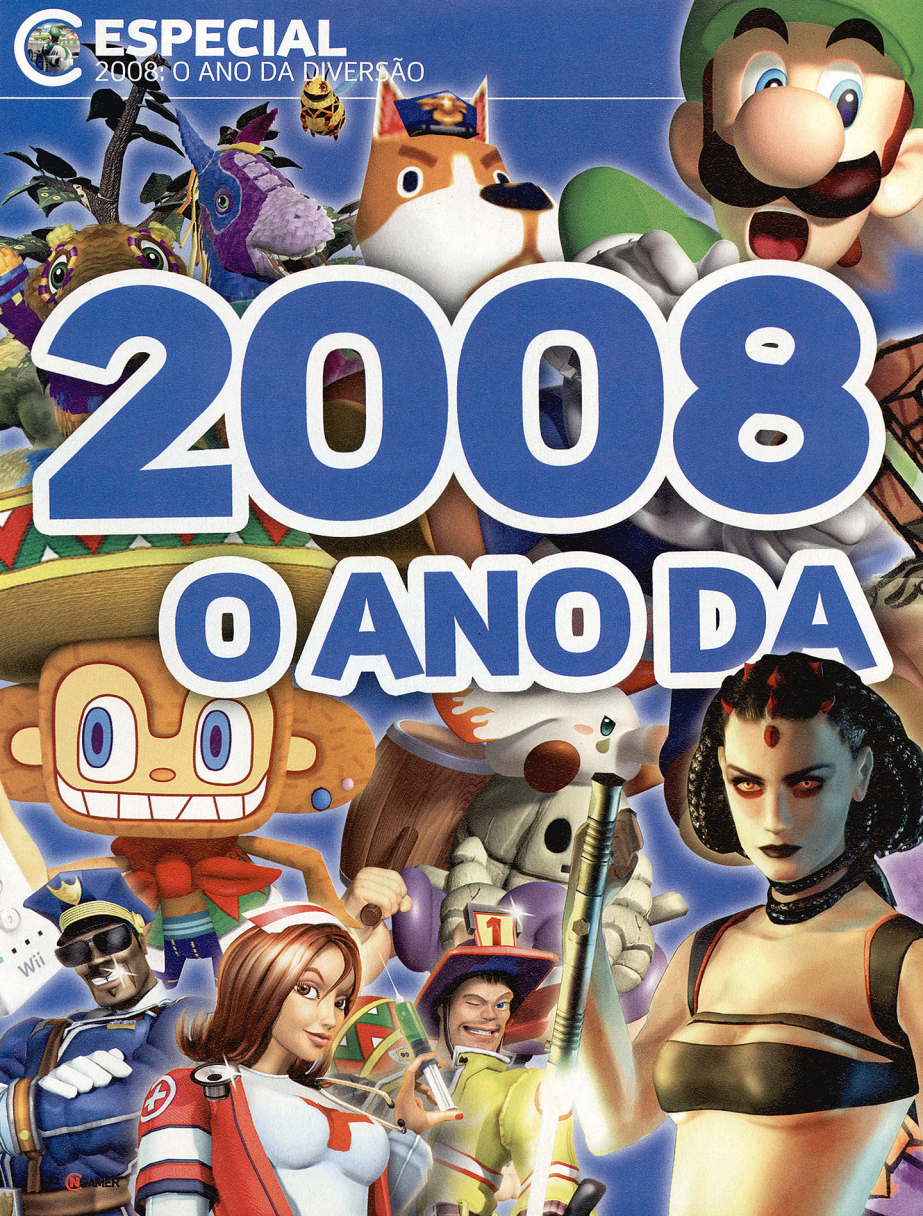
Menino prodígio? Sei... Quem o Robin pensa que engana com essa pose de dondoca?



PENSE EM COMO SERIA LEGAL ASSUMIR O PAPEL DOS BANDIDOS E CUMPRIR OBJETIVOS TOTALMENTE DIFERENTES

 **ESPECIAL**
2008: O ANO DA DIVERSÃO

2008 O ANO DA



A vibrant, stylized illustration of Mario, Peach, and Bowser. Mario is in the foreground, wearing his iconic red cap with a white 'M' and a red shirt. Peach is to his right, holding a large red and white umbrella. Bowser is partially visible on the left, looking grumpy. The background is a mix of blue and purple hues.

ESPECIAL

2008: O ANO DA DIVERSÃO



DIVERSÃO

**Mais de cem jogos em 22 páginas.
Prepare-se para um ano para lá de especial!**

O ano de 2006 foi do mágico *Twilight Princess*. Em 2007, fomos presenteados com *Super Mario Galaxy*. Como 2008 pode superar isso? Fácil: trazendo uma quantidade absurda de jogos novos para Wii e DS – *Mario Kart Wii*, *Okami*, *Final Fantasy Crystal Chronicles* e *Sega Superstar Tennis* são só alguns dos títulos que vão pirar nossas cabeças pelos próximos 12 meses.

Pronto? Então vire a página e comece a planejar seu 2008. Detalhe: você provavelmente vai precisar de um calendário um pouquinho maior para dar conta do recado.



◊ Como fica claro na imagem, a nostalgia de Mario Kart Wii vai além das pistas



◊ Se os Piantas encanarem com a fumaça dos carangos, todo mundo vai preso



MARIO KART Wii

PRODUÇÃO NINTENDO LANÇAMENTO 1º TRIMESTRE

A Nintendo nunca repete o mesmo Mario Kart, por isso, sabemos que haverá boas novidades. Já vimos motos, giros aéreos e a costureira vista de encanadores e tartarugas se digladiando nas cascatas de Yoshi Falls. Mas o que isso tudo significa? Que os rodopios aéreos nos deixaram com tendinite, assim como em *SSX*.

Blur? Desde que a sensação de velocidade seja insana, não vamos

reclamar de ficar com os pulsos doloridos de tanto jogar.

Quanto às motos, essas ameaças de duas rodas certamente acrescentarão muito ao game. E o reaparecimento de saudosas pistas está garantido, já que a série é conhecida por reutilizar, reinventar e inovar. E não temos dúvidas de que haverá uma pista baseada em *Super Mario Galaxy*. Quer apostar quanto?



◊ Disputas ainda mais desbalanceadas? Perfeito!

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Ah, que saudades da primeira versão de Mario Circuit... Da até vontade de jogar SNES





SAMBA DE AMIGO

• Não é preciso explicar como o game funciona no Wii, certo?



Dica: você não ganha pontos extras ao dançar feito um macaco durante as partidas



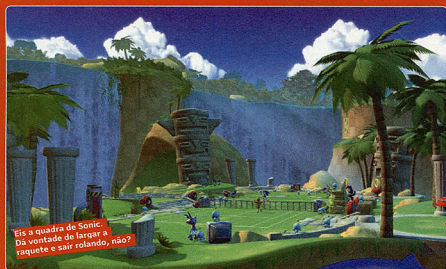
PRODUÇÃO SEGA LANÇAMENTO 2º TRIMESTRE

O Dreamcast já sucumbia ao PS2 quando a Sega lançou *Samba De Amigo* em dezembro de 2000. Mas, felizmente, agora o game terá a atenção que merece em um console com controles chacoalháveis para imitar as maracas – olé!

O fato de a Sega escolher a Gearbox para cuidar do game sugere fidelidade à versão original (afinal, além da série *Brothers in Arms*, a produtora é conhecida por suas conversões), exceto pela trilha, que deverá ser maior e contar com alguma música tema do Mario. Músicas extras para download já existiam na época do Dreamcast, então é bem provável que teremos essa opção de novo. Se o Wii Remote

e o Nunchuk funcionarem tão bem quanto as maracas que vinham com o game original, estamos convencidos de que o retorno da Sega a Copa Cabassa nos fará requebrar.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Eis a quadra de Sonic. Lá vontade de largar a raquete e sair rolando, não?



• Será que no México é normal jogar tênis usando maracas?

SEGA SUPERSTARS TENNIS

PRODUÇÃO SEGA LANÇAMENTO MARÇO



Sonic, AiAi de *Super Monkey Ball*, Ulala de *Space Channel 5* e Amigo (o macaco bizarro aí de cima) já estão confirmados. Mas quem mais a Sega pode usar de seu (sejam honestos) minúsculo hall da fama de personagens? NiGHTS é o mais provável de todos, mas há quem diga que ToeJam e Earl e Alex Kidd também têm chances. Seja como for, tenha certeza de que as quadras serão mais enfeitadas do que roupas de desenho japonês.

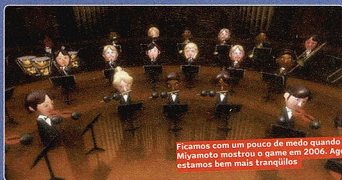
A Sumo Digital foi a responsável pela bem recebida versão de console de *Virtual Tennis 3*, e *Superstars Tennis* usa uma versão modificada da engine do mesmo. Apesar disso, o game é inédito e conta com vários detalhes caprichados – como TVs destrutíveis na quadra de Sonic que desbloqueiam extras. Nós colocamos a mão no fogo pela Sumo e estamos confiantes de que o game arrasará.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!





Wii Music vai fazer com a música clássica o que Guitar Hero fez com o rock.



Ficamos com um pouco de medo quando Miyamoto mostrou o game em 2006. Agora estamos bem mais tranquilos.

Wii MUSIC

PRODUÇÃO NINTENDO LANÇAMENTO 2008

Wii Music foi modificado mais vezes do que o rosto do Michael Jackson, mas parece que a coletânea rítmica da Big N finalmente se definiu. No game, você controla uma orquestra de quatro integrantes que, mesmo não sendo tão estilosa quanto os grupos de *Guitar Hero*, parece igualmente frenética. Nossa única ressalva é de que alguns instrumentos possam parecer mais divertidos do que outros. Ainda assim, o multiplayer deve ser o ponto alto do game.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



BULLY

A escola e o protagonista são os mesmos, mas as novidades...

PRODUÇÃO ROCKSTAR GAMES LANÇAMENTO FEVEREIRO

Onde foi parar este jogo que não estava na lista de lançamentos do Natal passado? A rena começou? De qualquer forma, a espera só fez aumentar ainda mais a nossa ansiedade. Para os perdidos no mundo, *Bully* é uma espécie de *GTA* escolar. Em vez de andar por aí chutando os nerds sem motivo, você, no controle de Jimmy Hopkins, tem o poder de definir o seu "destino moral" — exemplos: apartar aquela briga no playground ou descer a porrada em todo mundo? Ir às aulas ou beijar as gatinhas atrás de refeitório? A decisão é sua e de mais ninguém. A Rockstar não costuma lançar games mal-acabados, então espere por minigames bacanas, que façam uso do sensor de movimento do Wii Remote.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Espre o review da versão japonesa no mês que vem

WE LOVE GOLF!

PRODUÇÃO CAPCOM LANÇAMENTO 2008

Quando o Wii foi anunciado, todo mundo ficou na expectativa de um jogo de golfe. Hoje, porém, a quantidade de games do gênero no console é maior do que a coleção de iates dos Tiger Woods. Então, o que faz a Capcom achar que pode competir entre tantos? Bom, para começar, é a Camelot quem está desenvolvendo o game — ou seja, a mesma que fez a gente aprender a gostar de golfe com a série *Mario Golf*.

Os produtores de *WLG* perceberam que nos atuais jogos de golfe do Wii, é difícil acertar a tacada com precisão. Para sanar isso, incorporaram um medidor de swing (balanço). Outra novidade legal: apontar o controle para a tela para ver um preview do percurso feito pela bola.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!





PROJETO DA BLUE FANG

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO THQ
LANÇAMENTO NO

Revelado meio que sem querer por um "conceituado programador de Wii". A produtora tem no currículo Zoo Tycoon 1 e 2, Zoo Tycoon: Dinosaur Digs e Zoo Tycoon DS. No que eles poderiam estar trabalhando, hein?

MATSUNO

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO ND
LANÇAMENTO ND

Estamos nos referindo ao projeto de Yasumi Matsuno. Yasumi foi diretor de games na Square Enix, supervisionando projetos como *Ogre Battle* e *Final Fantasy XII*. Pouco se sabe sobre seu projeto para Wii, apesar de o cara ser fã declarado dos velhos games de tabuleiro.



MUSHROOM MEN

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO GAMECOCK
LANÇAMENTO 2º TRIMESTRE

Plantinhas "despertadas" por um cometa mágico começam a guerrear entre si, imitando os estúpidos seres humanos. Machados feitos com barbeadores, ferramentas e outros toque à la *Toy Story* aparecem neste peculiar game de plataforma.



ALIVE

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO UBISOFT
LANÇAMENTO 2008

Ambientado durante um terremoto, este game de ação aparentemente se focará na profundidade de seus personagens. O trabalho em equipe será muito importante para a solução de enigmas e não haverá armas nem violência – ou seja, é um jogo ideal para mulheres. Pelo menos é assim que o CEO da Ubisoft, Yves Guillemot, define o título. Vai entender...

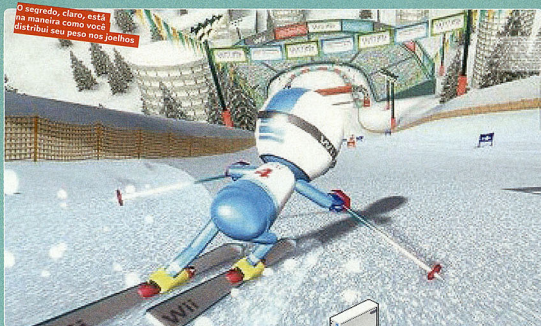
PROJECT WITCHES

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO ND
LANÇAMENTO 2008

Game de pancadaria em terceira pessoa que tem "gatas quentes contra monstros satânicos" como sua principal característica. Apesar de a produtora ser desconhecida, a ênfase no modo cooperativo pode tornar este o seu primeiro título de destaque.



O segredo, claro, está na maneira como você distribui seu peso nos joelhos



Wii FIT

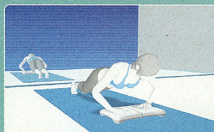
PRODUÇÃO NINTENDO LANÇAMENTO 2008

No Natal passado, um estranho arfar coletivo emanava da metade oriental do globo enquanto a nação japonesa tentava queimar as calorias adquiridas na ceia na frente de *Wii Fit*. Um sucesso como este indica que a versão ocidental está a caminho (apesar de Miyamoto dizer que a balança precisa ser um pouco maior para agüentar o nosso peso).

O que achamos? Estamos apreensivos e ansiosos ao mesmo tempo. Ainda não nos cansamos da bateria de exercícios proposta por Dr. Crygor em *Smooth Moves*, então sabemos que fazer certas poses, defender bolas virtuais e coisas parecidas garantem boas risadas. Por outro lado, a mera humilhação de ver nossos Miis rechonchudos sofrendo para fazer uma única flexão não é muito empolgante. Enfim, qualquer que seja o incentivo

para tirarmos a bunda da cadeira é mais do que válido.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Será que a imagem refletida serve para encorajar ainda mais os jogadores?





As partidas agora podem durar mais de dez minutos



WORMS: A SPACE ODDITY

PRODUÇÃO THQ LANÇAMENTO MARÇO

Neste exato momento, os caras da NGamer gringa estão viajando para a fiorenta cidade inglesa de Ossett para testar uma demo de *A Space Oddity* nos escritórios da Team 17, portanto, espere um preview na próxima edição. Mas enquanto isso, tudo o que você precisa saber é que este é o bom e velho *Worms* 2D com controles totalmente novos. Cada arma tem seu gesto próprio de ativação e quanto mais forte for o movimento, maior o impacto do ataque. Como dá para ver nas imagens, o visual de ilustração de livro infantil lembra *Yosh's Story* e haverá multiplayer online para até quatro jogadores. Mal podemos esperar para saber o que eles descobriram...

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



BOOM BLOX

PRODUÇÃO ELECTRONIC ARTS LANÇAMENTO MARÇO

Acredite ou não, isto é um projeto de Steven Spielberg. Parece simples – demais, até –, mas engana pela riqueza de idéias e pelo potencial. Trata-se de um quebra-cabeça à moda antiga, que apresenta ao jogador estruturas cada maiores de blocos, os quais você pode colocar ou tirar apontando o Wii Remote para a tela, ou interagir de outras maneiras, como, por exemplo, atirando uma bola neles. Alguns blocos são especiais – eles desaparecem quando você os cutuca ou causam uma pequena explosão. Você deve cumprir tarefas para passar à fase seguinte, como nivelar os blocos com uma única jogada.

Há também um completo e versátil editor de fases: na demo, foi exibida uma fase em forma de ratoeira.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Não espere ver a história de um menino e seu bloco alienígena no modo principal do jogo



Que tal um menu um pouco mais intuitivo em *Red Steel 2*, hein, Ubisoft?

RED STEEL 2

PRODUÇÃO UBISOFT LANÇAMENTO 2008

A pesar de muito sigiloso, a Ubisoft confirmou estar trabalhando em uma sequência do seu principal título de lançamento do Wii, que está sendo desenvolvido pelo estúdio francês da produtora.

É bem verdade que passamos a olhar os controles de *Red Steel* com outros olhos depois da chegada de *Metroid Prime 3*, mas seu multiplayer

tem um quê de *GoldenEye* que nos agrada bastante.

RS costuma dividir opiniões, mas a maioria concorda que se não fosse pelo aperto nos prazos de finalização, o game poderia ter sido um marco para o console. Se os produtores fizeram um esforço para podermos ver mais do que apenas o braço tosco, desmembrado e cheio de articulações do protagonista, já ficaríamos felizes.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Cenários mais variados também seriam bem-vindos no novo jogo






Queremos usar nossos Mii no jogo. Imagina só: Chuck Norris fazendo uma visita à sua cidade!

ANIMAL CROSSING Wii

Chacoalhar o Wii Remote para cavar? Pode apostar!

PRODUÇÃO NINTENDO LANÇAMENTO 2008

Para nós, a transformação de *Animal Crossing* em MMO era tão duvidosa quanto o sucesso de vendas de *Super Mario Galaxy*. Os figurões da Nintendo tiveram uma porção de boas ideias para usar o serviço WiiConnect24 – sem, no entanto, dar uma única dica de como ela funcionará. Mas o fato de a equipe por trás de *Wild World* também ter criado o Mii Channel nos faz ter algumas ideias interessantes, como um canal dedicado exclusivamente ao jogo, que permitirá o envio de mensagens e itens, assim como uma loja online aberta 24 horas por dia.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



PROJETO DA SHIN'EM

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ND
LANÇAMENTO 2008

Os desenvolvedores alemães de *Nanostray* e de várias ferramentas de som (a grande maioria para GBA) jogaram o chucrute para os pombos ao anunciarem em seu distinto site oficial (em alemão, claro) que estão trabalhando no Wii. Será o primeiro projeto da produtora fora de portáteis.

PROJETO DA DIGITAL EMBRYO

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO ND
LANÇAMENTO ND

A desenvolvedora de *The Cake Mania* colocou a bateria de lado e entrou na onda de sucesso do Wii, mas pouco se sabe sobre seu projeto. Ele usa a



Vicious Engine, mas ela já foi usada para tudo, desde *Alien Syndrome* até *Marvel TCG*, o que não nos ajuda muito.

SECRET FILES TUNGSKALE

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO KOCH
MÉDIA LANÇAMENTO 2008

No esquema de apontar e clicar, a aventura é sobre uma garota atrás de seu pai. Quanto ao estilo de jogo, parece ser uma boa surpresa para um gênero quase extinto. Enigmas de lógica e uma boa interface ajudam na busca.



PROJETOS DA N-SPACE

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NINTENDO
LANÇAMENTO 2008

n-Space, estúdio da Flórida por trás do megafiasco *Geist*, vem trabalhando em vários títulos para Wii desde 2005. Depois de finalizar *Call of Duty 4* para DS ele foi requisitado pela Nintendo para produzir jogos mais “pesados” – o inverso da relação entre Rare e Microsoft.



NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

PLATAFORMAS DS PRODUÇÃO KONAMI
LANÇAMENTO 2008

Mais de 20 categorias, versões cabeçadas de personagens conhecidos da Konami e um modo Wi-Fi que inclui tabelas de rank online. A grande questão: por que um dos atletas aparece segurando uma escopeta no site oficial do jogo?

DISASTER DAY OF CRISIS

PRODUÇÃO NINTENDO LANÇAMENTO 1º TRIMESTRE

Caso você não esteja familiarizado com o projeto inaugural da Monolith Soft para Wii, você interpreta Ray, agente de um grupo especial de resgates que enfrenta uma série de desastres naturais, incluindo tsunamis, terremotos e até uma erupção vulcânica. Os proprietários da Monolith – ou seja, a própria Nintendo – sabem que tem muita gente esperando o game, então tenha certeza de que ele não será um desastre total. Essa foi boa, hein?

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Uma versão protagonizada por Ray Charles também seria interessante...

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!




ACTIVE LIFE: ATHLETIC WORLD

PRODUÇÃO NINTENDO LANÇAMENTO 2008

Remake do game homônimo de 1986, do NES, *ALAW* tem outros dois pontos em comum com o parente de 8-bit: vem acompanhado de um tapete e apresenta uma preocupação excessiva com nossas panças grandes e flácidas.

O tapete tem oito sensores de pressão, funciona em conjunto com o Wii Remote e proporciona uma série de minigames que vão de rafting, salto e corrida em carrinhos de mineração, até outras coisas bizarras como “fugir de toras gigantes”. Parece legal.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!





● Batalha com bonbons? Que delícia!

OPOONA

PRODUÇÃO KOEI LANÇAMENTO ND

S seja honesto: você conhece Opoona como "aquele jogo que só usa o Nunchuk? Blé!", certo? Então, apesar de você estar mais interessado no remake de Dragon Quest IV (também da Artepiazza), há algumas coisas bacanas para ver neste RPG bonitinho. Os combates podem até ficar cansativos depois das 40 horas no modo campanha, mas curtimos a ideia de ter que trabalhar para ganhar grana. Estamos na espera de novas informações "não em japonês" sobre o game.



NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



PUCHI COPTER



● Teoricamente, Puchi Copter é um Chibi-Robo voador. Teoricamente...



● Se os controles forem bons, beleza

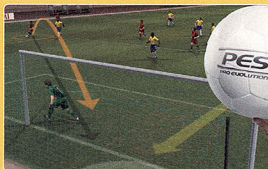
PRODUÇÃO ARC SYSTEM LANÇAMENTO ND

A não ser que estejamos enganados, esta é mais uma versão de um dos inúmeros games de helicópteros rádio-controlados tradicionalmente desenvolvidos pela Aquasystem e publicados pela Taito, que já foram lançados por produtoras como D3 e 505 Games para o PlayStation 2.

Os games da série Puchi Copter costumam ser decentes, apesar dos baixos custos de produção, e consistem em um helicóptero de brinquedo em situações tipicamente japonesas – como, por exemplo, recuperar uma porção de biquínis para um grupo de garotas atacadas por corvos tarados.

A produtora responsável por esta versão, a Sonic Powered, é conhecida por criar games para celular, e os controles sempre foram o maior problema da série. Esperamos que no Wii tudo seja consertado.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



WE: PRO EVOLUTION SOCCER 2008

PRODUÇÃO KONAMI LANÇAMENTO 1º TRIMESTRE

Ainda não conseguimos pôr as mãos no game (só o vimos sendo jogado), por isso estamos na dúvida se os controles serão ótimos ou péssimos.

Esqueça tudo que você sabia sobre WE e pense em um RTS de futebol – você faz os passes escolhendo o receptor com o cursor do Wii Remote, enquanto no Free Mode é possível iniciar sem a

bola e programar jogadas quando estiver em posse da mesma. Segurando o A, você realiza dribles guiados pelo controle-remoto, mas precisa chacoalhar o Nunchuk para dar chutes mais potentes. Confessamos que, a princípio, o esquema de controle causou uma certa estranheza em todos os fãs de futebol aqui da redação, mas estamos felizes ao ver a Konami saindo do padrão.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!





STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

PRODUÇÃO LUCASARTS LANÇAMENTO ABRIL

O que você acha da ideia de deixar um rastro de cadáveres por onde passa no comando de um aprendiz secreto de Darth Vader? Esta aventura em terceira pessoa pode não ser o game de sabres de luz pelo qual temos clamado, mas isso não é nada que não seja compensado com a possibilidade de realizar movimentos para lançar Stormtroopers pelo espaço e garantir muita diversão.

O uso da tecnologia de simulação física da Pixelux significa que madeira, vidro e outros materiais de construção se espantifariam da mesma maneira como fazem na vida real, o que nos faz crer que esse será o Star Wars mais divertido "das estrelas".

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



• Darth Vader vai aparecer em *Soul Calibur IV*



• Será que o aprendiz dele também vai?

SPACE STATION TYCOON

PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO FEVEREIRO

A queles que "pularam a cerca" e aventuraram-se na Xbox Live Arcade com um coordenador de estação espacial chamado *Outpost Kaloki X* já têm uma noção de como este game funciona.

O conceito foi expandido e ganhou mais ação e dilemas do tipo "Oh, não! Lá vem um asteroide! O que vamos fazer?", que requerem um bom uso do controle para conseguir manter as coisas... sob controle.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Meteoros ou aerólitos se vir algum se aproximando, fuja sem pensar duas vezes



Se dá para jogar no iPod, por que não dá para usar o Wii Remote para ouvir música?

PROJETO DA NANAON-SHA

PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO 4º TRIMESTRE

A Nanao-Sha, criadora de *PaRappa e Vib Ribbon*, ficou fissurada em games que usam um único botão.

Masaya Matsura, famoso designer de games, após elogiar o Wii, revelou seu projeto, *Musika*, jogo de ritmo controlado com um único botão para – pasme! – iPod.

Com o formato AAC substituindo o MP3 como o método de compactação de músicas em cartões SD no Wii, é bem provável que o projeto da Nanao-Sha seja algo similar.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



DEAL OR NO DEAL

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO DSI LANÇAMENTO 1º TRIMESTRE

Em vez do controle, use uma carabina para poupar seu cérebro da tensão sem sentido proposta por este game. Pelo menos esta versão deve ser melhor do que a deplorável já lançada para o DS.



REAL HEROES FIREFIGHTER

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO 2008

Eis um agradável game de enigmas e ação que "imita os desafios e decisões reais que os bombeiros têm de tomar" – como: descer pelas escadas ou usar o escorregador para escapar de um incêndio? Uma tecnologia que faz o fogo "pensar" promete proporcionar mudanças inesperadas nos cenários. Sniff! Que cheiro é esse? De game toco, aparentemente.

BRAVE

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO SOUTPEAK GAMES LANÇAMENTO JULHO

Está pronto para mais um game genérico de plataforma? *Brave* é sobre uma disputa entre nativos norte-americanos, mas apesar do tema meia boca, não parece ser 100% ruim. Na verdade, a possibilidade de descer corredeiras com canoas nos deixou até com vontade de disputar a filha do pajé.



MYSTERIOUS DUNGEON SHIREN THE WANDERER 3

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO SEGA LANÇAMENTO FEVEREIRO

Uma boa dose de jogos por turnos com dungeons aleatórias está chegando em 2008. No DS, trata-se do remake de um antigo sucesso do SNES, lançado em 1995. Já no Wii, a aventura será inédita. Ambas as versões prometem ser mais difíceis do que beijar a própria testa.

SPEED RACER

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO WARNER BROS. LANÇAMENTO MAIO

Dos criadores de *GripShift* (PSP/PS3), chega o novo título baseado no famoso anime de corrida. Mas atenção: ele será lançado junto com o filme de mesmo nome, então existe a chance de ele ser uma cacá.





Imagine o que ele pode fazer naqueles seus desenhos de PictoChat

LINE RIDER

PRODUÇÃO INXILE LANÇAMENTO ABRIL

Normalmente, só entramos no site DeviantArt.com para ter nossa dose diária de horrendos desenhos feitos por fãs de *Smash Bros*, mas acabamos caindo no supermovimentado Slovene DevArtist Bostjan Cadez, que aproveitou a comunidade do site para lançar *Line Rider*, um hilário game em Flash que permite ao usuário desenhar linhas sobre um fundo branco e então se divertir assistindo ao monocromático esquiador chamado Bosh descer por suas criações, ocasionalmente resultando em uma terrível e dolorosa morte caso alguma linha tenha saído "errada".

Considerando que você pode curtir tudo isso gratuitamente no site *Linerider.com*, comprar o game (seja qual for o valor cobrado por ele) só será válido levando em conta a possibilidade de compartilhar cenários com os amigos pelo Wi-Fi – o mesmo já rola via Bluetooth na versão para celular.

A previsão é de que o game seja lançado junto com uma nova versão do site, que terá cores e efeitos sonoros.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Será o fim de *Wii Sports*? Duvidamos muito...



DECA SPORTA

PRODUÇÃO HUDSON SOFT LANÇAMENTO MARÇO

A idéia do game é tão brilhante que nem sabemos por onde começar: uma coletânea de minigames baseados em esportes e tudo isso em um único DVD! Caramba, que demais! Tá, não somos tão cínicos assim, apesar de o jogo parecer só mais um clone de *Wii Sports*. Mas o dinheiro vale pelo esporte – ou melhor, por dez esportes, que é a quantidade existente no jogo. O Badminton é, tecnicamente, uma versão mais lenta do tênis de *Wii Sports*, mas há modalidades mais inusitadas, como curling (jogo escocês de deslizar pedras sobre o gelo), corrida de kart, patinação no gelo e vôlei de praia. Embora tenhamos certeza de que as corridas de kart não chegarão nem perto de *Mario Kart*, temos que reconhecer que vale a pena dar uma olhada no pacote, principalmente se você tem alguma festa entre amigos planejada para 2008 ou se alguém pegou o seu *Wii Sports* emprestado por um tempo indeterminado.



NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



OBORO MURAMASA YOUTOUDEN

PRODUÇÃO MARVELLOUS LANÇAMENTO 2008



Se dissessemos que este era o sucessor espiritual de *Odin Sphere* (PS2), você provavelmente nos encararia com aquele ódio reservado... às produtoras que nunca lançam estes ótimos RPGs bidimensionais no Ocidente. Malditas!

Com muita influência da mitologia nipônica, nós sabemos de pelo menos dois personagens: a garota de kimono (chamada Monohime, possuída pelo espírito maligno de um mestre no uso de lanças) e o misterioso amnésico Kisuke. Sabemos que as batalhas serão ininterruptas e que você usará os controles como uma katana e como uma pequena espada que pode ser arremessada contra os inimigos. Até o chatão do Mega está interessado.



NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Algo neste jogo nos faz querer um Castlevania para Wii



o "Não atire! Sou eu, o Sloth, do filme Os Goonies"

HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN



PRODUÇÃO SEGA LANÇAMENTO MARÇO

O título nos poupa de explicações muito longas e detalhadas: são dois shooters lineares para você despedaçar zumbis reunidos em um único disco de Wii que vai espalhar vísceras e sangue por toda a tela da sua TV. Mas não bote fé nos marqueteiros da Sega, que dizem que "HOTD2&3R

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



levará os jogadores de volta à experiência do aclamado

shooter de arcade que se tornou popular na década de 1990". Em vez disso, bote fé no brilhantismo dos títulos: tenso tirolineares; diálogos hilários; chefes tão ridiculamente grandes; e múltiplos finais dependendo da sua pontaria. Apesar da nota dada da edição passada, *Ghost Squad*, também da Sega, tem controles ótimos. Se a mesma precisão for encontrada aqui, a diversão estará garantida.



Esse aí precisa jogar Wii Fit urgentemente

PROJETO DA TERMINAL REALITY

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO 2008

A Terminal Reality, produtora de *BloodRayne*, está com um projeto de Wii em andamento. Pode ser *Demonikn*, um game de posseção demoníaca que foi cancelado quando a Majesco falhou ao tentar possuir seu gerente bancário em 2006.



SUDOKU

PLATAFORMAS WII/DS PRODUÇÃO HUDSON SOFT LANÇAMENTO ND

Sudoku não parece tão atrativo na tela da TV, parece? Você pode jogar qualquer uma das milhares versões gratuitas no browser do Wii, assim como em tinyurl.com/26ujbv. De qualquer forma, este título pode entreter seus avós nos próximos cem anos – se eles ainda conseguirem segurar um controle, claro.

CROSSWORD

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO HUDSON SOFT LANÇAMENTO ND

A série de puzzle da Hudson infesta todo o Japão, não aparentando que ela esteja vendendo bem. Se gostar do estilo, não fique ansioso pelo lançamento, pois todas as palavras estarão em japonês.



THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

PLATAFORMAS WII/DS PRODUÇÃO DISNEY LANÇAMENTO MAIO

O primeiro *Narnia* nos impressionou tanto quanto... Então, como estavam falando, esperamos que a *Traveller's Tales* volte à mesa de desenho e redescubra um pouco daquela magia de *Lego Star Wars*.

PROJETO DA GAS POWERED GAMES

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO 2008

O "volátil" nome da empresa esconde uma das produtoras mais hardcore que existem, conhecida por sua série de estratégia *Supreme Commander* e da franquia de RPG de ação *Dungeon Siege* – nossa aposta vai para uma nova versão dessa última.



FRAGILE

PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO 2008

Se você jogou *Baten Kaitos* no GC – se não jogou, vamos martelar seus dedos do pé até você jogar –, este é o game que fará a sua cabeça em 2008. *Fragile: Farewell Ruins Of The Moon* é um RPG criado pela mesma equipe e promete uma atmosfera ainda mais intrigante do que a de *BK*. Você é Seto, um jovem em um mundo nevoento pós-apocalíptico. O suspense é total: o controle é sua tocha enquanto você explora cidades abandonadas. Uma bola no céu parece ser parte crucial da trama. É isso. Por enquanto.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



HARVEST MOON HEROES

PRODUÇÃO NATSUME LANÇAMENTO 2008



Esta é a versão que recebeu nota 72 dos gringos (na NGB#3). O conceito do game sempre foi interessante, só é uma pena encontrar tantas falhas em meio a uma bela fazenda, como incessantes telas de loading, controle de movimento impreciso e uma câmera totalmente desregulada. Mas também há muito o que aplaudir: a linda paisagem da ilha, a customização de seu personagem e da fazenda, e aquele renomado charme de *Harvest Moon* que faz brotar um sorriso no rosto de qualquer um. Ah, e também deve aparecer em alguma da versão *Magical Melody*, de GC. Beleza!

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!





MONSTER HUNTER 3

PRODUÇÃO CAPCOM LANÇAMENTO 2008

Em termos de anúncio, este é um dos mais importantes de 2008 para os fãs da série – aqui no Brasil ela não é muito famosa, mas anda lado a lado com *Pokémon* lá no Japão.

Monster Hunter 3 mudou de exclusividade do PS3 para exclusividade do Wii, mostrando como anda a guerra pela supremacia da nova geração. O game será lançado aproveitando o aumento da popularidade da série (no Japão). Apesar de o game ser praticamente singleplayer (há muitas tarefas para cumprir sozinho), a coisa pega mesmo no online, no qual é possível formar grupos para enfrentar monstros muito mais difíceis.

As várias maneiras interessantes de capturar as presas – como colocar armadilhas e marcá-las em seu radar com uma arma de tinta – nos levarão à fila do lançamento no Japão. Ou, na pior das hipóteses, a alguns sites de importação.

Pikachu da uma surra nesse grandão sem nem suar... Pensando bem, não dá, não

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



FAMILY SKI

PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO ND

Daqui há pouco seremos obrigados a ir para uma academia de verdade para descansar depois de jogar tantos games de esporte no Wii. Este é o primeiro game da série *Family Sports* da Namco Bandai para 2008 – *Family Jockey* (corrida de cavalos) e *Family Stadium* (beisebol) são os próximos da lista.

Suporte ao Wii Balance Board? Esqueça. Aqui você usa o Wii Remote e o Nunchuk como os bastões de ski. Por isso, para se curvar, você precisa virar ambos os controles como se estivesse colando os bastões ao seu corpo. Fazer curvas também é um arte de precisão: é necessário deixar os controles em paralelo antes de virá-los na direção desejada.

Interessante e intrigante ao mesmo tempo.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



O ponto forte do jogo é o modo cooperativo. Chame os amigos!



O a luz ainda afasta os inimigos, mas desta vez há mais combates

OBSCURE THE AFTERMATH

PRODUÇÃO PLAYLOGIC LANÇAMENTO MARÇO

Trazido até nós graças aos responsáveis pela versão para Wii de *Alone in the Dark*, *Obscure II* é uma brisa fresca no gênero de terror. Apesar de ter sido lançado para PS2 e PC no ano passado, o game teve as versões para Wii e demais consoles da nova geração adiadas para 2008 (provavelmente por causa da confusão causada pela existência de uma cena de suicídio na aventura).

No geral, o game foi bem aceito. O grande lance de *Obscure* é o modo cooperativo, no qual dois jogadores podem escolher entre seis adolescentes típicos, cada um com suas qualidades e defeitos. O medo e o humor criam uma atmosfera interessante, e esperamos que a troca entre armas e tocha possa ser feita com um mero balanço de Wii Remote.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!





TOP SPIN TENNIS

PRODUÇÃO TAKE 2 BANDAI LANÇAMENTO 2008

A série *Top Spin* 2k nunca caiu nas graças do povo, mas *Top Spin Tennis* pode mudar isso. O game deve incorporar a versatilidade das raquetadas de *Wii Sports* com os benefícios da mira e da movimentação com o analógico: você mira e rebate com o controle, mas o game consegue detectar lobs, smashes e pelo menos dois tipos de slice, além de calcular a força da raquetada de acordo com seus movimentos. E o jogo não seria um *Top Spin* sem o maluco minigame de pintar quadras, então estamos felizes por sua retorno.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



EMERGENCY MAYHEM

PRODUÇÃO CODEMASTERS LANÇAMENTO 2008

O jogo foi programado originalmente para PS2 e Xbox, quando a Acclaim ainda detinha os direitos de publicação. O atraso nos preocupa um pouco, já que se trata de um jogo bem simples: um *Crazy Taxi* com veículos de emergência e minigames quando você chega ao destino, como colocar macas para aparar pessoas pulando de prédios e atirar em macacos assassinos com uma arma de tranquilizantes. Esperamos mudar de opinião em breve.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



SUPER MARIO STADIUM BASEBALL

PRODUÇÃO NINTENDO LANÇAMENTO 2008

Assim como nós, quando bebemos demais, Mario costuma ficar meio chato quando está dando pulos e gritinhos em games de esporte – tá certo, ao menos esse conceito parece ter dado uma boa melhorada no Wii.

Beisebol, indiscutivelmente, é a parte mais fraca de *Wii Sports* e – deixando *The Bigs* de lado – as produtoras não caíram em si para preencher a lacuna. De qualquer forma, ainda temos esperanças de se divertir acertando tacadas no Reino dos Cogumelos.

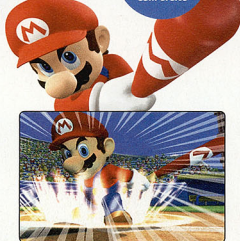
Como em *Strikers Charged*, achamos que *Super Mario Stadium Baseball* não apresentará muitas diferenças em relação ao seu antecessor, exceto pelo modo de jogar. As imagens mais recentes sugerem que os times novamente terão dois capitães e um elenco de suporte (Kamek, Plantas e Dry Bones foram identificados). Além disso, não restam dúvidas de que será possível colocar lado a lado personagens que não se bicam, como Mario e Bowser, por exemplo.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Por que Peach sempre fica com os estádios mais chatos?

Nem o Mario consegue rebater a nossa famosa legenda azul com efeito



WIZARDOLOGY

PLATAFORMA Wii/DS PRODUÇÃO CODEMASTERS LANÇAMENTO SETEMBRO

A Codemasters está trabalhando em adaptações da série inglesa de livros sobre mundos e seres mágicos. Haverá adaptações de livros sobre ciência, dragões e pirataria. No Wii, são games de ação. No DS, livros interativos.

THE GAME LIFE

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO HASBRO LANÇAMENTO 2008

Definitivamente, não é o que você está esperando. Centrado na cultura japonesa e com muito uso de Miis, lembra o clássico *Jogo da Vida*, mas com alguns minigames que não têm nada a ver. Por exemplo, em um deles você tem que atirar cocô numa fileira de traseiros flutuantes. Nota: não inventamos essa história. É real.



GEGEGE NO KITARO

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO 2008

Minigames no estilo *Mario Party* com toques macabros – incluindo corrida em um cemitério e futebol com uma bola de pedra – estão neste game da série de mangás de Shigeru Mizuki, protagonizada por um proto demônio com cabelos que podem ser disparados como flechas. Só no Japão.



TAMAGOTCHI

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO ATARI LANÇAMENTO JUNHO

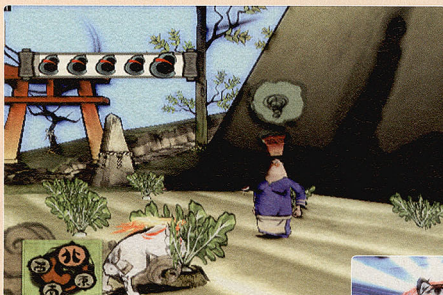
Tamagotchi no Puchi Puchi Omisecchi Minna, para ser mais específico. Tradução: Loja de Esquina 3. Mais games bobinhos, porém simpáticos, do sucesso de 1997, que continua em alta até hoje no Japão.

TOTALLY SPIES! 3 SECRET AGENTS

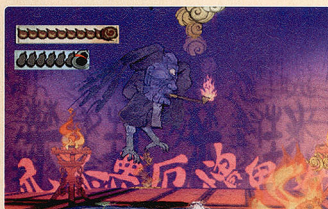
PLATAFORMA DS PRODUÇÃO UBISOFT LANÇAMENTO MARÇO

Conhecido aqui como *Três Espiãs Demais*, o desenho conta a história de três colegas que também são espiãs altamente treinadas. É desenvolvido pela QUAT, conhecida por fazer terríveis DVDs interativos. Por isso, não estamos nem um pouco empolgados.





• Para encontrar objetos enterrados, procure pelos nabos



• Por que se importar com gráficos hiper-realistas quando se você pode ter um visual artístico tão espetacular quanto este?

OKAMI



PRODUÇÃO CAPCOM LANÇAMENTO 2º TRIMESTRE

Tente jogar *Twilight Princess* durante 72 horas seguidas sem piscar e você estará no caminho certo para entender o que *Okami*, originalmente exclusivo de PS2, é. No controle de um Deus do Sol reencarnado na forma de um lobo branco e acompanhado em suas viagens por uma púla falante, você parte em uma jornada para fátar alguns demônios, resgatar uma donzela e outras coisas desse tipo. O enredo (bem grande, por sinal) não é tão importante – o que importa aqui é como se aventurar, e não a aventura em si.

O que faz de *Okami* um jogo brilhante – e perfeito para o Wii – é a maneira única com que você

interage com o mundo. É possível transformar o mundo do game em um quadro a qualquer momento para desenhar coisas no ambiente, seja uma bomba, uma rajada de vento ou até um jato d'água.

Os enigmas das dungeons são óbvios como ter vontade de socar o seu próprio irmão mais novo logo de manhã, mas também são tão divertidos que você nem ligará para o baixo nível de desafio. Tão viajante quanto um quadro do Salvador Dali.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Poderíamos ficar olhando para esta página para o resto de nossas vidas. É tão linda...



RAFA NADAL TENNIS

PRODUÇÃO CODEMASTERS LANÇAMENTO 2008

A pesar da data de lançamento indefinida – e de praticamente nenhum detalhe –, já tem gente discutindo sobre o jogo em alguns sites. Entre os comentários, há frases como “finalmente um game de tênis com bons gráficos” e “meu primo ia para o colégio com o Nadal”. A versão de DS foi tediosa ao extremo, então é difícil imaginar algo melhor para o Wii muito melhor. Mas nunca se sabe. Talvez você goste do game quando testá-lo.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



DESTROY ALL HUMANS! 3

PRODUÇÃO THQ LANÇAMENTO MARÇO

Crypto e sua hilário game estilo “faça o que quiser” estreiam no Wii neste episódio situado em 1970. O subtítulo real (*Big Willy Unleashed*) se refere a uma estátua-robô gigantesca na qual Crypto pega uma carona. Há também uma pistola zumbi que transforma em morto-vivo quem quer que a segure. Além disso, há um novo sistema de transferência de corpos no qual você mira com o Wii Remote para acertar os alvos.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



KIRBY

PRODUÇÃO NINTENDO LANÇAMENTO 2008

Visto pela última vez na E3 2005 como um tradicional game de progressão lateral para GameCube, a Nintendo nos confirmou que o projeto foi transferido para o Wii – à la *Super Paper Mario*. O prolongado atraso sugere que a HAL fez como o próprio Kirby e teve que “sugar tudo” e voltar à mesa de desenho. Esperamos elementos mostrados na E3 2005, com uma animação melhor. *Canvas Course*, de DS, nos mostrou possibilidades “kirbyanas” de inovação, então estamos confiantes.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



WILLIAMS PINBALL CLASSICS

PRODUÇÃO CRAVE LANÇAMENTO JUNHO

Assim como garotas vestidas de coelhinha, achamos a ideia de jogar games baseados em física (leia-se pinball) na tela da TV algo estranhamente sedutor. Por isso, desejamos boa sorte à produtora Farsight Studios, que está “cozinhando” uma coletânea de oito mesas clássicas da Williams, incluindo Gorgar, Space Shuttle e Black Knight. Ainda não há menção sobre tabelas de rank online, o que nos deixa um pouco desanimados, mas com um pouco de multiplayer, não há dúvida... Olha! Uma coelhinha...

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



WILD PETZ TIGERZ

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO UBISOFT LANÇAMENTO FEVEREIRO

Bem, pelo nome já dá pra sacar que o game não será grande coisa. O segundo *Wild Petz* depois de *Dolphin DS*, lançado no ano passado, *Tigerz* tratará de um tigrezinho que, certamente, NÃO irá interagir com a stylus.

ZOMBIE MASSACRE

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO ND

Uma mistura de *House of the Dead* com game de corrida – mas não, você não irá customizar pilotos zumbis em conversíveis reluzentes. Um jogador tenta lançar uma bomba no meio de uma cidade infestada de zumbis enquanto outros, como mortos-vivos armados até os dentes, tentam sobreviver. Você pode discordar, mas achamos a ideia brilhante.

DICK TRACY

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO 2008

Se você guarda boas lembranças de *Worms World Party* – alguém? –, então já pode se animar. A Flansman Games está trazendo o cômico policial ao Wii. E a produtora ainda detém os direitos de Alceu e Dentinho, Mister Magoo e O Mascarião. Alguém?



TOKYO EXTREME

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO CRAVE LANÇAMENTO SETEMBRO

Conversão de Tokyo Xtreme Racer DRIFT 2 de PS2. É um game sério de corridas um a um que fez sucesso no Dreamcast, mas que parece meio datado agora. Para aqueles que gostam de tunar carros, pode ser o console depois do broxante *NFS: ProStreet*.



BACHINAA

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO MAGIC BEAR CATS LANÇAMENTO 2008

Este é um game de ação da Hudson “só para o Japão”, como definido orgulhosamente no site da produtora. Lá também diz aqui que *Bachinaa* é “deliciosamente caramelizado, com flocos crocantes e coberto com delicioso chocolate...”. Epa, calma aí! Essa é a barra de chocolate do Mega. Na verdade, nem nosso moderno tradutor online achou detalhes sobre ele, então o jeito é cruzar os dedos.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

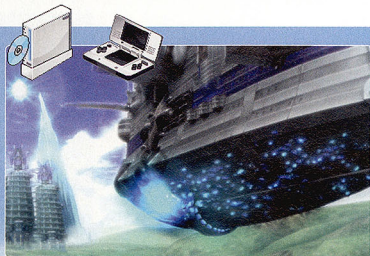
PRODUÇÃO SQUARE ENIX LANÇAMENTO 2008

Você tem um GameCube, quatro GBA e três amigos? Então você deve concordar que o *Crystal Chronicles* original era brilhante... Quer por favor largar esse Pac-Man Vs e prestar atenção? Assim é melhor.

Enfim, a Square Enix aprendeu a lição com os pesadelos financeiros depois do primeiro CC, transformando *Crystal Bearers* (a versão de Wii) em um game para um único jogador. Há um multiplayer online que lhe permite levar os itens coletados na aventura principal para as partidas online – e vice-versa –, o que certamente vai fazer você querer aumentar a velocidade da sua internet.

O protagonista de *Crystal Bearer* é mais velho (tem mais de 15 anos) e mais vestido do que os tradicionais heróis/heróinas de FF. E ele parece utilizar alguma forma de magia de gravidade para voar pelos céus feito uma bexiga murchando. Tudo parece muito promissor e se a versão em inglês de *Ring of Fates* – o CC de DS – for tão boa quanto à japonesa, estamos feitos.

As imagens liberadas até agora são todas de animações, mas o visual do jogo também é lindo



NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



PROJETO DA TREASURE

PRODUÇÃO TREASURE LANÇAMENTO 2008

Rumores sugerem que este game de ação será um híbrido dos títulos antigos da produtora, como *Gunstar Heroes* e *Sin & Punishment* – os rumores só não foram mais animadores porque a pessoa que nos contou tentou nos atropelar logo depois. O projeto foi iniciado ainda em 2007, então não espere por novidades tão cedo. Mesmo assim, o entusiasmo dos produtores com o Wii deve garantir um bom game.

A má notícia é que a Treasure está relutante em colocar jogos raros no Virtual Console – isso desrespeitaria os fãs hardcore que gastaram uma boa grana pelos games originais. Mas com o iminente lançamento de *Bangai-O Spirits* para DS, não sentiremos falta de novos títulos de uma de nossas produtoras favoritas em 2008.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



CIVILIZATION REVOLUTION

PRODUÇÃO TAKE 2 LANÇAMENTO SETEMBRO

Super Mario Galaxy? “Muito divertido e tal, mas sabe o que vocês nunca terão? Um *Civilization*”, zombou da gente um de nossos amigos nerds viciados em PC, pouco antes de nos derrotar em sete partidas seguidas de xadrez. Mas... xeque-mate para ele, pois teremos um Civ exclusivo só para nós (o primeiro para um console da Nintendo desde o jogo original de SNES).

O lance continua voltado aos negócios – construa cidades, invente armas, ataque outras cidades, etc. – e há 16 personagens históricos disponíveis para levá-lo à glória. Mas a principal diferença que os fãs da série notarão é que o gerenciamento das coisas diminuiu bastante. Como resultado, *Revolution* roda bem mais rápido do que as versões de PC.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Exploradores têm a capacidade de descobrir artefatos especiais



Platão é apenas um dos nomes conhecidos que você verá aqui



SPORE



PRODUÇÃO ELECTRONIC ARTS LANÇAMENTO COM SORTE, EM 2008

Quase um meta-jogo, *Spore* não é a primeira tentativa de Will Right de maximizar o conceito da série *Sim City*, mas as tentativas anteriores, como *Sim Life* e *Sim Earth*, foram porcas, sem objetivo e idiotas – era tanta coisa com que você tinha de se preocupar que a gente sempre acabava desistindo.

Spore empolga. Você cuida de suas espécies do nascimento ao enterro. O jogo começa como um *Pac-Man*, com seu ser unicelular englobando tudo à sua volta – antes de se tornar uma criatura e então formar tribos, civilizações e, por último, conquistar o espaço em etapas que lembram *Diablo*, *Sim City*, *Populous* e *GTA*, respectivamente. Agora só falta ser lançado...



E ainda dizem por aí que o bicho mais estranho que existe é o ornitorrinco

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



o Este é Chumby, o bichinho do Trivas



o Não fazemos ideia do que se trata

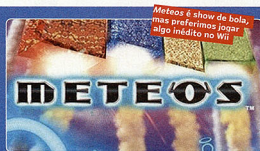
PROJETO DA INFINITY WARD

PRODUÇÃO ACTIVISION LANÇAMENTO ND

Call of Duty 4 de Xbox 360 e PS3 foi considerado por alguns como o melhor game de 2007, então o anúncio de um novo game de Wii desenvolvida pela Infinity Ward é uma ótima notícia. A empresa californiana tem um pouco de autonomia perante seus chefes da Activision (ela conseguiu dois anos para produzir *CoD4*), portanto, não espere que o primeiro título da produtora para Wii seja lançado, digamos, no mês que vem.



NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Meteos é show de bola, mas preferimos jogar algo inédito no Wii

PROJETO DA Q ENTERTAINMENT

PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO 2008

AQ Entertainment é um estúdio formado por Tetsuya Mizuguchi (*Space Channel 5*, *Rez*) e mais uma porção de programadores e designers top de linha. E, graças aos céus, essa equipe não está sendo desperdiçada em alguma franquia barata. A Q já criou vários títulos originais, usando uma mecânica de jogo muitas vezes baseada na audição e na fala. Os resultados vão de *Lumines* a *Every Extend Extra*.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



SHIKIGAMI NO SHIRO 3

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO TAITO LANÇAMENTO MARÇO

Talvez você conheça *Shiro 2* por *Castle Shikigami 2*. O game é um torturante shooter vertical que já está disponível no Virtual Console. *Shiro 3* não deve ser muito diferente, o que é uma boa notícia.



ETERNITY'S CHILD / ROSE PRINCESS

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO LUC BERNARD LANÇAMENTO 2008

Eternity's Child é um belíssimo jogo de plataforma 2D sobre um mundo devastado pela poluição. *Rose Princess*, por sua vez, conta as aventuras de uma violinista lésbica amaldiçoada da e seu fiel amigo coelho-robô-travesti. Hmmmm... Beleza então.

KAROUS

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO O-3 LANÇAMENTO ND

Uma mulher-corvo abre caminho pelo cenários fatiando e atirando na vertical. *Karous* foi o último game de Dreamcast e nos faz lembrar do shooter *Radio Alery* de GameCube. Nada mais óbvio, já que ambos são da mesma produtora – daí!



SWORD OF LEGENDIA

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO ND

Franquia baseada na mitologia de *Tales of Legendia*, game de PS2 situado em uma ilha que se move como uma nave. Os veteranos sabem que os games *Tales* ficam entre RPG e ação. Ou seja, a espada do título é sugestiva – ela corta dos dois lados.

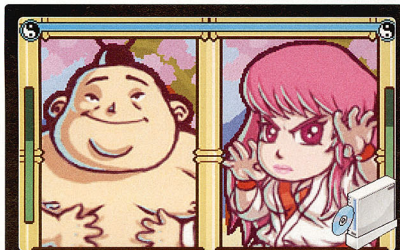
INCREDIBLE HULK

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO SEGA LANÇAMENTO JUNHO

Previsto para ser lançado em junho junto com o novo filme, a Sega guarda à sete chaves os detalhes do mesmo.

Achamos que será baseado na vez em que o verdão prendeu o bolso do short em uma maçaneta.



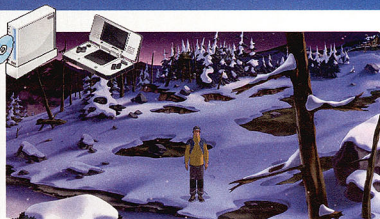


PROJETO DA ZONAMI

PRODUÇÃO **ND** LANÇAMENTO **ND**

O CEO da Zonami, Martin Hollis (famoso por *GoldenEye*), diz que sua companhia está dedicada ao Wii e que ele “mudar o mundo”. A produtora criou *Zendo* (imagem acima), o jogo de Sudoku mais viciante que existe, mas nossa intuição diz que ela ressuscitará *Funkydilla*, jogo de ação livre e rítmica concebido originalmente para o Cube que usa apenas um botão.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



RUNAWAY 2

PRODUÇÃO **FOCUS HOME INTERACTIVE** LANÇAMENTO **2008**

Por um breve e aterrorizante momento, achamos que o Bon Jovi estava lançando uma continuação de seu primeiro single. Agora, não só estamos aliviados com bem animados também. Nosso expert em games estilo “aponte e clique” (que prefere permanecer anônimo para não estragar sua reputação) avalia o primeiro *Runaway* como um dos melhores jogos do gênero de 2007.

A história é sobre um caszinho apaixonado (que se conhecera na versão anterior, obviamente) que foge para uma ilha paradisíaca. Tarefas como “passe protetor nas costas dela” não caracterizam grandes aventuras, então as coisas sofrem uma reviravolta. Com um visual bacana e enigmas lógicos, é um game obrigatório. Ao menos para nós.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



SNK FIGHTERS

PRODUÇÃO **SNK PLAYMORE** LANÇAMENTO **MARÇO**



Se você já soluçou de tristeza ao se perguntar por que a SNK só lança seus jogos de luta no Virtual Console, então pode ir ao banheiro limpar esse nariz cheio de meleca, pois agora ela lhe um favor. As quatro maiores franquias de luta da produtora – *Art of Fighting*, *Fatal Fury*, *King of Fighters* e *Samurai Showdown* – se enfrentarão na forma de uma antologia este ano. Pronto, agora você pode voltar a chorar de alegria feito uma criança.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Quem disse que o Bulbasaur podia aparecer nesta imagem?

TALES OF SYMPHONIA KNIGHT OF RATATOSK

PRODUÇÃO **NAMCO BANDAI** LANÇAMENTO **1º TRIMESTRE**

Nosso novo console favorito dará pulos de alegria ao descobrir que irá receber outra exclusividade nesta real sequência de *Tales of Symphonia* (de GameCube e PS2).

Apresentando um novo (e meio covarde) herói chamado Emil, *Knight of Ratatosk* acontece três anos após o original e tem várias novidades, incluindo a habilidade de aprisionar monstros e colocá-los para lutar ao seu lado.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!





MONSTER LAB

PRODUÇÃO EIDOS LANÇAMENTO JUNHO

A Eidos define *Monster Lab* como “um encontro entre *Pokémon* e *Tim Burton*”. Há 150 tipos de partes mutantes para se mesclar, o que gera cerca de 300 milhões de variações. Essa mescla acontece na forma de minigames, como, por exemplo, um nojento “arremesso de cérebro”. Com o monstro formado, você participa de batalhas no estilo *Pokémon*. Sucesso nas lutas garante encubadoras para feras ainda mais temíveis. Por ora, o conceito nos parece bem bacana. Veremos depois.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Imagine um Pikachu versão O estranho Mundo de Jack para ter uma ideia de como é o jogo



PROJETO DA CRYTEK

PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO ND

J á teve a oportunidade de ver *Crysis* rodando? Santo Deus! Nem todos os PCs aqui na redação juntos conseguiriam rodar essa bagaça. Seja como for, a Crytek está dando mais atenção aos consoles da nova geração, tanto que criou equipes especializadas em cada um deles. O primeiro projeto da produtora é para o X360 e não é de tiro em primeira pessoa. Quanto ao game de Wii? Nada por enquanto.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



LEADERBOARD GOLF

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO SYSTEM 3 LANÇAMENTO ND

Pura nostalgia! Esta é uma atualização de um jogo do Amiga de 1988. Lá atrás, ele foi super bem recebido. Em compensação, o número de vendas foi um fiasco. Mas quem se importa com o que aconteceu em 88?

NODAME CANTABILE

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO ND

Um mangá sobre um violinista desgostoso que quer se tornar maestro parece perfeito para um game de ação rítmica. De fato, a versão de DS, lançada ano passado, foi “afinada”. Se a versão de Wii “soar bem”, já nos damos por satisfeitos.



STARBLAZE ULTIMATE BATTLE

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO ND

História futurística sobre robôs gigantes criada pela produtora italiana Twelve Interactive, cujo diretor-chefe diz: “O Wii é um console perfeito para empresas pequenas como a nossa trabalharem em títulos AAA”. O outro game AAA deles? *Crash Dummy Vs The Evil D-Trois* de Xbox. E aí, vai encerrar?

THE WIZARD OF OZ

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO ZOO DIGITAL LANÇAMENTO MARÇO

A Zoo Digital desenvolveu *Chicken Shoot*. E *Balls of Fury*. E aqueles games de plataforma do *Garfield* para DS que você sequer sabe que foram lançados. Baseado no filme original de 1939, ouvimos dizer que ele pode se tornar um título de WiiWare, o que o tornaria um game um pouco mais atraente, já que ninguém teria coragem de desembolsar 200 mangos por ele.

CRAZY CLIMBER

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NINHO BISSAN LANÇAMENTO ND

É 1980, e nem degraus nem escadas foram inventados ainda, logo, você tem que escalar arranha-céus pelo lado de fora. O bom senso também não havia



FATAL FRAME IV

PRODUÇÃO TECMO LANÇAMENTO ND

O u *Project Zero*, como é conhecido no Japão e na Europa. Outro exemplo de como o Wii quer a supremacia no Japão, esta conceituada série de survival horror agora é exclusiva da Nintendo. Os fantasmas são seus inimigos aqui mas, devido ao estado inaterial deles, pedras, porretes e palavras de baixo calão não os ferem. Então, a única maneira de derrotá-los, é fotografando os mesmos para prender suas almas em filmes – ou em cartões SD, caso sua

máquina seja digital. O projeto ainda está em estágio conceitual – o trabalho foi iniciado após a finalização de *No More Heroes*, também da Grasshopper Manufacture, portanto, não se surpreenda se ele só for lançado em 2009. Gostou? Então diga “Kiiiiiii!”

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



“Esperai! Deixa eu passar um batonzinho antes de você me fotografar!”





Qual seria a nossa primeira ordem aqui? Sem dúvida, proibir o uso de orelhas de coelho



KING STORY

PRODUÇÃO MARVELOUS LANÇAMENTO ND

O que você faria se encontrasse uma coroa que tem o poder de encantar todas as pessoas e fazer com que elas atendam às suas ordens? Nós provavelmente organizaríamos uma megabarraca de beijos em plena Avenida Paulista, mas para o jovem Corobo Bred, que é quem tem a coroa em seu poder no jogo, as possibilidades são bem mais sérias.

Condecorado como rei, sua missão é ajudar um pequeno vilarejo a crescer, o que inclui andar por aí matando dragões e outras criaturas míticas. O game parece ter um pouco de RTS (nas missões, você é acompanhado por uma horda de admiradores) e, aparentemente, a maneira como você jogar terá impacto direto na prosperidade do seu vilarejo.

Se precisa de uma referência melhor, pense em algo do tipo "Animal Crossing encontra Pikmin... ao extremo!"

— seja lá o que "extremo" possa significar no contexto do jogo. Não temos muita certeza.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



SEGA SEA BASS FISHING

PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO ND

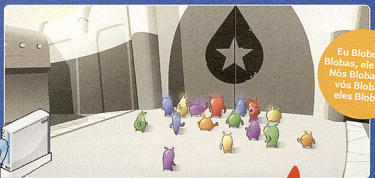


• E, Sega, você vai precisar dar uma bela garbada nesses gráficos...

Certo dia, alguém disse que seria uma ótima ideia usar o Wii Remote como vara de pescar — eis aí a explicação mais plausível para o fato de o Wii já ter mais de sete títulos de pescaria em pouco mais de um ano de vida.

Sega Bass Fishing fez nome em 1999, no Dreamcast, por vir com um controle-vara. Mas apesar de popular, era muito simplório para um ano dominado por Star Wars: Episódio I. O remake tem cheiro de peixe fresco, então esperamos que a Sega não seja preguiçosa e deixe-o apodrecer.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



Eu Blobo, tu Blobo, ele Blobo. Nós Blobamos, vós Blobamos, eles Blobam

DE BLOB

PRODUÇÃO THQ LANÇAMENTO 2008

O que os estudantes fazem, hein? Estudam, tumultuam e criam jogos surrealistas que acabam sendo lançados por grandes produtoras — claro! Você é uma bolha de tinta que rola por sua cidade natal, Chromia, na esperança de colocar um pouco de cor em um mundo "monocromatado" pela Corporação IN.K.T.

Originalmente, de Blob foi desenvolvido por um grupo de estudantes holandeses que queria mostrar como seria a província de Utrecht daqui a dez anos. O que será que eles estavam fumando?

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



FIRE EMBLEM DRAGON OF DARKNESS AND SWORD OF LIGHT

PRODUÇÃO NINTENDO LANÇAMENTO 2008

Se você sempre imaginou *Advance Wars* com almofadinhas tingidas de azul e cachorros rosnando no lugar de seres-humanos propriamente ditos, dê uma olhada neste aqui. *FE:DODASOL* (como tivemos de chamá-lo para poder escrever um pouco mais) é um remake do primeiro jogo – originalmente lançado para NES –, estrelado por Marth, quem, sem dúvida, você deve lembrar de *Super Smash Bros Melee*. Os detalhes são escassos, mas o esquema é o mesmo de sempre: estratégia por turnos.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



O visual é mais simples, claro, mas o novo esquema de jogo deve compensar.

VIVA PIÑATA

PRODUÇÃO MICROSOFT LANÇAMENTO ND

A Microsoft gastou uma fortuna tentando fazer o *Viva Piñata* de X360 ser o próximo Pokémon. Não conseguiu. Mas a Rare – aquela de *Diddy Kong Racing* e *GoldenEye 007*, manja? – deve ter mais sorte no DS. Em sua essência, *Viva Piñata* é um game de administração: você cuida de um jardim para atrair bichos de papel machê. Em seguida, os personaliza e envia para amigos via Wi-Fi. O original foi feito para crianças, mas a aprendizagem confusa e a abundância de textos tiraram um pouco da diversão. No DS, isso não deve rolar.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



EXIT

PRODUÇÃO ND LANÇAMENTO 2008

Facilmente uma das melhores coisas criadas pela Taito desde *Rainbow Islands* – pense em *Mario Vs DK2* e *Prince of Persia* espremidos dentro de um extravagante vestidinho preto. Mr. ESC conduz pessoas em pânico para fora de salas em 2D, usando as habilidades das mesmas para arrastar caixas, acionar interruptores, etc. A stylus, obviamente, será utilizada.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



RPG DO SONIC

PRODUÇÃO SEGA LANÇAMENTO 2008

Até o fechamento desta edição, o status desse projeto era meio vago. A Bioware adora criar RPGs épicos em terceira pessoa e com aumento de nível. Por isso, não é exagero esperar por uma versão 3D de Green Hill Zone e ataques giratórios do Sonic em tempo real. Seja como for, tenha certeza de que somente um apocalipse nuclear global impedirá a inevitável aparição de Vector, o crocodilo sanguinário, e de Espio, o camaleão-rinoceronte afinado.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO!



GINTAMA

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NAMCO BANDAI LANÇAMENTO 2008

A não ser que tenhamos confundido feio, este game parece ser um adventure sobre um bando de samurais declarando guerra aos seus senhores feudais, que baniram o porte de espadas em público.

IRON MAN

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO SEGA LANÇAMENTO MAIO

Por ser tratar de uma história original, estamos um pouco temerosos, já que o cabeça de lata não é um super-herói fácil de ser inserido em um contexto de game. A Sega também assinou para desenvolver jogos baseados no Thor e no Capitão América. Interessante...



PROJETO DA FALL LINE STUDIOS

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO BUENA VISTA GAMES LANÇAMENTO ND

A criação da Fall Line Studios para desenvolver para Wii e DS é uma ótima notícia. Os projetos atuais

Hannah Montana 3 e *Spectrobes II* usarão a tecnologia DGame, que permite aos usuários baterem papo via Wi-Fi.



PROJETO DA PYRO STUDIOS

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO EIDOS LANÇAMENTO 2008

Os produtores espanhóis de *Commandos* têm dois projetos de Wii em andamento. O primeiro é um game de aventura a ser lançado ainda este ano. Bom, isso é tudo o que sabemos. O quê? Ah, você não disse nada. Que silêncio estranho... E aí, curte luta livre? Aquela do SBT?

TNA! IMPACT

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO MIDWAY LANÇAMENTO 2º TRIMESTRE

A luta livre da TNA pode ser meia boca (temos especialistas sobre o assunto aqui na redação, então não tente discutir), mas a ação deste game nos agrada bastante. E o melhor: ele pode ser o pé na bunda que a série *SmackDown!* está precisando.



Um mistério dos games

Até hoje, não existe certeza quanto ao sexo de NIGHTS. Em *Journey of Dreams*, há uma voz para o personagem que parece bem feminina. Mas os outros personagens às vezes usam "he" (ele) e às vezes "it" (ele ou ela) para se referir a NIGHTS. Pelo jeito, o mistério continua...

NIGHTS

JOURNEY OF DREAMS

Marip vai para o espaço e a Sega sonha com um jogo de mesmo impacto

E escrever sobre NIGHTS é uma tarefa das mais complicadas. Ainda mais se levarmos em conta o grande número de fãs que não esquece o primeiro título lançado uma década atrás e que tem grandes expectativas em relação ao novo jogo da franquia. Expectativas essas que foram ainda mais elevadas por nós mesmos da **NGamer Brasil**, que publicamos vários artigos do jogo antes de ele ser lançado. Esse pessoal faz uma marcação cerrada e quer que seu objeto de desejo seja tratado com o devido respeito e consideração.

Mas como diria o poeta: uma coisa é uma coisa, outra coisa é outra coisa. E preview é preview, review é review. Agora, com o jogo em mãos, a expectativa passa a ser constatação, suposição passa a ser análise. E o sonho pode virar pesadelo dependendo do prisma que você adotar para ler as próximas páginas.

Vai buscar quem mora longe, sonho meu

Mas não precisa ficar assustado. As coisas não são tão ruins como podem estar parecendo. Na verdade, NIGHTS é

um game que alterna ótimos momentos com outros nem tanto assim. Uma analogia que o descreve bem é a de um sonho lindo e maravilhoso que é abruptamente interrompido e você acorda percebendo que a realidade não é tão linda e maravilhosa quanto aquilo que estava em sua mente.

O esquema de jogo é mais ou menos igual ao original: você controla NIGHTS, que é "dualizado" por um menino (ou menina, você pode escolher no começo do jogo) do mundo "real" e que viaja pelo mundo

dos sonhos em ambientes tridimensionais, mas com rotas 2D que limitam bastante a liberdade que o jogo inicialmente promete. A história gira em torno da necessidade de salvar criaturas chamadas Nightopians no mundo dos sonhos.

O mundo do jogo é dividido por portas, cada uma com uma série de missões em que NIGHTS tem um certo tempo para atingir o objetivo. Na maioria delas, ele voa o tempo todo e coleta itens passando por cima deles ou descrevendo um arco ao seu redor, que, por sua vez, "suga" o item do

UM SONHO MARAVILHOSO QUE É ABRUPTAMENTE INTERROMPIDO

COLOSSAIS E REPETIDOS

Os chefes das fases são tão legais que a Sega faz você lutar duas vezes com cada



A DAMA DOS GATOS

Como livrar essa bruxa de seus vários gatos? Sacuda a placa triangular e faça-os rolar pelos buracos até um abismo negro.



CÃO DOS INFERNOS

Cerberus tem duas cabeças que precisam pensar como uma. Será que aquela corrente serve para alguma coisa?



PALHAÇO BOLA

Cada chefe aparece duas vezes. Na segunda, esse gorducho está mais forte e exige o dobro de golpes.



● Passe por uma lente de aumento e NIGHTS ficará maior. Exceto pela letra i



● "Certos sonhos são tão reais que você quase pode tocá-los". Mas que lero-lero...

cenário. Inimigos também são eliminados dessa maneira e o resgate dos Nightopians recebe o mesmo tratamento. O grande problema é que a câmera não é ajustável e permanece sempre muito próxima da ação, limitando incrivelmente seu campo de visão. Para enxergar algo que está perto, é preciso se afastar bastante; e para ver o que está acontecendo acima ou abaixo de sua personagem, só voando nessas direções. Isso dificulta muito a realização das tarefas e em vários momentos torna-se apenas uma corrida cega em que você mete as caras simplesmente para ver no que dá. Existem outros estágios em que NIGHTS vira um barco e aí o controle fica mais descomplicado: é só guiar a embarcação o mais rápido possível até a linha de chegada.

Perda de controle

O maior objetivo dos produtores era utilizar os controles do Wii de uma maneira que deixasse os jogadores



● Agarre esse pássaro e ele soltará a chave que carrega. O problema é chegar até ele com a câmera que não ajuda



● A máscara de golfinho só aparece três vezes no jogo inteiro. Puro desperdício...



● ...isso sem falar na máscara de dragão, que só é utilizada nos dez segundos finais

extasiados, mais ou menos como aconteceu com *Super Mario Galaxy*. Pena que eles não atingiram essa meta.

Sim, é possível escolher entre várias configurações, mas nenhuma delas cumpre à risca tudo aquilo que eles prometeram. Se usar apenas o Wii Remote, o cursor apresenta uma sensibilidade exagerada e uma área de resposta muito pequena. Já com Wii Remote e Nunchuk, o segundo não oferece a estabilidade exigida em muitos momentos da aventura. O melhor mesmo é usar um controle de GameCube ou então o Classic Controller; mas aí, como lidar com o orgulho ferido de ter gasto uma nota no Wii e não poder usar seu revolucionário controle?

Subindo e descendo

Em suma, a segunda jornada do bobo-da-corte da Sega não chega a ser um pesadelo, mas também não pode ser considerado como um sonho perfeito para quem esperou detido por mais de dez anos. Tudo no jogo – gráficos, músicas, jogabilidade, controles – apresenta uma grande disparidade entre altos e baixos.

Fica, então, um conselho à Sega. Da próxima vez, fique à vontade para passear pelo mundo dos sonhos, mas mantenha sempre os pés no mundo real. E se possível, dê uma olhadinha para as estrelas para ver como as coisas são perfeitas no espaço.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NATSUME
DESENVOLVIMENTO	MARVELOUS

RECURSOS



O QUE É

Dois crianças são aprisionadas no mundo dos sonhos e apenas um bobo-da-corte andrôgino pode salvá-las. Que roubada...

VISUAL

Excelente em certos momentos (como nos chefes) e terrível em outros (como nas animações).



ÁUDIO

Uma bela mistura de melodias antigas e novas orquestrações. Os diálogos, no entanto, causam náusea.

JOGABILIDADE

Alguns momentos brilhantes, mas escolhas de design e câmera atrapalham o quadro geral.

INOVAÇÃO

O resultado final não foi aquilo que prometeram. O uso dos controles não tem nada de revolucionário.

NG RESUMO

Claro, vale a pena conferir. Mas não é nada demais e dura apenas algumas horas. O maior risco é ficar com saudades do Saturn.

72



REVIEWS

HARVEY BIRDMAN: ATTORNEY AT LAW



HARVEY BIRDMAN ATTORNEY AT LAW

Sobra diversão, mas falta duração no game do advogado emplumado

Se você já sabe o que é *Harvey Birdman: Attorney at Law* e conhece nomes como *Reduct e X the Eliminator*, vai se divertir horrores. Afinal, o game foi feito com um público bem específico em mente: aquele que conhece o desenho do personagem, que passa na seção *Adult Swim*, do Cartoon Network. Nele, Harvey não atua como super-herói, mas como advogado de defesa.

No controle do intrépido advogado, você deve coletar evidências, conversar com suspeitos, encontrar testemunhas, ou seja, tudo aquilo que já está acostumado se conhece a série *Phoenix Wright*. Aqui, no entanto, às vezes você pode simplesmente atirar no advogado oponente para ganhar o caso antes mesmo de ele ir aos tribunais – eis aí o grande diferencial de *Attorney at Law*: um senso de humor inteligente e sem noção.

Desenhando no Wii

Na verdade, é como se você estivesse jogando um episódio. As vezes usadas na animação e os gráficos perfeitamente modelados à sombra do desenho fazem com que você realmente se sinta dentro da TV – isto é, se você for fã da série. Se não for, até poderá achar engraçado, mas não vai entender completamente o porquê de o jogo pode ser tão bacana.

O melhor de *Harvey Birdman* é sua jogabilidade simples, no estilo *adventure*: aperte o *Wii Remote*, clique e pronto. Infelizmente, porém, essa simplicidade, aliada à curta duração dos cinco casos existentes, foi a principal falha do jogo. Com um pouco de afinação,



• O jogo é basicamente um episódio interativo do desenho que passa na TV

você termina o jogo entre quatro e cinco horas. Mesmo com o humor afiado e um roteiro nem um pouco previsível, é muito pouco tempo de diversão por um jogo que custa mais caro no Wii do que nos consoles concorrentes. Se ainda houvesse algum extra que valesse a pena – tudo o que você pode destruir são cinco minutos extras de animação – ou uma gama maior de casos, *Harvey* poderia impressionar um pouco mais.

Para os amantes do advogado, o game é compra obrigatória, principalmente para os que adoram detalhes. Outra indicação é para quem curte *Phoenix Wright*. Só não se espante se o jogo acabar do nada.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **CAPCOM**
DESENVOLVIMENTO **HIGH VOLTAGE**

RECURSOS



O QUE É

Tudo o surrealismo do desenho animado *Harvey Birdman Attorney at Law* transportado para um game no mesmo estilo de *Phoenix Wright*.

VISUAL

Simplemente idêntico ao desenho. Também é fluído o suficiente para que você se sinta dentro da animação.



AÚDIO

Fora algumas baixas no time de dubladores, a maioria dos atores e efeitos especiais está bem-feito.

JOGABILIDADE

Um *adventure* perfeito: descomplicado, fácil de entender e ainda mais fácil de jogar.

INOVAÇÃO

Apesar de usar o desenho como norteador da ação, não há nada de realmente novo que valha destaque.

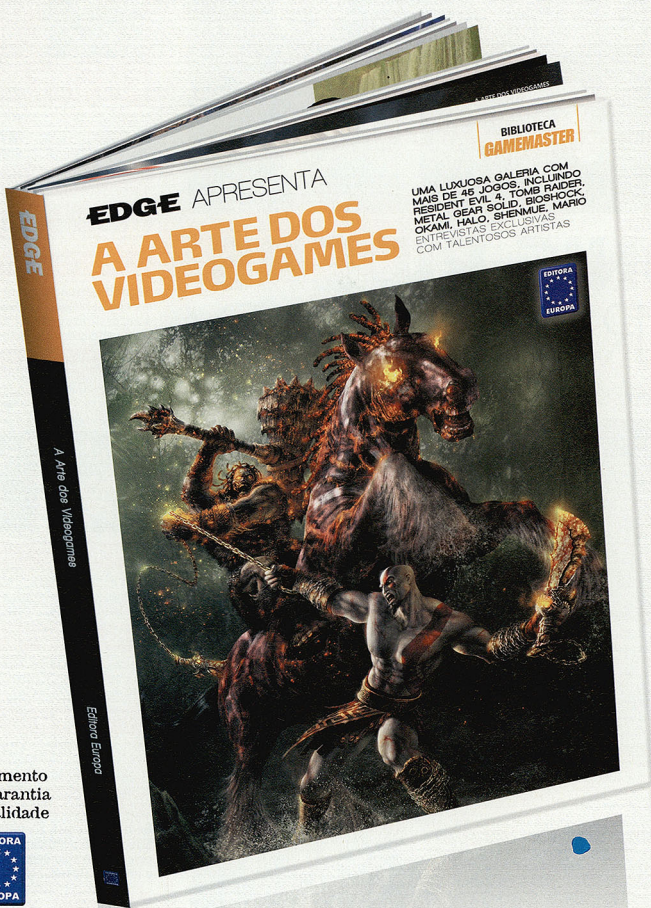
NG RESUMO

Compra obrigatória para os fãs da série, mas longe de ser um game revolucionário. Apesar de curto, vale pela diversão

73



ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA



Lançamento
com garantia
de qualidade



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



Previsão O segredo do jogo é usar a força da gravidade a seu favor. Ou seja, é o oposto do que você viu em *Mario Galaxy*.



SONIC RIDERS ZERO GRAVITY

O ouriço está com o freio de mão puxado. E isso é bom



• Certos atalhos só podem ser acessados por personagens específicos. Isso sim é um bom exemplo de design de cenários

Riders não é nem de longe um dos spin-offs mais bem quistos pelos fãs da série, mas a Sega fez um bom trabalho com *Zero Gravity*. Mesmo com a baixa velocidade – isto é, levando-se em conta que se trata de um game do Sonic –, o título melhora todos os aspectos da versão anterior e acrescenta uma pancada de novas opções. A maior novidade são os braceletes ancestrais, que podem modificar a gravidade e transformá-la em propulsão.

Limitado, mas divertido

Existem três modos básicos: Story, Normal Race e Survival. No primeiro, você controla os heróis Sonic, Knuckles, Tails e Amy e a sua missão é descobrir o motivo da rebelião dos robôs que está causando caos na cidade (sim, o jogo se passa no futuro mais uma vez). Logicamente, Eggman está envolvido nessa, mas agora ele se faz de santinho. Outros personagens como Jet, Wave e Storm dão as caras, mas você só saberá mais do propósito deles quando terminar o game pela primeira vez.

As corridas seguem o padrão *Mario Kart* de ser, com itens espalhados pela pista, boost de velocidade no chão,

etc. A grande diferença em *Zero Gravity* é que você controla a gravidade e deve usá-la a seu favor para se dar bem nas disputas – é possível, por exemplo, fazer curvas fechadíssimas apenas mudando o eixo de sua trajetória. As clássicas argolas douradas agora têm muita importância, pois fazem upgrades em tempo real na sua prancha. Dependendo da quantidade de argolas, é possível ganhar maior velocidade e resistência até o término da corrida.

Caminhos alternativos espalhados pelo trajeto existem às pencas (agradeço ao excelente design das pistas), mas o mais legal é que você não pode acessar todos eles com qualquer personagem – em alguns deles, só um corredor específico consegue passar.

Sonic Riders: Zero Gravity é cheio de possibilidades, tem gráficos bacanas e um som que combina perfeitamente com a temática do jogo. Não é uma pérola, mas vale a pena dar uma conferida.



• “Chupa essa manga, Tony Hawk”



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	SEGA
DESENVOLVIMENTO	SONIC TEAM

RECURSOS



O QUE É

Segunda versão do game de corrida estrelado por Sonic. Agora é necessário controlar a gravidade para vencer os oponentes.

VISUAL

Texturas variadas e cenários gigantescos. Não é tão belo quanto *Secret Rings*, mas não desaponta.



ÁUDIO

A trilha sonora é boa, já os efeitos sonoros são os mesmos de *Sonic Adventure*, do Dreamcast.

JOGABILIDADE

É meio confusa no início, mas com o tempo você se acostuma e a jogatina se torna mais prazerosa.

INOVAÇÃO

Além da gravidade, a possibilidade de fazer upgrades em tempo real na sua prancha é uma ótima ideia.

NG RESUMO

Bem melhor que o antecessor. Não é a salvação da série, mas pelo menos não denigra ainda mais a imagem da mascote da Sega.

78

POW!

**SUPERAMIGOS,
MAS NEM TANTO**



**Eles resolvem suas
diferenças na
porrada em
nove supercombates
inesquecíveis que
abalaram o mundo
das HQs**

NÃO PERCA!





Bolas especiais
Você pode comprar bolas que possuem "potência". Mas para usá-las, é preciso fazer malabarismo com o Wii Remote

SUPER SWING GOLF SEASON 2

Outra tacada torta no campo verdejante

Também conhecido como *Pangya* e mais famoso por ser um título online grátis para PC no qual você pode fazer apostas em sua performance, esta segunda versão para Wii nos frustrou novamente com a falta de características que definem um jogo completo, além de possuir alguns dos controles de movimento mais imperfeitos que já tivemos o azar de encontrar.

Ajustar a força de uma tacada envolve balançar, torcer e chacoalhar o Wii Remote até que uma linha oscilante esteja mais ou menos na posição que você deseja dentro do medidor de força. E assim que você parece ter acertado a posição, o menor movimento bagunça tudo de novo.

O jeito Tecmo de ser

Felizmente, é possível reverter esse quadro para um sistema de um botão só, no qual você apenas pára o medidor quando ele está em um ponto adequado. Foi a única maneira que nós

conseguimos jogar sem sentir vontade de arremessar o controle pela janela mais próxima. E com um pouco de normalidade devolvida aos controles, *Super Swing 2* se torna um jogo de golfe ligeiramente agradável.

Além dos modos normais, há um tipo de jogo de tabuleiro em que você desafia vários personagens para um confronto de três buracos. Os prêmios são pontos que servem para aperfeiçoar suas técnicas.

E como este é um título da Tecmo, não demora muito para você ser apresentado a uma ninfa seminua, que carrega os tacos de seu primeiro adversário. Já o seu carregador parece um saco de papel com orelhas de gato, mas você pode comprar outros mais para frente.

Há também torneios de distância ótimos para testar as bolas extras que você pode comprar. Elas têm até movimentos especiais, ativados com toques no direcional digital durante a tacada.

Os gráficos são toscos, os loadings são enormes e a grade de resultados é difícil de ler. Para piorar, não há modo online e o jogo é prejudicado por um esquema de controle que pode desanimar os jogadores muito antes que eles descubram as qualidades ocultas do game.



Olha só o *Mario Party* fazendo escola! Apesar de parecer bobo, o jogo de tabuleiro é uma das melhores coisas deste game



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	TECMO
DESENVOLVIMENTO	TECMO

RECURSOS



O QUE É

Golfe desencanado com personagens customizados, saias curtas e o controle mais diabólico de todos os tempos.

VISUAL

Muito mais bonito parado do que em movimento: uma horrível taxa de quadros estraga tudo.



ÁUDIO

Músicas bobas que combinam com o estilo visual e que farão você apertar o botão Mute da TV.

JOGABILIDADE

Com seus pequenos desafios, o jogo de tabuleiro até que é uma boa ideia para um game de golfe.

INOVAÇÃO

Cadê o modo online? Esqueceram de novo?! E não dá para ignorar os controles estúpidos.

NG RESUMO

Poderia ser muito melhor se não fossem as falhas técnicas. Felizmente, há opções muito mais atraentes no campo do Wii.

63



GODZILLA UNLEASHED

Tão ruim que deveria se chamar "Godzilla: Um Lixo"



PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **ATARI**
DESENVOLVIMENTO **PIPEWORKS**



Por que? Por que insistem em ressuscitar esse monstro que há tempos já deveria estar apenas em nossas lembranças, envolto em glórias de memórias passadas? *Godzilla*, o lagarto gigante que adora destruir Tóquio, foi trazido de volta à vida para destruir o bom nome do Wii. No "impressionante" enredo do game, uma chuva de meteoros é responsável por colocar em alvorço a população de monstros da Ilha dos Monstros (vai dizer que você já viu um nome mais original que esse?). Agora, eles estão à solta pelo nosso planeta, destruindo paisagens famosas e tudo o mais que encontram pela frente.

Se resolver encerrar (coitado de você), é possível escolher *Godzilla* ou os outros monstros, que vão sendo destruídos com o seu progresso. As lutas rolam em cenários onde muita coisa pode ser destruída e/ou usada



• "Tudo bem? Tudo bom? Então tá bom!"

como arma. Só que se você for adepto da não-violência, também é possível avançar no game: outros monstros participam das lutas como seus parceiros e dão cabo dos inimigos enquanto você tira uma soneca.

Os gráficos são mais feios que uma foto do *Godzilla* vomitando e os controles raramente obedecem aos comandos. Seria bom se algum monstro saísse das profundezas do inferno e cuspsisse fogo nessa aberração. **TRIVAS**

EM DETALHES

VISUAL	2
AÚDIO	3
JOGABILIDADE	1
INOVAÇÃO	1

RESUMO

Um completo desperdício de software por parte dos produtores e de tempo por parte de quem arriscar jogar. Até ficar preso em banheiro de estação de trem é melhor do que isso.

21



Aproveite esta promoção

Wii

10x no American Express 6x no Visa



Shopping Morumbi - Av. Roque Petroni Jr. 1089 - Piso Térreo - Loja 114/115

gamers™

™, ® e o logo Wii são marcas registradas de Nintendo. © 2008 Nintendo.



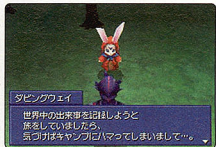
FINAL FANTASY IV

Você já viu tudo isso? No DS você não viu!

VERSÃO JAPONESA



○ O impacto emocional é maior do que o esperado para um game com visual assim. A direção de arte é surpreendente



○ Esta criatura orelhuda aparece várias vezes e é quem apresenta a você as características dos DS

Sente e relaxe

O modo Auto Battle é outra exclusividade do DS, mas não foi desenvolvido tão bem como poderia. Ele lhe dá a opção de fazer a IA cuidar de todos os combates, o que seria uma brilhante economia de dedos devido ao assombroso aumento de níveis que *FFIV* exige. Entretanto, você pode especificar apenas um tipo de ataque, que será repetido pela IA até que o inimigo morra, seu grupo seja dizimado ou você reassuma os controles.

Comparado ao sistema gambit muito mais simples de *Ravenous Wings*, essa é uma característica horrivelmente limitada. Seus personagens não têm nem ao menos o bom senso de usar poções se estiverem com pouco HP, o que se traduz em perigo se você tirar os olhos da tela em qualquer momento durante um combate. Quando os inimigos começam a ficar mais difíceis, o modo Auto Battle se torna uma desvantagem.

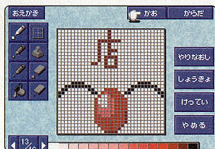
Só para especialistas

E os inimigos ficam difíceis muito depressa. O nível de dificuldade é elevado e é impossível sobreviver em uma nova área sem passar um bom tempo vencendo encontros aleatórios com monstros da área

Um reino distante, um governante malévolo e um herói falho que descobre seu lado humano enquanto elimina milhares de demônios nômades. É hora de jogar *Final Fantasy* novamente, e se você acha que já viu isso tudo antes, é porque esta versão de DS é o quarto remake deste capítulo da série.

Final Fantasy IV é aquele em que você controla um cavaleiro chamado Cecil, que vaga pelo reino de Baron em busca de amor, cristais e da verdade. Como no excelente *FFIII*, o principal aspecto que o diferencia de recontagens anteriores da história é o tratamento gráfico recebido no DS, embora haja algumas pequenas mudanças que fazem valer a pena uma nova incursão se as versões anteriores sumiram da sua memória.

Uma das novidades é o mapa do labirinto, que fica na tela de baixo durante a exploração. Se você completar todos os cantos, ganhará um bônus no final. Também há a possibilidade de permanecer com as habilidades de personagens que saem do grupo por meio do "decanamento" de essências. Isso significa que você não terá que engolir a perda de um golpe bacana ou poderoso só porque a história lhe roubou um amigo; além de ser uma ótima maneira de acrescentar um pouco de personalização.



○ Se você for talentoso na arte do desenho, pode criar o rosto de um Moogles. Ou o que sua imaginação permitir



○ Reúna os amigos para um bate-papo. Pelo jeito, a conversa está muito interessante. Pena que não entendemos



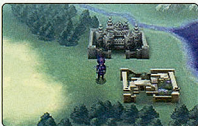
○ O olhar entrega tudo: ele está preocupado com o trabalho, com a namorada e com as duas luas no céu



Quería ver ele aqui na redação: sem ar-condicionado e fervendo dentro dessa armadura

CAVALEIROS DE BARON

Explorar o reino e matar monstros carnívoros. A vida é dura em FFIV...



MUNDO PRINCIPAL

Assim como nos labirintos, o mapa do mundo principal vai sendo revelado conforme você o explora. Isso significa andar muito a esmo e ficar p... com encontros randômicos na tentativa de encontrar o caminho certo. Mas seu grupo precisa de experiência, então...



TRADUZINDO

Não há uma versão em inglês (muito menos em português) escondida no código do jogo. O que quer dizer que você precisa conhecer um pouco do idioma japonês ou então de uma certa familiaridade com alguma versão anterior.



• A imagem acima é do modo multiplayer. Mas como não havia ninguém para se conectar conosco, não entendemos nada



• Achamos que esse inimigo voador escapou de Doom. Agora só falta o personagem principal virar um fuzileiro espacial

AS COISAS AINDA ACONTECEM DO MESMO JEITO, MAS ESTA VERSÃO DE DS É A EDIÇÃO DEFINITIVA DE UM CLÁSSICO DOS RPGS

anterior. É provavelmente o *Final Fantasy* mais difícil de todos os tempos, pelo menos em termos da experiência necessária para vencer criaturas mais evoluídas. Talvez isso tenha sido feito propositalmente para compensar a jornada principal, que é relativamente curta para um título FF.

O jogo é uma beleza para veteranos de FFIV pois encoraja a exploração de cada pedacinho dos labirintos e o aperfeiçoamento das técnicas de combate, que servem para encontrar os pontos fracos dos chefes. As coisas ainda acontecem do mesmo jeito de 15 anos atrás, quando o original foi lançado para SNES, ou igual aos mais recentes remakes, mas esta versão de DS é a edição definitiva de um clássico dos RPGs.

Os gráficos são excelentes, parecem que foram feitos com a mesma engine de FFIII, só que são mais suaves e detalhados. Exceto por uma longa sequência no começo, todas as animações usam modelos "in-game" dos personagens, e suas bocas apresentam uma sincronia de movimentos surpreendentemente eficiente durante as ocasionais cenas vocalizadas. É realmente um game lindo para o DS.

Novos jogadores podem achar a dificuldade brocante, e a versão japonesa é feita apenas para quem é hardcore. Além disso, o uso da tela sensível, embora melhor do que em FFIII (que nem sequer a utiliza), é bem ruizinho. Você pode fazer o personagem se movimentar tocando o mapa, mas você não pode interagir com nada nem selecionar itens nos menus. Uma interface decada para a stylus seria muito bem-vinda.

Se for lançada, a versão americana pode ter o mesmo sucesso que a japonesa, que já vendeu mais do que o suficiente para fazer a Square Enix pensar em mais remakes para o DS.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO	MATRIX

RECURSOS



O QUE É

Remake de um RPG clássico com ótimos gráficos e os personagens mais famosos da série depois de *Final Fantasy VII*.

VISUAL

Não há muitos jogos de DS tão bonitos quanto os remakes de FF. E este é o mais bonito até agora.



ÁUDIO

Trilha sonora de qualidade, temas conhecidos e muitas cenas faladas (só que em japonês).

JOGABILIDADE

Um desafio bem intenso até mesmo para quem já jogou. E algumas belas melhorias no geral.

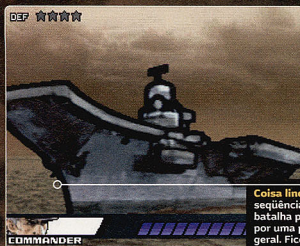
INOVAÇÃO

É como se eles tivessem começado a usar a tela sensível e depois pensaram melhor. Pelo menos, a arte é boa.

NG RESUMO

Totalmente merecedor das ótimas vendas no Japão, ele é tudo o que um remake deve ser. Pena que ainda não tem data para sair de lá.

81



Coisa linda As seqüências de batalha passaram por uma plástica geral. Ficou demais!



OFICIALMENTE
NO BRASIL

O cartucho está no meu bolso e eu não vou liberar. A NGB vai ter que usar o review gringo!

ADVANCE WARS DAYS OF RUIN

Sem complicações, a melhor guerra que a Nintendo já criou

Toque a tela para começar", comanda o DS. Nossas ávidas mãos descem em direção à tela sensível como se fossem apertar um grande botão vermelho que dá início a uma guerra apocalíptica ou a um show de fogos de artifício. Em poucos segundos, um meteoro gigante aparece na tela, dizimando 90% da população mundial em um piscar de olhos e formando uma enorme nuvem de poeira que impede a luz do sol de chegar até os sobreviventes. É isso que dá obediência aos comandos de um DS ditador.

Resgate das origens

Este é um total recomeço para a série *Advance Wars*. Esqueça todos aqueles tanques com brilhos excessivos, oficiais femininas com saias menores do que fio dental e pantomimas em geral. Tudo isso já era, está devidamente enterrado abaixo de sete palmos de terra, poeira e asfalto. O que sobrou é um deserto árido, desprovido de estruturas, regras e regulamentações; cujos sobreviventes se abrigam em comunidades temporárias enquanto gangues saqueiam e pilham o território. Este não é o *Advance Wars* que você conhece — o bebê da Intelligent Systems está crescendo, mas ainda retém o mesmo charme pueril que encantou a todos em versões passadas.

Embora o mundo esteja entregue a deus-dará, ninguém esqueceu as boas maneiras: o sistema de combate por turnos, marca registrada de *Advance Wars*, ainda tem lugar garantido por aqui. Se você não estiver familiarizado com nenhum dos jogos anteriores, eis aqui um breve resumo: duas, três ou quatro diferentes facções iniciam o jogo em um mapa com forma de grade, cada uma com um número predefinido de unidades, que podem ir desde simples infantarias até enormes tanques e aviões de caça, todos com 10 HP cada. Quanto maior o número de HP, maior o poder de fogo; e unidades do mesmo tipo que estejam próximas no campo de batalha podem se juntar para impedir uma morte prematura. Cada um desses tipos de unidade possui seus prós e contras — infantarias não causarão muitos arranhões em um tanque, por exemplo, mas podem ir mais longe a cada rodada e podem

O CAMINHO É LONGO...

Mas eles têm aviões, trens e carros. Veja como mobilizar um exército de soldados que não gostam de andar



SÓ NAVEGANDO
Unidades de infantaria podem entrar em helicópteros e navios para que você, em apenas uma rodada, as transporte para áreas do mapa que anteriormente eram inacessíveis. Viajar assim é bom demais.



A CIDADE É MINHA
Priorize a aquisição de fábricas e cidades. Uma nova unidade presente em *Days of Ruin* permite a construção de portos e aeroportos móveis, mas seu poder de ataque é igual ao de uma almofada.

"capturar" fábricas e cidades (adquirindo a habilidade de recuperar seu exército).

Mas o que há de realmente novo? Verdade seja dita, estávamos preocupados com o que a Intelligent Systems iria colocar no quarto jogo da série, já que os dois últimos trouxeram mudanças que serviram apenas para diluir a experiência. A elevada dificuldade de *Advance Wars 2* deixou o jogo mais mortal do que uma flecha embebida em veneno de sapo, enquanto *Advance Wars: Dual Strike* nos deixou mais perdidos do que cebola em salada de frutas com suas batalhas em tela dupla. Felizmente, *Days of Ruin* não se preocupa em somar; é a subtração que faz a diferença.

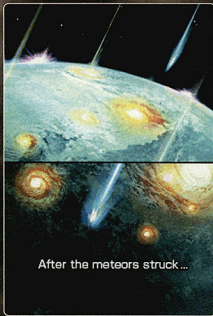
Days of Ruin é ainda mais simples que o original. A Intelligent Systems passou a fôrma em uma peneira e filtrou todas as sobras que nem deveriam estar lá. Sumiram as batalhas da segunda tela, a tela superior agora é usada somente para exibir estatísticas. Os movimentos especiais dos oficiais foram bastante suavizados e grande parte do modo história foi banida para algum canto escuro.

Puro e simples

O resultado é talvez o mais puro *Advance Wars* que já vimos, um sólido exemplo de estratégia maravilhosamente balanceada que não é nada mais, nada menos, que uma versão do jogo de xadrez para o século 21. As novidades estão limitadas a peças inéditas para o tabuleiro: tanques que lançam uma fumaça que envolve o campo de batalha; motocicletas que funcionam como ponto intermediário entre as tropas e artilharia; unidades antitanque que podem



● Conquiste cidades para acumular muita grana e trocar por novas unidades



After the meteors struck...

executar ataques devastadores, mas que, ao mesmo tempo, são frágeis como um gato resfriado e banguela.

Além de tudo isso, há um sistema brilhante que dá recompensas em forma de melhorias para as unidades, encorajando um cuidado maior com as tropas. E o melhor de tudo: partidas em Wi-Fi complementadas com chat por voz e um editor de fases para quem enjorar dos mais de 150 mapas que o jogo possui. É o pacote completo do game perfeito.

Você pode discutir uma semana inteira com um amigo sobre qual jogo, este ou *Phantom Hourglass*, é o melhor de DS. Mas por que vocês fariam isso quando poderiam estar usando esse tempo para explodir um ao outro neste maravilhoso game de estratégia? *Advance Wars: Days of Ruin* é um título obrigatório!



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO **INTELLIGENT S.**

RECURSOS



O QUE É

Assuma o controle de um bando de sobreviventes que luta em um mundo pós-apocalíptico atormentado pela guerra civil.

VISUAL

(8)

Sombrio e obscuro, porém melhor do que o estilo artístico original. E agora não há mais volta.



ÁUDIO

(6)

Mediano. Mas você não liga para música neste caso, não é? Ninguém jogava xadrez com música.

JOGABILIDADE

(10)

Sem comparações. O Asa de Arapiraca vai ganhar o Brasileiro no dia em que você cansar deste game.

INOVAÇÃO

(6)

Dual Strike provou que muita inovação pode ser ruim. Pena que a stylus deixou a desejar.

NG DESUMU

Este game é absurdamente bom, com uma fórmula simples que foi levada à perfeição. Um título que marca para sempre o DS.

93

A INTELLIGENT SYSTEMS PASSOU A FÔRMULA EM UMA PENEIRA E FILTROU TODAS AS SOBRAS



REVIEWS

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES



Ficou pequeno para o Mario na versão portátil. Sacou a piada? Pequeno, portátil...

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Querida, encolheram as Olimpíadas do Mario

Normalmente, jogos que ganham versões para Wii e DS são bem diferentes entre si. Esse não é o caso de *Mario & Sonic at the Olympic Games*. A única coisa que distingue o jogo em uma plataforma e outra é o esquema de controle — óbvio. Enquanto no Wii as provas são todas focadas no uso dos sensores de movimento do Wii Remote e do Nunchuk, no DS elas fazem uso da tela sensível.

Pequenas diferenças

Dito isso, entender como o jogo funciona no DS sem testá-lo na prática é uma simples questão de troca de recursos disponíveis: se para fazer o personagem correr no Wii você precisa chacoalhar os controles freneticamente, no portátil é necessário riscar a tela de um lado para outro com o stylus; se no Wii você usa o cursor do Wii Remote para mirar nas provas de tiro ao alvo, no portátil você arrasta a caneta pela tela para controlar a retícula na direção desejada.

Obviamente, essa mudança na configuração dos comandos acarreta em diferença de performance em modalidades — às vezes para melhor, às vezes para pior. No já citado tiro ao alvo, por exemplo, a precisão com o controle via tela sensível é muito maior do que com o Wii Remote. Já o arremesso de peso, que no Wii tem um funcionamento tão intuitivo quanto o lançamento de vacas de *Rayman Raving Rabbids*, é um verdadeiro porre no DS.

Assim como na versão de Wii, o único recurso online do jogo é uma tabela de ranking. Mas enquanto no console de mesa o game não compensa a ausência de um modo de disputa propriamente dito, no portátil o jogador pode esquecer disso com minigames à la *New Super Mario Bros*. A grande maioria envolve cartas (em que coletânea de minigames o jogo da memória não está incluso?), mas também há clones de jogos conhecidos, como o Sort Or

‘Splode, do próprio NSMB.

Apesar de ter suporte para partidas multiplayer, esta versão é mais indicada para quem não gosta de jogar em turma. Ou seja, ele cumpre perfeitamente o seu papel de game portátil. Ponto para os anti-sociais.



• Uma mira na cabeça do Tails? Rápido, chamem o esquadrão antiterrorismo!



EM DETALHES

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

RECURSOS



O QUE É

Versão portátil do jogo de Olimpíadas que coloca Mario e Sonic lado a lado pela primeira vez na história dos videogames.

VISUAL

Os modelos dos personagens não têm texturas tão estouradas quanto em outros jogos de DS.



ÁUDIO

Fica com um ponto a mais do que a versão de Wii porque faz tudo pelos alto-falantes do portátil.

JOGABILIDADE

É simples e funciona bem, mas não em todos os esportes disponíveis. Alguns são melhores no Wii.

INOVAÇÃO

Riscar, girar e apertar. Tudo isso para correr, pular e lançar. Ou seja, nada que você ainda não tenha visto.

NG RESUMO

Além dos controles, a única diferença entre as versões de Wii e de DS é que a segunda é indicada para quem prefere jogar sozinho.

72

OS REVIEWS VOCÊ VAI LER, MAS OS GAMES VOCÊ NÃO VAI JOGAR

Game é Nintendo. E Nin

A melhor opção para você comprar

Visite o espaço de games nas lojas Extra Marumbi e Extra Itaim.

Mostrador não disponível em todas as lojas.

- Manual em português
- Garantia de 1 ano
- Promoção Revista Gamer: 3 meses de assinatura grátis com o cupom que vem dentro da caixa
- Selo INMETRO.



Wii remote controller

15X IGUAIS 20,72
no cartão Extra (0+15)
Total a prazo: R\$ 310,81
A vista R\$ 259,00 cada

Nintendo Wii

15X IGUAIS 159,93
no cartão Extra (0+15)
Total a prazo: R\$ 2.398,89
A vista R\$ 1.999,00

Compre também
sem sair de casa

www.extra.com.br



Ofertas válidas de 1/2/2008 a 29/2/2008 ou enquanto durarem os estoques. Após essa data, os preços voltam ao normal. Garantimos a quantidade mínima de 5 unidades de cada limitar, por cliente, a quantidade dos produtos anunciados. Planos de pagamento nos cartões Extra: em 15X (0+15) com encargo mensal de 2,27% e anual de 30,91% (plano válido data de vencimento do cartão de crédito do cliente. Pagamento a vista pode ser feito em dinheiro, cheque, cartão de débito ou com os cartões de crédito MasterCard, Diners Club, Carapicuiaba, Itatiba, Itu, Mauá, Mogi das Cruzes, São Carlos, Sorocaba, Baixada e em todas as lojas ExtraEletrô GoodCard ou Total (aceito somente nas lojas de Campinas). No site em até 60 dias (veja condições na loja). Fica ressalvada eventual retificação das ofertas aqui veiculadas.

Ofertas válidas para as lojas Extra Hipermercados e ExtraEletrô do Estado de São Paulo (exceto lojas Extra Fácil).

tendo é no Extra.

o seu Nintendo.

extra
O hipermercado da minha família.



Nintendo DS Lite Polar
W-Brain Age

15X IGUAIS 63,92
no cartão Extra (0+15)
Total a prazo: R\$ 958,84
A vista R\$ 799,00

GAMES 15X IGUAIS
NO CARTÃO EXTRA.
E GANHE A 1ª PARCELA
OU **10X SEM JUROS EM TODOS OS CARTÕES**
Se você ainda não tem, faça já o seu.

* Consulte condições na loja.

**Oferta não disponível nas lojas ExtraElevo.



Nintendo DS Lite
Onyx-Brain Age

15X IGUAIS 63,92
no cartão Extra (0+15)
Total a prazo: R\$ 958,84
A vista R\$ 799,00



Super Mario World GBA**

15X IGUAIS 10,39
no cartão Extra (0+15)
Total a prazo: R\$ 155,99
A vista R\$ 129,90

Mais produtos
Nintendo na loja.



produto por loja. Para melhor atender nossos clientes, não vendemos por atacado e reservamo-nos o direito de somente para os produtos anunciados nesta condição, somente nos cartões Extra. As parcelas serão debitadas na Visa, Redeshop (crédito), American Express, Aura, Sorocred (aceito somente nas lojas de Araraquara, Campinas, www.extra.com.br, as ofertas e formas de pagamento podem ser diferenciadas. Utilize o cheque Extra Leve e pague

extra extra
eletro

Não são todos os produtos que estão disponíveis para as lojas Extra Perto.



WiINTERNET

PARA USAR O WiCONNECT24... 24 HORAS POR DIA – É CLARO!

BEM-VINDO AO CLUBE!

Site nacional especializado em Nintendo reúne notícias e games online

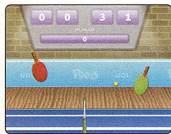
Temos plena consciência de que nem 3% dos leitores da revista usam o Internet Channel do Wii para jogar os games em Flash que publicamos todos os meses aqui no “Wiinternet”. Mas não é por isso que vamos desistir de publicá-los – afinal, alguns deles realmente valem a pena ser conferidos.

Tecnicamente, qualquer game feito em Flash pode ser jogado pelo Wii, mas não são todos os que contam com um esquema de jogo que permite o uso do Wii Remote como um mouse de PC – convenhamos, a forma mais intuitiva e funcional de utilizar o controle. No site Wiiclube (wiiclube.com.br), os jogos disponíveis não só funcionam desta maneira, como são criados por uma equipe própria. São games bem simples – confira cinco deles nas imagens ao lado –, mas que, assim como alguns títulos lançados para o Wii, agradam a jogadores casuais.

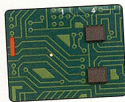
Não dá a mínima para jogos assim? Então visite o site wiiclube.com.br para conferir as principais novidades relacionadas à Nintendo. É bem bacana.



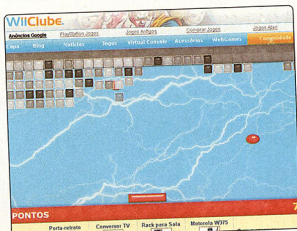
• Tiro ao Alvo: diga adeus a Duck Hunt



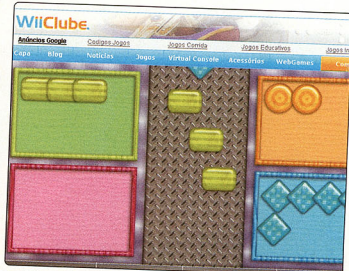
• Ping-Pong: clone de Ping Pong



• Cyber Pong: clone cibernético de Pong



• Bate Rebate: clone de Arkanoid/Breakout



• Fábrica de Balas: um Sort Or 'Splode (Super Mario 64 DS) aguçarado

5 GAMES EM FLASH

PARA JOGAR PELO BROWSER DO Wii



Whack a Groundhog

As marmotas (groundhog, em inglês) não fazem buracos na terra como as toupeiras, mas não é por isso que vamos deixar de acertá-las na cabeça. tinyurl.com/2769qj



Acne Be Gone

Adora espremer espinhas, mas tem o rosto mais liso do que bunda de bebê? Então este é o jogo perfeito para você. Seu irmão mais novo vai nos agradecer depois desta. tinyurl.com/29xf0j



Mosquito Blaster

Quem precisa de um tubo de SBP para combater mosquitos quando se pode usar um porco-espinho armado com uma seringa? Nós é que não. tinyurl.com/29ago8



Slipstream

Se você também não consegue se esquecer das fantásticas corridas digitais do filme *Tron*, não deixe de jogar. S6 não espere um visual muito caprichado. tinyurl.com/27nq56



Galves' Adventure

Criado para homenagear o nascimento de um bebê chamado Galves, este quebra-cabeça cronometrado é tão divertido quanto Zack & Wiki. tinyurl.com/yuxw7r

ACCESS POINT

OU "NGB WI-FI CONNECTION",
SE VOCÊ ACHAR MAIS LEGAL

CONTATOS
NGAMER
BRASIL

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

Lucas Silva de Matos

E-mail: lukssmatoss@yahoo.com.br
Wii Number: 8791 2307 3018 5350

Johnny Nicolas

E-mail: exe_treme8@hotmail.com
Wii Number: 7040 8586 8460 8116
FRIEND CODES

Jump Ultimate Stars: 4682 6535 6627
Mario Kart DS: 1504 3855 4114
Metroid Prime: Hunters: 4425 0126 0435
Rune Factory:
A Fantasy Harvest Moon: 2406 3779 7236
The Legend of Zelda:
Phantom Hourglass: 0044 1659 6392

Pedro Henriques Lutti Lippe

E-mail: shiggy4u@gmail.com
FRIEND CODE
Guitar Hero 3: Legends of Rock: 0258 9018 6671

Tiago Dayrell Pires

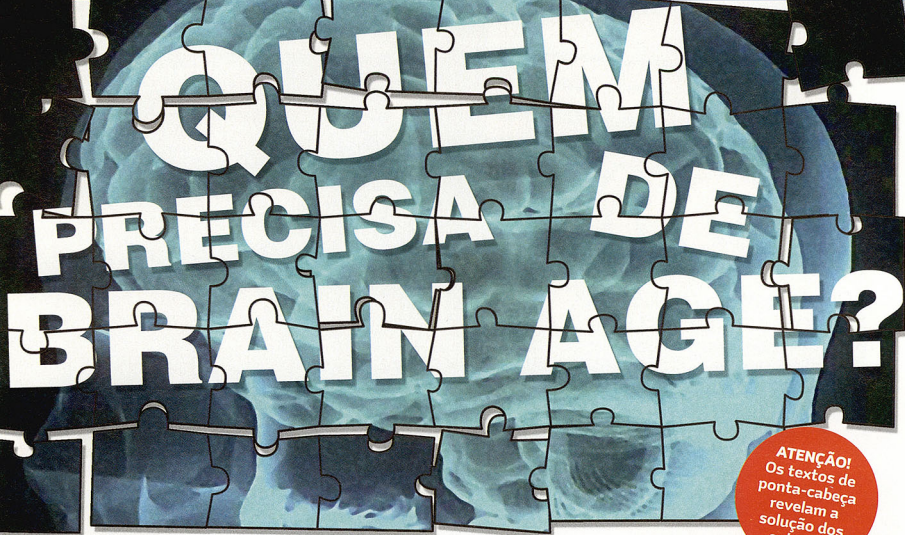
E-mail: tico.dayrell@hotmail.com
FRIEND CODES
Mario Kart DS: 4467 9796 0978
Pokémon Diamond: 4510 9320 8320
The Legend of Zelda:
Phantom Hourglass: 3265 3924 8181

Marcelo Fabri

E-mail: marcelo.friendcodes@gmail.com
FRIEND CODES
Battalion Wars 2: 232030 345997
Mario Strikers Charged: 0258 7104 1902

Sérgio Ferraz Jr.

E-Mail: sergio.ferraz@hotmail.com
Wii Number: 6152 3580 2833 2857
FRIEND CODE
Pokémon Pearl: 5455 7531 3647



ATENÇÃO!
Os textos de
ponta-cabeça
revelam a
solução dos
enigmas

Exercite seu cérebro sem recorrer ao tratamento do Dr. Kawashima...

Travado. Dez minutos olhando para a tela com a testa totalmente enrugada, falando baixinho para você mesmo: “Vaivaivaivaivaivai”. Mais de uma hora fazendo o caminho de volta até o início da fase – ou até o início do jogo – atrás de algo que talvez você não tenha visto no momento em que deveria ver.

Aí então, lenta porém repentinamente, como um filme mágico ganhando foco, a solução aparece. Esse é seu “Momento Eureka”, um tributo às espertas engrenagens da sua cabeça que resolveram magicamente esse enigma que quase derrotou seu cérebro.

A seguir, 20 de nossos momentos “Como eu faço pra... Ah, então é assim!” favoritos no Wii e no DS.

01 DEMENTIUM: THE WARD DICA MORTAL

O jogo de terror do DS deixou o Trivella louco de raiva. Quer dizer, só com raiva, porque louco ele já é de ter dado uma nota tão baixa para o game. Sô que o título apresenta alguns desafios bem interessantes, como, por exemplo, o enigma do piano. Depois de abrir caminho por um labirinto cheio de monstros, você chega a uma sala vazia com um piano de brinquedo e a palavra “DEAD” (morto, em inglês) escrita na parede. Putz...

é só tocar as teclas D, E, F, A, D no piano. Ou seja, para resolver o enigma, diante. Mas nos EUA, elas são apenas conhecidas como do, re, mi e assim por

No Brasil, as notas musicais são

02 HOTEL DUSK: ROOM 215 JUNTANDO AS PEÇAS

Tanto em *Trace Memory* quanto em *Hotel Dusk*, a produtora Cing deu um potente chute em nossos cérebros. Em *Dusk*, sua irritante amiga Melissa lhe mostra um quebra-cabeça e pede para que você a ajude a montá-lo. Ele aparece na tela superior e então você descobre que há algo escrito na parte de trás. Não importa o quanto você o cutuque com a stylus (ou, em ato de desespero, acerte a própria virilha com uma cotovelada), nada acontece. O que o faz?

três. Espirritinhos esses caras, hein. de baixo, revelando, assim, a parte de para “ilipar” o quebra-cabeça para a tela precisas fechar o DS e abri-lo novamente Ah, esses programadores... Você





05

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW NÚMERO DO MAL

Para uma série que coloca o jogador para chicotear quadris de esqueletos quase que o tempo todo, *Castlevania* às vezes consegue testar seu cérebro. Em *DoS*, você dá de cara com um caça-níqueis com o número 777. Mas você aciona a máquina e o 777 nunca aparece. E agora?

o próprio Conde Drácula. no final, é um enigma tão diabólico quanto tem de jogar uma quantidade de moedas para acionar um pouco de paciência, pois você

SUPER MARIO GALAXY SEGREGO À MILANESA

Se havia alguma dúvida de que os programadores de Miyamoto foram contaminados com os genes do mal no nascimento, a estrela secreta da Dusty Dune Galaxy tira essa história a limpo. Afinal, onde está o botão secreto desse pequeno planeta de areia?

areia seja soprada para longe. botão secreto da galáxia é esperar que a que você precisa fazer revelar o planeta estava encoberto. Então, tudo o pela 13ª vez quando notamos que o Mario estava tirando a areia da cueca

TOMB RAIDER ANNIVERSARY DESDENHADO ENIGMAS A DUAS MÃOS

Se você quer calafrios intensos a ponto de achar que a própria Morte está fazendo uma massagem nas suas costas, nada supera o



08



06

NEW SUPER MARIO BROS. FIM DA LINHA?

Se havia alguma dúvida de que os programadores de Miyamoto foram contaminados... ah, nós já escrevemos isso. Mas o fato é que esse segredo de *NSMB* é o truque mais sujo que vimos em nosso DS desde o dia em que o Mega enganou o Petró com um desenho em preto-e-branco de "Pilotwings DS" feito no Pictochat. Existe uma porta escondida que leva a uma área secreta na imagem acima. Mas onde?

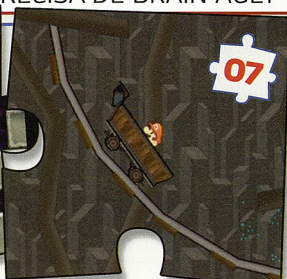
pressionar contra a parede e pronto. para uma nova sala na direita. É só superior direito e, na verdade, um túnel parece ser um "buraco" no canto. É fácil quando se sabe como é: o que

SUPER PAPER MARIO ILUSÃO DE ÓTICA

A alternância 2D-3D de *Super Paper Mario* é como um exercício em que você leva a mão à testa o tempo todo em sinal de perplexidade. E a parte em que todo mundo geralmente trava é no carrinho da mina. Mario pula em um carrinho de madeira e avança por uma trilha 2D, mas parece não haver maneiras de encontrar a chave que ele procura. Qual a solução?



09



07

DEWEY'S ADVENTURE QUENTE OU FRIO?

Não há tempo para ficar pensando por que o como Mothron, o chefe de Volatile Volcano, é uma mariposa que depois se transforma em outra mariposa. Você precisa se concentrar em acabar com ele, enquanto escapa de seu mortal vômito em forma de lava e tenta descobrir se a chave para o sucesso é usar Dewey de gelo ou de gás.

para dar na cara dele. cascatas de fogo de Mothron e suba mude para Dewey de gelo, congelas o torno de gelo e fogo, não? A resposta: E engraçado como muitos dos mais brilhantes trechos dos jogos giram em

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS ORA? BOLAS, É CLARO

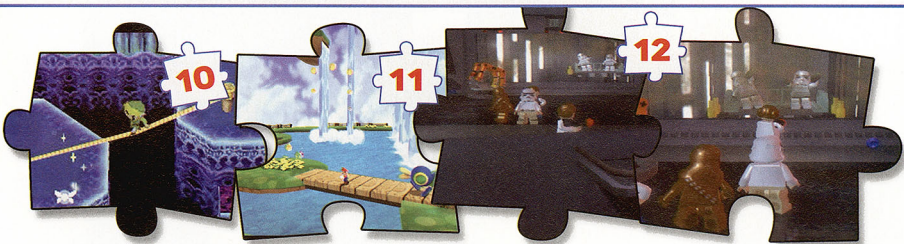
E você pensando que os caras do Esquadrão Classe A eram craques em bolar novas utilizações bélicas para objetos supostamente normais. Bicho, Shigeru Miyamoto é o B.A. dos tempos modernos! Eis a prova. Você está preso em uma sala de Snowpeak Ruins. Há um baú em uma plataforma do outro lado e a única maneira de atravessar parece ser a plataforma presa por correntes balançando a sua frente, mas ela está muito longe para que você pule. A bola com corrente de Link está envolvida na situação, mas como?

quando um plano dá certo. baú. Nós adoramos você pule e chegue até o poço, o que permitirá que ela balance mais para corrente na plataforma e Eas é boa: acerte a bola com



Antigamente, só tínhamos medo de bichos assim, e não de ficar teveado nas fases

QUEM PRECISA DE BRAIN AGE?



10 HOUGLASS SEGREDO DO ABISMO

Zelda praticamente inventou o tipo de enigma sobre o qual estamos falando nestas páginas, e este dilema do Ice Temple faz o cérebro derreter como se fosse picolé no microondas. Você tem o Grapple Hook, que é utilizado para cruzar abismos grandes demais para as pequenas pernas élficas de Link. Com ele, são criadas cordas-bambas entre os postes que ficam em cada um dos lados do abismo. Mas agora há um abismo com postes apenas do lado em que você está. Mas que ca@#\$%?

12 THE COMPLETE SAGA
USE A CABECA, LUKE

Episódio IV. Fuga da Estrela da Morte. A essas alturas, você já viu Han Solo andando em um pequeno buggy de Lego e os Stormtroopers relaxando em um spa escondido atrás de uma parede da Estrela da Morte. Então não é surpresa nenhuma chegar a uma doca de aterrissagem e ver dois soldados de elite de Darth Vader lavando as janelas do lado de fora. Há um guindaste perto dali, mas o bandido Minikit de que você tanto precisa?

 SUPER MARIO GALAXY
BRINCANDO COM ÁGUA

São fantásticas as utilizações de água congelada nos jogos da Nintendo, e uma das mais bacanas é esta aqui. Há algumas cachoeiras bem altas e uma ilha bem lá no topo – em um local elevado demais para Mario alcançar. Há uma flor de gelo bem ali perto, portanto ela deve ser importante. Será?

Nos gastamos o analógico ate o ponto de deixa-lo do tamanho de uma ervilha antes de encontrar a soluçao: wall jump ate o céu. Congele a água ao toca-la e você transformará as cachoeiras nas paredes que precisa para o wall jump.

RESIDENT EVIL 4
GIRA, GIRA, GIRA...

13 Você tem um mostrador de pedra em um altar nos fundos de uma igreja. Ele tem símbolos. Você pode girar o mostrador, mas ele somente gira em incrementos duplos ou triplos. Isso é mais irritante do que o botão daquela sua máquina de lavar que se recusa a girar para trás! Há uma enorme porta trancada perto da igreja, nenhuma maneira aparente de entrar e o caminho de volta leva à vila da qual você acabou de sair depois de um intenso tiroteio.

13



14.



15



A solução está em um conjunto de lapsos no cemitério pelo qual você passas alguns minutos antes. Algumas marcas apontam as suas duplas e estão o motorador como se estivesse abrindo um cofre – três voltas para a esquerda cinco para a direita; uma para a esquerda – volta menos as letras correspondentes. – J. – Não apenas as gráficas de verdade fossem tão divertidas assim...

NEW SUPER MARIO BROS. CADÊ O MUNDO 4?

Nós trememos só de pensar em quantas pessoas ainda estão debruçadas sobre seus DSS, com as calças ensopadas pelos rios de lágrimas que já derrubaram tentando em vão encontrar o maldito mundo 4 de *NSMB*. Todos os outros lugares secretos são acessados através de canos, portas e canhões. Então, a saída secreta do mundo 3 deve ser assim também, certo? Mas onde ela está? ONDE? AHHHHH...

A crueldade da Niterói não tem limites. Em primeiro lugar, a saída secreta está no mundo 2. Em segundo, não há canos, portas nem canchêdes envidraçados. A saída é um túnel para Mini Mario encontrado após a batalha contra o chefe. Você provavelmente estava a virar, mas não deu bola porque estava assistindo aquela péssima animação após a morte do inimigo.



UNIVERSO



20 LOUCURAS NINTENDO

De nintendista e louco, todo mundo tem um pouco

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

Os Miis usados no clipe foram criados com partes falsas. Trapaceiro!

1 WII ROCK

Este excelente videoclipe da banda americana Philo-san pode não passar no Top 10 da MTV, mas a internet está aí para resolver esse tipo de problema. Em sua pequena obra-prima, o desconhecido conjunto dá um show para os fãs da Nintendo colocando sua música em uma espécie de Wii Channel fictício que cria videocliques. Sério candidato a figurar na lista de favoritos do seu browser. philo-san.com

2 QUE GALÁXIA É ESSA?

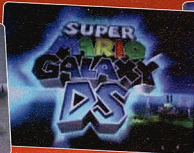
Tudo bem que *Super Mario Galaxy* é a primeira nota 100 da NGB e um senhor título de videogame, mas ficar inventando novas versões do jogo sem o consentimento do mestre Miyamoto não dá, não é mesmo? Em tinyurl.com/2c8ff7, há um trailer de um suposto SMG para DS que dá água na boca de quem jogou o game de Wii. Só que é falso. Que raiva desses caras que não têm o que fazer e ficam só atacando a nossa imaginação!

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@europantel.com.br



Enviado por
Tingo Cândia
Balmont



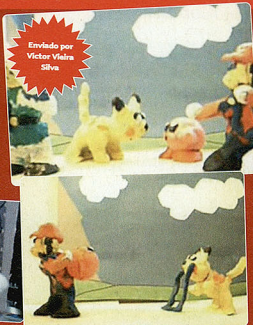


NINTENDO

3 SUPER SMASHA BROS.

Esta é para voltar no tempo até aquela época em que você brincava com bonequinhos de massa. O maior lançamento Nintendo do ano (pelo menos até agora) é o incrível *Super Smash Bros. Brawl*, cuja matéria especial você confere a partir da página 12. Isso sem falar no review bacanudo em que estamos trabalhando para a próxima edição... bem, quando ele for lançado. E se você é fanático pelo game em que os personagens mais famosos da Big N se estapeiam entre si, confira esta ótima animação feita com base no trailer original do jogo. É massa!

tinyurl.com/2egjls



Enviado por
Victor Vieira
Silva

4 SÓ FALTA A FIRE FLOWER

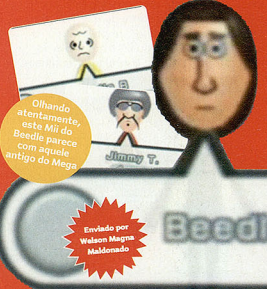
"Eu que não bato muito bem da cabeça fiz duas tatuagens para lembrar para sempre da Nintendo", diz Lucas Moutinho, um rapaz dedicado a seu amor pela Big N. Na hora em que o pau quebra, a namorada leva vantagem: para ficar maior do que ele, é só dar uma mordida no ombro direito; para ficar invencível, uma mordida no ombro esquerdo.



Enviado por
Lucas Moutinho

5 DESFILE DE MIIS

Se você acha que a Página 98 deveria ter muito mais Miis do que somente aquela mixaria de meia-dúzia todo mês, vá até tinyurl.com/34qmtf e veja uma verdadeira parada de celebridades e outras figuras não tão conhecidas assim que habitam o Wii de um cara que, aparentemente, prefere ficar criando essas coisas do que jogando de verdade. Se quiser trocar Miis com ele, o Wii Number da figura é 4893 4649 9600 3720.



Olhando
atentamente,
este Mii do
Beedle parece
com aquele
antigo do Mega

Enviado por
Valter Magno
Makdonado

6 MANEIRAS DE ZOAR UM ENCANADOR

Mastros são bons condutores de eletricidade; machados são afiados, não pule neles. Com frases assim, o bem intencionado criador do vídeo "Mario Mishaps" avisa dos perigos que o Bigode enfrenta sem saber em seus jogos. O lance é engraçado pacas, pena que é curto demais e, no quarto ataque de riso, já acabou. tinyurl.com/2ewrae



Enviado por
Rodrigo Otávio
deotto
Rodrigues

7 PASSARAM A MÃO NO BUTZ

Muitos leitores enviam links com vídeos para as "20 Loucuras Nintendo". Mr. Anyone (qual seria seu verdadeiro nome? Mistério...) foi mais longe e fez ele mesmo um vídeo parodiando a série *Phoenix Wright*. Larry Butz, amigo de Phoenix que está sempre se metendo em encrencas, se deu mal mais uma vez: tentando a música *Vira-Vira*, dos Mamonas Assassinas, Larry percebe que lhe passaram a mão e ele ainda não traçou ninguém. Deu até saudades do Dinho... tinyurl.com/2zrmjb



8 PESADELOS ESTRANHOS

Link sonha com Zelda, que está em uma fantasia de Saria, que habita o subconsciente de Mario, que... nossa, é tanto rolo em tinyurl.com/ysdpkc que nem dá para explicar direito. Melhor você ver por si próprio. Os desenhos têm um traço infantil para disfarçar os pensamentos maldosos do criador. Que vergonha...



Enviado por
André Buarque

9 RAPSÓDIA DO MEGA

O Mega da NGB nunca arriscou cantar no *Rock Band* do X360 porque tem aquele tipo de voz que faz gato miar de medo em beco escuro. Já o Mega da Capcom mandou bem em uma das músicas mais famosas do Queen, *Bohemian Rhapsody*. Tem letras em português, mas nada a ver com *Rock Band*. tinyurl.com/226ytr



Enviado por
Leonardo
Kakitani



Ele é só um pobre menino de uma pobre fan

10 TUDO SE COPIA

Aposto que você nunca ouviu falar no Happy Hippo. Ele é um hipopótamo feliz que constrói sua felicidade em cima do sucesso dos outros. Ao assistir ao trailer do game desse animal de bem com a vida, você verá que os gênios por trás dessa maravilha de software quase não tiveram trabalho: foi só roubar descaradamente gráficos, música e jogabilidade de *Donkey Kong Country*. Malditos! tinyurl.com/26v3ts



Enviado por
Gestão
Pazinatto

12 REALIDADE VIRTUAL AO SEU ALCANCE

Todo mundo fica espantado quando vê o Wii funcionando pela primeira vez. E é de se espantar mais ainda quando um cara mais inteligente do que a maioria de nós resolve destrinchar algumas das funcionalidades do sistema e mostrar como tudo no Wii parte de princípios simples. Johnny Lee, estudante e gênio, mostra como o Wii Remote abre portas para ambientes virtuais em tinyurl.com/2gmxn4 e discute seus projetos em tinyurl.com/222ufg.



Enviado por
Daniel Oliveira

13 FAZENDO A LIMPA

Um dos comerciais de lançamento do Wii mostrava uma família que tinha sua casa invadida por uma multidão que queria conhecer a novidade. Uma versão ainda mais humorada tira um sarro com a situação e mostra um bando de gatunos trazendo um Wii para uma família que fica encantada com o videogame e nem vê os pilantras levando tudo o que eles têm de valor. Por isso que o miopo quando cozinha está sempre com um olho no peixe e outro no gato. tinyurl.com/22p8m8



O único problema é que o Glucoboy pode acabar com o sangue de quem joga o tempo todo.



14 JOGATINA SAUDÁVEL

Paul Wessel, pai de um menino que aos três anos de idade foi diagnosticado como diabético, notou que o filho adorava o Game Boy Advance mas não estava nem aí para o medidor de glicose. Então, o engenhoso pai bolou um dispositivo para medir o nível de glicose no sangue e, ao mesmo tempo, entreter o garoto. Nasce o Glucoboy, um cartucho que pode ser acoplado ao GBA ou ao DS e que, além de monitorar o diabetes, traz alguns joguinhos. www.glucoboy.com



Comerciais de games podem vir do sublime ao ridículo em questão de segundos



Enviado por
Vinicius



15 PENA QUE VAI SUJAR

Materiais promocionais existem em todas as formas e cores, mas nós nunca tínhamos visto personagens de videogame em rolos de papel higiênico. No *More Heroes* teve seu lançamento no Japão apoiado por esse objeto de gosto, no mínimo, duvidoso. Mas tudo tem explicação: para gravar o progresso, o jogador precisa levar o personagem principal, Travis Touchdown, ao banheiro.

tinyurl.com/32954e

Para não dar merda, vá no banheiro para gravar o progresso em *More Heroes*



16 O MAIOR WALLPAPER DA GALÁXIA

Quando vimos esta fabulosa imagem, nossas emoções foram da pura admiração por sua beleza até a raiva mortal pela Nintendo por não tê-la liberado a tempo de ser nossa capa da edição #7. Mas ela acabou abrindo o detonado de *Super Mario Galaxy* na edição seguinte e hoje pode ser baixada em tinyurl.com/jyvdw9. Corra antes que tirem do ar!

17 PROTETORES DE CARTUCHOS

Agora que já vimos, fica difícil imaginar a vida sem eles. Estes pequenos pedaços de plástico são chamados de DS Card Blocks e estão à venda no site da Play-Asia. Depois que os cartuchos de DS estão confortavelmente acomodados lá dentro, você pode usá-los para fazer esculturas no estilo LEGO. Quanto será que é preciso para formar o desenho do Mario?

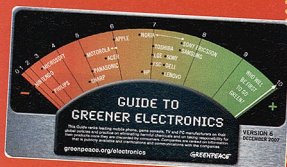
tinyurl.com/29g2uq



18 NINTENDO X PLANETA

O Greenpeace elaborou um relatório que mede o nível "verde" dos fabricantes de consoles e a Nintendo terminou em último com zero ponto em um total de dez. Que lasca... Tomara que Satoru Iwata e seus escravos pensem em uma maneira de prejudicar menos o meio ambiente (mas nunca deixem de fazer games divertidos).

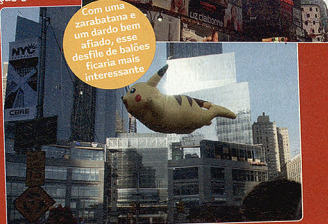
tinyurl.com/25d3ok



20 PIKACHU NA PARADA

O feriado de Ação de Graças é muito importante para o povo americano. Tanto que eles param tudo o que estão fazendo, se entopem de peru e assistem a desfiles dos mais variados tipos. Como este na Broadway, organizado anualmente pela Macy's, a maior loja de departamentos de Nova York. Se o Pikachu não fosse tão amarelo, poderia fazer parte daquela famosa cena do filme *Batman*.

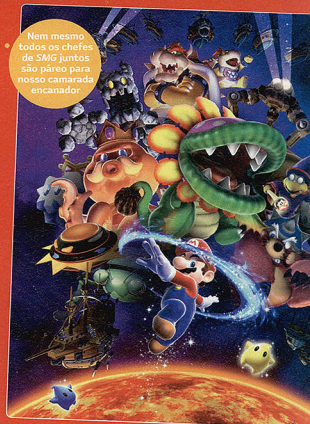
tinyurl.com/jyvf92p



Com uma zarabatana e um dedo no bem-fiado, esse desfile de balões ficaria mais interessante

19 TRILHA SONORA VIAJANTE

Como algumas das melhores músicas que a Nintendo já criou estão nos arranjos orquestrados de *Super Mario Galaxy*, era de se esperar a que trilha sonora fosse lançada em CD para que você a ouça naqueles raros momentos em que não está jogando o game. Você pode até passá-la para um cartão SD e usá-la como trilha de *Endless Ocean*. Botecos e birrosas podem tocá-la para desencorajar a violência. Mas, por enquanto, só no Japão. tinyurl.com/2x7zt6

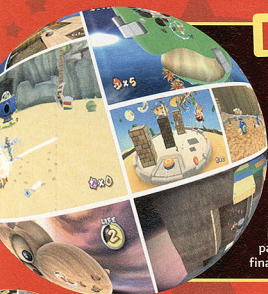


60 SEGREDOS GALÁCTICOS

Mistérios de *Super Mario Galaxy* que nem Miyamoto desconfia que existem



INIMIGOS E OBSTÁCULOS



1 Dê uma bundada ao lado dos Wigglers para virá-los de ponta-cabeça e chore de rir. Corra quando eles voltarem ao normal.

2 Em Melty Molten Galaxy, sabe a parte em que você aciona um botão antes de escalar em meio a jatos de fumaça? Facilite sua vida pulando para fora, dando a volta na fina parede de madeira.

3 Na fase Yoshi's Unexpected Appearance, você ganha uma vida a cada sete Goombas eliminados em sequência.

4 Para eliminar caranguejos, pule sobre eles e realize um Spin na parte de trás.

5 Realize Spins para paralisar os Cataquacks.

6 Para calar o irritante pássaro no começo da fase Sunbaked

Sand Castle, acerte-o com uma Star Bit.

7 Fique em cima de um Mandibug sem esmagá-lo para ver como ele fica irritado.

8 Destrua as rochas rolantes de Good Egg Galaxy com as plantas elásticas verdes.

9 Realize um Spin perto de pegadas na areia para desenterrar uma criatura azul.



DESAFIANDO O PERIGO

10 É possível andar na beirada do oceano de Sea Slide Galaxy.

11 Realize um salto triplo para dar uma volta completa no anel de gelo em Freezeblaze Galaxy...

12 ...ou pressione o B para patinar de costas.

13 Na fase Trouble On The Tower, ao chegar embaixo do planetóide cheio de Wigglers, dê um salto mortal e, logo em seguida,

um Spin para avançar por um caminho alternativo.

14 Mire totalmente para a esquerda no canhão de Deep Dark Galaxy.

15 Dê um pulo longo para a direita na plataforma com formato de cruz em Dark Matter Reactor.

16 Dusty Dune Galaxy, estrela 1: acione o último botão e pule assim que a plataforma subir.



EXPLORANDO OS BUGS

24 Com um pouco de paciência, é possível subir à área Fountain antes de ela estar aberta.

25 Em Bowser Star Reactor, pule em direção à plataforma final para ativar a animação.

26 Suba ao topo da área descrita no segredo 43 para ver um bug de câmera.

27 Visite o link tinyurl.com/yrh5ul para se espantar com mais dois bugs pra lá de estranhos.

MISCELÂNEA

17 Sacuda o Wii Remote para girar a sua cabeça na tela de load.

18 Segure o Z no começo de uma corrida contra Cosmic Mario e pressione A quando o "GO" aparecer na tela.

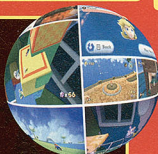
19 Chacoalhe o Wii Remote para escapar das bolhas de água dos FLUDDS.

20 Para pegar as moedas roxas flutuantes de Toy Time Galaxy, pule e realize Spins.

21 Converse com o pinguim após completar a corrida de Loopeeswoop Galaxy.

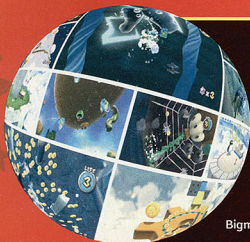
22 As Star Bits que flutuam atrás do ponto inicial em Gold Leaf Galaxy formam um "L".

23 Realize saltos mortais seguidos de Spins nos locais onde você precisa do poder Spring Mario.





TESOUROS SECRETOS



28 Dê bundadas nas pedras que ficam embaixo de Tarantox em Good Egg Galaxy.

29 Jogue cascos nas enguias das cavernas subaquáticas das galáxias Beach Bowl e Sea Slide.

30 Você também pode matar a água-viva da galáxia Bigmouth com um casco.

31 Use outro casco para abrir o baú atrás do farol no desafio das estrelas prateadas na galáxia Sea Slide.

32 Procure um ponto fraco no teto da sala com gravidade maluca de Luigi And The Haunted Mansion.

33 Cano embaixo do planeta com ruínas de pedra na primeira estrela de Gusty Garden.

34 Pegue a flor de gelo em Freezeflame e pule na moeda grande no meio do lago.

35 Dê um Spin nas rochas pontudas da passagem escura de Deep Dark Galaxy.

36 Há uma moeda gigante embaixo do navio fantasma de Deep Dark Galaxy.

37 Já destruiu a Snow Cap Galaxy? Apresente seus punhos de fogo ao homem de neve – ele solta moedas depois que derrete.

38 Você é corajoso? Quer encher o bolso de grana? Então se arrisque a pegar as moedas grandes na última engrenagem laranja de Rolling Gizmo Galaxy.

SUPERSEGREDOS

39 Entre na terceira estrela da Good Egg e procure uma plataforma diferente no planetóide com forma de maçã.

40 Dê um Spin nas rochas pontudas de Ghostly Galaxy e pegue

uma estrela de invencibilidade para destruir o Chain Chomp.

41 Estrela 3 de Good Egg: no planeta dos Chain Chomps, ache o cano que leva a uma estrela de invencibilidade.

42 Ao passar pelo anel de metal em Gusty Garden, agarre a estrela de gravidade.

43 Antes de baixar o portão de Freezeflame's Blistering Core, dê a volta e suba pelas paredes.

44 Você acabou de escalar uma grande torre em Toy Time Galaxy como Spring Mario. Agora vá para a direita, suba uma rampa azul e entre no cano da plataforma verde.

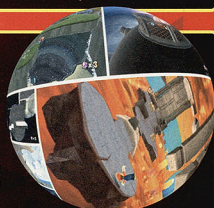
ATALHOS

45 Durante a primeira corrida com o Boo, continue indo à direita até uma estrela de propulsão.

46 Dê um mortal para trás na direção da Jaula que está na cabeça de Megaleg e os Bullet Bills passarão por cima da barreira.

47 Evite todos os perigos flamejantes das últimas estrelas de Deep Dark Galaxy: é só pular pelas paredes até as plataformas acima do lago.

48 Na King Kaliente's Battle Fleet, pule em uma bola de fogo lançada por aqueles inimigos cuspidores de melão e passe rápido como um foguete pela ponte.



49 Em Freezeflame's Blistering Core, dê mortais para subir as pequenas torres e não será preciso fazer várias viagens até o cogumelo de fogo.

50 Está com preguiça? Pule pelas paredes na parte de trás da Honeyhive Galaxy, perto da piscina superior, e você cortará quase que a fase inteira.

VIDAS EXTRAS

51 Em Honeyhive Galaxy, há uma vida atrás da grade perto do cogumelo.

52 Siga os canos vermelhos depois do trem na primeira estrela de Toy Time.

53 Em Racing The Spooky Speedster, pegue o primeiro caminho de cima para encontrar um cogumelo verde.

54 Dê um salto mortal para trás para alcançar a vida na nave dos Toads em Deep Dark Galaxy.

55 Durante a Speed Run de Topman Tribe, dê uma olhadinha embaixo do míssil em forma de charuto.

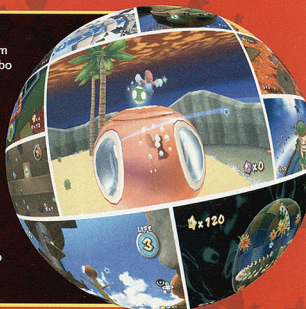
56 Fiery Dino Piranha: fique no primeiro bloco flutuante e dê um salto mortal para trás.

57 Há três vidas extras naquele caminho de pedra em forma de ciclone da galáxia Beach Bowl. No ponto inicial, vire 180° para chegar à primeira e a um atalho que leva para o outro lado do estágio.

58 Em um túnel bem no centro do cubo dos coelhos em Gusty Garden Galaxy.

59 Dê um salto mortal para trás e gire para chegar ao topo do Thwomp em Blasting Through The Sand.

60 Em Gold Leaf Galaxy, há um cogumelo verde no topo da árvore fina que fica perto da fonte.



NINTENDOPÉDIA

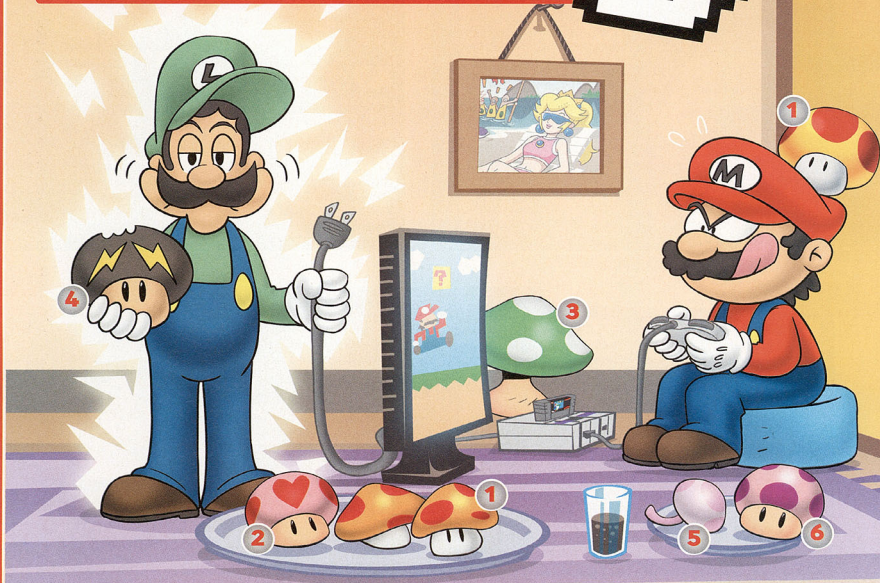
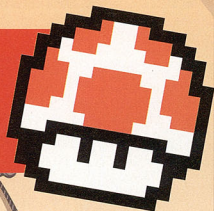
VOLUME 2: COGUMELOS

Saudáveis (há controvérsias) e de graça (nem sempre), os cogumelos são o pilar da dieta dos encanadores campeões

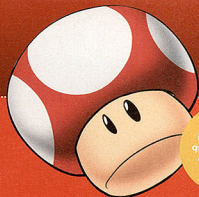
Por Humberto Martinez
Ilustração: Makotron

Ninguém dá o devido valor aos cogumelos. Em sua primeira aventura de verdade, após dar pouco mais de dez passos, qual foi o primeiro item coletado pelo encanador? Um cogumelo. E aí dele se não fosse essa iguaria - teria de encarar os Goombas e Koopas de igual para igual, como um

anãozinho. Pois bem, a série evoluiu e, com ela, as espécies de cogumelo também proliferaram. Surgiram desde espécies que causam gigantismo em quem comê-las até cogumelos que transformam encanadores em abelhas rofinhas. Mas chega de papo. Conheça os cogumelos dos irmãos Mario, alimento indispensável na dieta da dupla.







Hmm! Será que tem gosto de shiteake?

1 MUSHROOM



É o cogumelo padrão de todo *Mario Bros.* nosso de cada dia. Sua característica básica parece ser fermentação absurda, já que faz o pequeno Mario dobrar de tamanho com apenas uma bocado. Também é conhecido como Super Mushroom.

2 LIFE SHROOM



Não é só o ser divino que salva, o "cogumelo da vida" também. Quando um personagem for nocauteado definitivamente (modo bonito de falar "morto em combate") em *Super Paper Mario*, basta socar o cogumelo na boca do defunto e pronto, ele voltará à vida com dez pontos de HP.

3 WEIRD MUSHROOM

Este sim é um exemplar raro. Visto apenas uma vez na história de *Mario Bros.*, é o único cogumelo que ajuda o dono como se fosse um animal de estimação. O dono, no caso, era o chefe Croco, o jacaré pilantra de *Super Mario RPG*. Enquanto o vilão encrava os heróis em sua derradeira batalha, o cogumelo tentava mantê-lo curado... não deu certo e acabou extinto.



4 VOLT SHROOM



A sensação de poder e de ser intocável são algumas promessas de Volt Shroom, o cogumelo que eletrifica até os bigodes dos heróis encanadores. Nas batalhas de *Paper Mario*, comer este cogumelo significa que nenhum inimigo poderá atacar diretamente sem sofrer danos e permite atacar inimigos elétricos de igual para igual.

5 SLIMY SHROOM



Raro e cobado pelos aventureiros de *Super Paper Mario*, esta espécie só pode ser adquirida após um bom cochilo na pousada de Flopside. Além de curar envenenamento, esta delícia recupera dez pontos do seu HP cansado.

6 SLOW SHROOM

Apesar de o nome não passar essa impressão, este cogumelo é uma coisa boa para quem passa apuros em *Paper Mario: The Thousand-Year Door*. O cogumelo recupera dois pontos de HP por turno durante dez turnos de batalha. Vale pelo custo/benefício.



7 REVERSE MUSHROOM



Encontrado em Mushroom Kingdom, nas terras de *Super Mario Bros 3*. (versão multiplayer) e de *Mario Party 3*, é cheio de surpresas. Ele pode diminuir um personagem grande e vice-versa, além de trocar a posição dos adversários na tela.

8 1-UP MUSHROOM

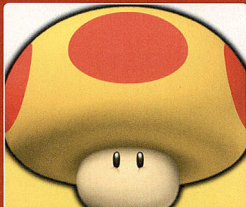


Tema de camisetas e artigo "cult" entre os fãs de Mario & Cia., este cogumelo garante uma vida extra para encanadores italianos. Saborosa e arredia, esta iguaria adora dar olés nos jogadores famintos e geralmente acaba alimentando os buracos.

9 MEGA MUSHROOM

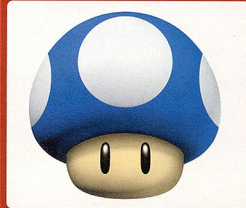


Esta espécie de cogumelo é encontrada na cor verde (Mega Mushroom) no mundo de *Mario Party 4* ou com uma cabeceira laranja (Super Mega Mushroom) em *New Super Mario Bros*. Em MP, o item serve para facilitar sua evolução no tabuleiro e, em *NSMB*, faz com que o herói bigodudo ganhe proporções gigantescas e fique forte ao ponto de arrancar canos e blocos na base do pontapé. O Mega Mushroom conta com versões turbinadas e brilhantes no mundo de *Mario Party*.



10 MINI MUSHROOM

Nos primórdios de *Mario Kart*, princesa Peach e Toad tinham a péssima mania de infestar a pista com estes cogumelos e reduziam o seu corredor ao tamanho de um carrinho de controle remoto. O item reapareceu em *Mario Party 4* (com o visual de um cogumelo bebê) e em *New Super Mario Bros.*, onde permitia que Mario diminuísse ao tamanho de um rato, efeito parecido com a Pilula de Nanicolina. Em MP4, há uma versão brilhante e evoluída, a Super Mini Mushroom.



11 ZOMBIE SHROOM



Já dizia o ditado: "se você não comer nessa vida, será comido na próxima". Pois bem, este é o exemplo de que um cogumelo pode vir atrás de um bife das suas nádegas. Foi avistado pela última vez em *Super Paper Mario*, escondido em blocos de itens.

12 BOWSER SUIT

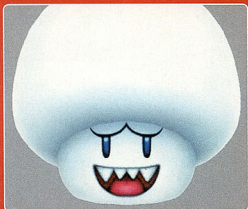
As festas à fantasia nunca mais serão as mesmas depois da descoberta deste item, à venda em *Mario Party 2* e 3. Basta uma simples mordida e pronto: você será coberto por um traje igualzinho ao do Bowser. É a maior sensação entre as gatinhas goombas e koopas, mas não espere agradecer à princesa Peach.





13 BOO MUSHROOM

Prepare-se para uma experiência post-mortem sem precisar bater as botas. Com este indigesto petisco, encontrado na Ghost Galaxy, de *SMG*, é possível se transformar em um fantasma, atravessar paredes e flutuar – além de apavorar o Luigi. O efeito colateral é uma enorme sensibilidade à luz do sol.



14 SPRING MUSHROOM

Mais uma descoberta intergaláctica de *Super Mario Galaxy*, este cogumelo transforma o Mario em uma cópia moderna do Coil, o Homem Mola, de *Os Impossíveis*. O item permite pular enormes distâncias, porém não permite andar ou correr normalmente.



15 GHOUL SHROOM

Se você é um jogador faminto e come qualquer cogumelo que vê pela frente, preste atenção: o Ghoul Shroom, inicialmente, parece um suculento cogumelo tradicional, mas transforma-se nesta macumba culinária assim que você chegar perto o bastante para tomar uma dentada. Ataca nos arredores de *Super Paper Mario*.



16 BEE MUSHROOM

Ah, os mistérios do universo. Em suas viagens espaciais em *Super Mario Galaxy*, o polivalente Mario encontrou este cogumelo na galáxia Honeyhive e, para sua vergonha pública, se transformou em uma abelhinha serelepe ao comê-lo. A vantagem é que o herói ganhou a habilidade de voar para longe das risadinhas dos jogadores mais maldosos.



17 GOLDEN SHROOM

Quem precisa de turbo no kart quando pode ganhar velocidade absurda com cogumelos dourados? Basta apertar o acelerador como um maluco e você será o rei de Mario Kart, mas o uso é por tempo limitado. Este item também é encontrado em outros games, porém como alimento ou item colecionável.

18 ULTRA SHROOM

Quando você tiver 200 Coins sobrando na sua carteira, visite as lojas a série *Paper Mario* para comprar esta iguaria. O cogumelo recupera cerca de 50 pontos de energia e certamente vai salvar o traseiro surrado de muitos aventureiros.



19 SUPER SHROOM

Delícia culinária, o Super Shroom serve como ingrediente em diversas refeições apreciadas pelos viajantes da série *Paper Mario*. Em *Super Mario Galaxy*, há uma nova espécie de Super Shroom, com estrelas na cabeça e que dobra a energia do Mario.



20 GHOST SHROOM

Provavelmente cultivado em locais sombrios (talvez cemitérios indígenas), este cogumelo contém o poder de invocar um enorme cogumelo fantasma. À venda em *Super Paper Mario*.



21 ABSORBING MUSHROOM

Fungo raro só encontrado em Mario Kart Arcade GP e muito apreciado por Yoshis corredores que não têm a mínima vergonha de surrupiar itens alheios. Sua função é criar um vórtice para sugar itens do oponente.



Se alguém lançar uma touca parecida com isso aqui, nós compramos na hora

22 DRIED SHROOM

À venda nas lojas de Dry Dry Outpost, Rip Cheato e Westside Goods, nas terras da série *Paper Mario*, este cogumelo não serve para nada nas batalhas (só recupera 1HP), porém é ingrediente vital em diversas receitas culinárias, como o delicioso Cogumelo Frito e a Comida Espacial.



23 POISON MUSHROOM

O próprio nome já dá a pista: comeu, morreu. Existem três tipos de cogumelos venenosos, dos quais dois até são bem óbvios que não prestam, com desenho de caveira e tudo mais. Porém, uma espécie amarela com bolinhas laranjas que parece bem apetitosa. Pensando bem, o que não mata, não engorda...



Não adianta engolir sem mastigar: você vai morrer do mesmo jeito

LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

MARIO, O TAGARELA

De olho (ou seria ouvido?) no trabalho feito pelo dublador do bigodudo

O vocabulário do principal personagem da Nintendo não se resume apenas às frases "It's-a-me, Mario!", "Let's-a-go!" e "Mamamia!". A seguir, confira outras falas proferidas por Mario nos games ao longo desses anos.

LUIGI'S MANSION (GC)

Luigi, what's the hold up!

Luigi, porque você está demorando?

Get me outta here!

Me tire daqui!

The horror!
Que horror!

MARIO TENNIS POWER TOUR (GBA)

Lets-a-play!
Vamos jogar!

SUPER MARIO SUNSHINE (GC)

MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS (DS)

I love this game!

Eu adoro este jogo!

Come back here, you!

Volta aqui, seu...!

Come back here, you big-a monkey!

Volta aqui, seu maccacão!

Thank you so much for playing-a my game!

Muito obrigado por jogar meu game!

So long, King Bowser!

Até mais, Rei Bowser!

SUPER MARIO 64 (N64)

Welcome... Welcome, new galaxy!!

Bem vinda... Bem vinda, nova galáxia!

SUPER MARIO GALAXY (Wii)

It's-a me! I've been on fire lately, but I hope you'll challenge me!

Sou eu! Tenho detonado tudo ultimamente, mas espero que você me desafie!

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR (GC)

UNIVERSO NINTENDO

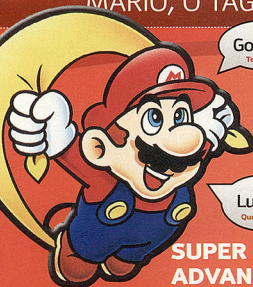
MARIO, O TAGARELA



Yahoo for-a me,
the winner!

Yahoo para mim, o vencedor!

MARIO SUPERSTAR BASEBALL (GC)



Gotcha!
Te peguei!

Woo-Hoo!
Bravo, Mario!

*Woo-hoo!
Bravo, Mario!*

Lucky!
Que sorte!

Just what
I needed!
*Exatamente o que
eu precisava!*

SUPER MARIO ADVANCE (GBA)

Well, that sure
was fun, I had a
great time!

*Ah, isso foi legal, eu
me diverti bastante!*

Let's-a get-a going!

Vamos lá!

Don't forget
Mr. Miyamoto!

*Não esqueça do sr.
Miyamoto!*

Let's-a go,
little guys!

*Vamos lá,
amiguinhos!*

Ah that Charles
Martinet, nice
italian boy!

*Ah, esse Charles
Martinet... um bom
menino italiano!*

Fantastico!

Aqueles caaaara!

Yay for me!

Uh-hu para mim!

MARIO HOOPS 3-ON-3 (DS)



MARIO VS. DONKEY KONG (GBA)



Hey, stinky!

Ai, fedorento!

MARIO PARTY 7 (GC)



That tickles!

Isso faz cócegas!

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA (GBA)



Here I go!

Aqui vou eu!

NEW SUPER MARIO BROS. (DS)



DESVENDANDO OS SEGREDOS DA NINTENDO

A Nintendo prefere morrer a revelar seus segredos. Mas nós conhecemos maneiras de fazê-la abrir o bico

A Nintendo é a mestra da ilusão. Ela esconde do grande público seus maiores games futuros com uma habilidade que faria até o mágico David Blaine coçar a barbicha em sinal de perplexidade. Tente olhar dentro da cartola dela e tudo o que você encontrará será Reggie Fils-Aime com uma cara marota e uma tabela enorme de estatísticas para desviar seu olhar de qualquer coelho que possa estar lá dentro. Resumindo: você só vai saber das coisas quando a Nintendo quiser que você saiba das coisas.

Navegue pela internet e você verá como

o navio da Nintendo é à prova de furos no casco. Novos games nunca são descobertos por uma única fonte de notícias, mas revelados simultaneamente para todos os veículos de comunicação sortudos o bastante para figurar na lista de contatos da Nintendo. Até mesmo sites com complexo de Nostradamus em matéria de previsões não conseguem arrancar nada dessa fera de lábios cerrados.

E como ela conseguem ser assim? Em termos legais, os funcionários da Nintendo são limitados com uma espécie de cinto de castidade conhecido como NDA

(non-disclosure agreement, ou acordo de sigilo, em uma tradução livre), uma simples assinatura em um papel que pode pegá-los pela garganta em um futuro próximo. Mas a empresa vai além disso e estabelece uma política de "necessidade de informação" para ocultar até o mais simples dos detalhes. Isso pode ser exemplificado pelo que disse Katsuya Eguchi, um dos diretores da Nintendo EAD, sobre o



PALAVRA DE SHIGA

Fique de olho em Miyamoto: ele adora dar pistas. Durante uma entrevista sobre *Wind Waker*, ele seguiu por essa tangente: "Você pode não acreditar, mas eu conheço treinadores de cães e tenho sérias conversas sobre o que é um cachorro". Dois anos mais tarde, *Nintendogs* é um lançamento "surpresa". Recentemente, ele tem falado sobre fantoches. "Marionette", aqui vamos nós!



CENSURA PRECOCE

Além do registro das marcas, a Nintendo precisa de selos classificatórios de censura. Quando um game é classificado, é porque ele já está próximo do lançamento; então você provavelmente já sabe sobre ele. Mesmo assim, alguns detalhes interessantes surgem. Como *Dr. Mario*, que foi classificado para Virtual Console mas depois cancelado e transformado em um novo título para o WiiWare.



ATRIZES BOCUDAS

Não no sentido de terem boca grande, pois duvidamos que Julia Roberts ou Daniela Cicarelli conheça algum segredo da Nintendo. Estamos falando de dubladoras (e dubladores) que postam trabalhos futuros no site *imdb.com*, como quando Alesia Glidewell mencionou ser a dubladora de Krystal no novo *Smash Bros*. Então, procure pelos donos das vozes de personagens para conseguir pistas.



DRAGÃO SECRETO

Softhouses japonesas sabiam do DS meses antes das colegas americanas e europeias. Então, é bom ficar de olho em notícias da imprensa japonesa – o site famitsu.com é uma boa pedida. Quem se importa com o que têm a dizer os departamentos de relações públicas de empresas americanas quando eles estão tão por fora do cenário? Para fofocas de primeira, nós vamos atrás da Bandai, Namco e Hudson.



VC É O FUTURO

Uma teoria da conspiração declara que o Virtual Console é uma tática da Nintendo para reintroduzir antigas franquias que já estão escaladas para aparecer no futuro. Por exemplo, *Sin* and *Punishment* foi lançado para VC um mês antes de o protagonista Saki Amamiya ser anunciado em *Smash Bros*. Se a teoria for correta, o próximo personagem jogável será... hummm... Mario Picross.



IGNORE A NINTENDO

Ela gosta de manter as coisas tão em segredo que chega a criar versões prévias de games que não refletem totalmente o produto final. Todos os nomes divulgados na E3 mudaram na versão final de *Galaxy*, e o modo cooperativo para dois jogadores teve o acréscimo de um pulo especial. Coisa semelhante aconteceu com as versões prévias de *Metroid Prime 2*, que tinham uma fase que não chegou ao game final.

alto-falante do Wii Remote: "As únicas pessoas que sabiam de sua existência eram os designers de som e de hardware; e eles estavam muito envolvidos com o projeto".

Agora imagine o número de designers e publicitários que não tinham conhecimento sobre essa parte fundamental do projeto e você entenderá como a Nintendo se esforça para guardar seus segredos.

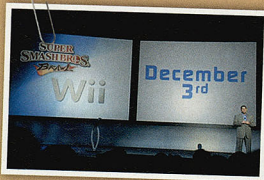
Você nem me viu, certo?

Há outro lado também: sigilo orgulhoso. Miyamoto já mencionou várias vezes o fato de que nenhum membro da equipe de

desenvolvimento da série *Mario* pediu demissão em 20 anos. É uma comunidade minuciosamente organizada, muito ligada emocionalmente para comprometer o trabalho por causa de alguém com a língua solta. Quando Masahiro Sakurai, designer envolvido nas séries *Kirby* e *Smash Bros.*, pediu as contas na HAL em 2003, foi um preocupado Satoru Iwata quem partiu atrás do desenvolvedor fujão e o trouxe, juntamente com sua softhouse Sora, de volta para a equipe de *Smash Bros*. Tente dar uma busca na net por nomes de ex-funcionários da Nintendo e você verá que

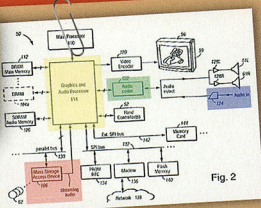
foram poucos os fofoqueiros em potencial que escaparam de lá.

E, é claro, há o policiamento das pessoas que não trabalham para a Nintendo mas que trabalham com ela. Quando a dubladora Alesia Gidewell mencionou em seu currículo online que faria a voz da personagem Krystal em *Smash Bros. Brawl*, a internet caíu em cima. Dois dias mais tarde, a informação desapareceu – uma clara resposta às autoridades responsáveis. O esquadrão secreto da Nintendo ataca novamente. ☹



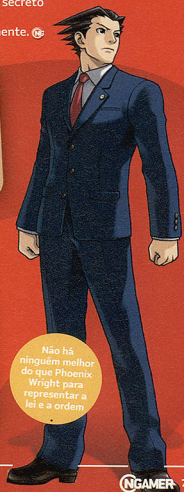
GRANDES REUNIÕES

Quer ver a Nintendo tropeçar? Isso é mais provável de acontecer durante grandes coletivas de imprensa. Todas aquelas entrevistas pesam nas costas de quem tem de ficar com a boca fechada, especialmente quando os figurões não estão envolvidos. Reggie é mestre em guardar segredos, mas Katsuya Eguchi, que trabalha na EAD, mencionou *Animal Crossing Wii* online na E3 de 2006. Ops.



LEI E ORDEM

Os sites dos escritórios de patentes americano e japonês (uspto.gov e www.jpo.go.jp, respectivamente) detêm todas as marcas que a Nintendo registra na corrida para novos títulos. Tecle o nome de seus personagens favoritos para descobrir se algo está sendo feito. Mas fique esperto: alguns desenvolvedores registram títulos falsos para enganar os desavisados. Malditos sejam!



Não há ninguém melhor do que Phoenix Wright para representar a lei e a ordem

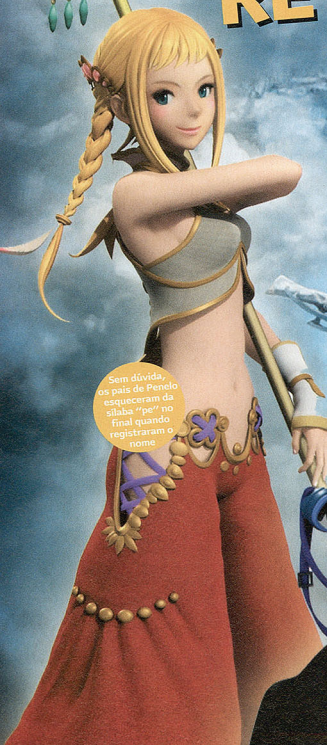
LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

FINAL FANTASY REVENANT WINGS



Sem dúvida, os pais de Penelo esqueceram da sílaba "re" no final quando registraram o nome.



Pegadinha: se Van tivesse uma banda de rock, qual seria o nome dela?



Uma guia infalível para você terminar o primeiro *Final Fantasy* criado exclusivamente para o DS

Por Daniel Lima

Revenant Wings pode não funcionar com um típico RPG da série *Final Fantasy*, mas não deixa de ser um dos melhores jogos já lançados para o atual portátil da Nintendo. Por isso, não poderíamos deixar de detoná-lo aqui na **NGamer Brasil**.

Todas as dicas e informações de que você precisa para chegar ao final do game sem sofrer estão nas páginas a seguir, então sint-se à vontade para aproveitá-las. Boa diversão!

Prólogo: In Search of the Eternal

Parte 1: Vaan, the Sky Pirate

Objetivo: Encontrar Penelo, Balthier e Fran
Condição: Vaan deve sobreviver

Trata-se de um tutorial que o ensina como se movimentar e atacar. Para movimentar Vaan e Penelo ao mesmo tempo, arraste a stylus na tela para selecioná-los ou pressione o X.



Parte 2: The Treasure Twain

Objetivo: Derrotar Ifrit

Condição: Vaan deve sobreviver

Ignore os inimigos menores e, junto com Penelo, parta com tudo para cima de Ifrit (o grandalhão vermelho).

Capítulo 1: The Derelict

Missão 1-1: Eve of Adventure

Objetivo: Derrotar todos os inimigos

Condição: Vaan deve sobreviver

Cada um dos personagens causa um tipo de dano que é mais efetivo em certas tropas inimigas. Vaan causa dano do tipo Melee, que é bom contra tropas do tipo Ranged. Kytes causa dano do tipo Ranged, forte contra tropas Flying. Filo, por sua vez, possui ataques do tipo Flying, que são eficazes contra tropas Melee. O segredo, portanto, é usar os personagens certos contra as tropas mais vulneráveis a cada um.



Missão 1-2: The Coveted Derelict

Objetivo: Invadir a nave Derelict

Condição: Todos os aliados devem sobreviver

A primeira coisa que deve fazer nesta missão é selecionar os novos poderes que aprendeu. Clique no personagem e depois vá Gambit. Em seguida, selecione o golpe desejado, que passará a ser utilizado automaticamente (se ele não estiver carregando). Feito isso, basta enfrentar os inimigos (ou ignorá-los) e ir para a nave. Os coelhos (pontos amarelos no mapa) não são inimigos. Na verdade, eles curam, os seus personagens, então não perca tempo tentando eliminá-los.



Missão 1-3: The treasure is the Key

Objetivo: Alcançar e capturar o portal de invocação e invocar três Espers

Condição: Todos os aliados devem sobreviver

Derrote os inimigos antes de chegar ao portal. Lembre-se de usar o personagem certo para a batalha, de acordo com o tipo de ataque do inimigo (assim como na missão 1-1). Depois da batalha, basta selecionar os personagens e clicar no portal para capturá-los. Quantos mais personagens estiverem "clikados" ao portal, mais rápido será o processo. Uma vez capturado, é era de invocar os Espers: clique no portal, selecione a quem ele irá obedecer e então escolha qual Esper você deseja conjurar.

Use-os para enfrentar os novos inimigos que aparecerem.



Missão 1-4: Unwelcome Guests

Objetivo: Derrotar Ba'Gamnam, Bwagi, Rinok e Gijuk

Condição: Vaan deve sobreviver

Como Vaan é o único que precisa ficar vivo, o melhor a fazer é deixá-lo em um local seguro enquanto enfrenta os lagartos usando o resto do grupo. Lembre-se de que Gijuk (o verde, um dos primeiros a alcançar o grupo) é do tipo Ranged, enquanto que os demais inimigos são todos Melee. Deixe Filo longe de Gijuk, de preferência sendo atacado por Espers do tipo Alraune. Quanto aos outros lagartos, é só usar todo o resto da equipe para derrotá-los. Não pare de invocar novos Espers até a luta acabar.

Capítulo 2: Distant Skies

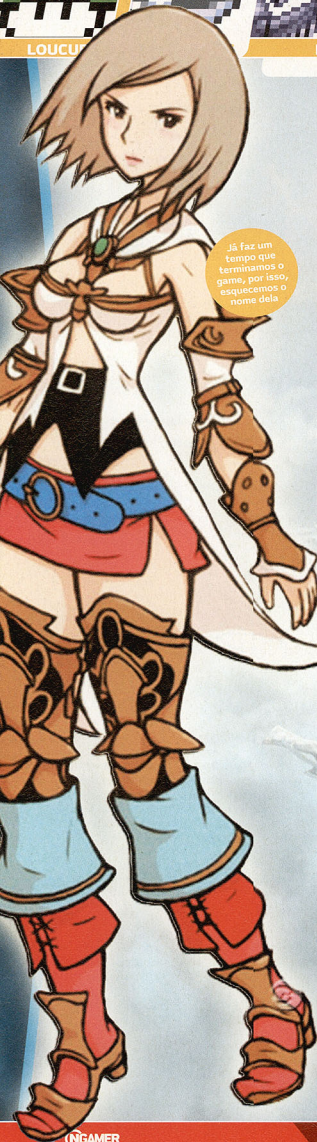
A partir de agora, você passa a usar a nave para navegar entre as ilhas. Basta se guiar pelo mapa e clicar na seta amarela na hora de pousar. Bátis com equipamentos e objetos que rendem itens surgem no cenário — não deixe de coletar nenhum deles.

Missão 2-1: The Winged

Objetivo: Salvar Llyud e sua companheira

Condição: Um aliado deve sobreviver

Llyud está cercado por inimigos do tipo



Já faz um tempo que terminamos o game, por isso, esqueçamos o nome dela

Melee. Derrote-os para que ele se junte ao time e então resgate a sua companheira. Antes de terminar a missão, colete os itens disponíveis pelo cenário (são sacos amarelos no mapa). Além disso, não se esqueça de conferir o mapa para ter certeza de que nenhum aliado ou Esper ficou para trás. Eles são indicados por pontos azuis no mapa.

Missão 2-2: Auracite and the Yarli

Objetivo: Derrotar todos os líderes inimigos
Condição: Um aliado deve sobreviver

Cada líder está cercado por alguns soldados mais fracos. O primeiro deles, assim como seus soldados, é do tipo Melee. O segundo também é Melee, mas seus soldados são do tipo Ranged. O terceiro e o quarto líderes são do tipo Ranged, assim como seus respectivos soldados. Invocar alguns criaturas do tipo Melee ajudará bastante aqui. Ao término da missão, caso tenha coletado os tesouros na fase, você poderá convocar novos Espers para lutar na sua equipe.

Missão 2-3: Reinforcements

Objetivo: Achar a câmara de Auracite e derrotar Titan

Condição: Um aliado deve sobreviver
Para abrir as portas, você deve usar um líder para pisar no botão da mesma cor da porta. O primeiro botão está logo à direita, no começo da dungeon – uma leva de inimigos aparecerá a cada baú que você abrir. O segundo botão se encontra à esquerda da entrada, logo após uma escada. Continue para cima para achar o próximo botão e então entre pela porta que foi aberta para encontrar mais um, ao lado. O último botão fica ao lado do portão que o leva para a sala principal, onde surge Titan, o inimigo final.

Missão 2-4: Neath Darkened Wings

Objetivo: Destruir o Soul Crystal do inimigo
Condição: Seu Soul Crystal deve sobreviver

Nesta missão, o mais difícil é se manter vivo o tempo todo. Mas não se preocupe, pois os líderes que morrem voltam para perto do cristal. Preocupe-se primeiro em dominar os portais de invocação e diminuir o número de Espers inimigos, para só então destruir o cristal.



Capítulo 3: What Goes Up...

Missões extras ficarão disponíveis a partir deste capítulo. Elas não são obrigatórias, mas ajudam a ganhar itens e experiência.

Missão 3-1: Savagery

Objetivo: Derrotar todos os líderes inimigos
Condição: Todos os Aegyl e pelo menos um aliado devem sobreviver

Você precisa derrotar os inimigos antes que eles matem os Aegyls, os seres alados que estão pela fase. Use Penelo para curar os outros aliados quando chegar perto deles e, assim que conquistar o portal, invoque muitos Espers do tipo Range.

Missão 3-2: Rendezvous Round Back

Objetivo: Invadir o templo

Condição: Vaan deve sobreviver

Antes de mais nada, um aviso importante: não lute com ninguém! Para completar esta missão, você tem duas opções: tentar calmamente passar sem ser visto pelos guardas ou ignorar a alternativa anterior e rezar para chegar vivo ao final.

Missão 3-3: The Crystal's Cry

Objetivo: Derrotar todos os líderes inimigos
Condição: Um aliado deve sobreviver

Missão sem muitos mistérios: comece atacando pelo sudoeste do mapa e depois vá subindo até acabar com todos os líderes. Apenas saiba que a próxima começa imediatamente depois desta, então você não tem tempo para fazer alterações na equipe.

Missão 3-4: Judge of Wings

Objetivo: Derrotar Judge of Wings e Shiva
Condição: Um aliado deve sobreviver

Primeiro, espere até que o juiz venha para cima dos seus personagens. Depois que derrotá-lo, avance para atacar os Espers próximos ao portal de invocação. Lá, aguarde até que os inimigos no sul do mapa venham até você. Isso porque você estará cometendo suicídio se tentar enfrentar eles e Shiva ao mesmo tempo.



Missão 3-5: Backstabbing Bangaa

Objetivo: Derrotar todos os líderes inimigos
Condição: Um aliado deve sobreviver

Mais uma batalha em sequência. A partir desta missão, você pode usar os portais de invocação para aumentar o nível dos seus Espers. Assim que fizer isso no portal existente neste cenário, derrote os lagartos um por um, sempre tomando cuidado para não atrair inimigos demais.

Capítulo 4: A Grand Hunt

Agora, uma grande variedade de lojas fica disponível na sua nave. Nelas, você pode



comprar armaduras e itens, que podem ser usados para forjar armas e armaduras ainda melhores. Para encontrar a próxima missão, siga para a próxima ilha. Chegando lá, procure um navio no centro do mapa e converse com o dono. Depois, volte e fale com Penelo.

Missão 4-1: Pirates in Peril!

Objetivo: Abrir todos os baús

Condição: Rikken, Elza ou Raz e pelo menos um aliado devem sobreviver

Se quiser, você pode simplesmente ignorar os inimigos e partir para cima dos baús. Uma vez que apenas dois personagens podem ser escolhidos, tente compensar a falta de um determinado tipo de ataque invocando Espers com as características de que necessita. Detalhe: se os piratas adversários pegarem os itens dos baús, você os perde.

Missão 4-2: Pirates and Parrot in Peril!

Objetivo: Destruir o Soul Crystal do inimigo

Condição: Seu Soul Crystal deve sobreviver. Os piratas continuam com seus companheiros. Desta vez, porém, você pode deixá-los morrer à vontade, pois eles sempre voltam para o cristal. Antes de destruir o cristal inimigo, procure capturar os portais, caso contrário terá de ficar eliminando inimigos infinitamente.



Missão 4-3: Unrelenting Nemesis

Objetivo: Achar o templo e derrotar Ba'Gammán

Condição: Um aliado deve sobreviver

Novamente, Rikken e seus amigos tentarão pegar baús na sua frente. Ignore os inimigos, pois eles servirão mais para atrasar Rikken do que para atacar você. Tenha certeza de estar com o grupo completo quando chegar perto de Ba'Gammán, pois a batalha contra ele é bem difícil.

Missão 4-4: Filo in a Bind

Objetivo: Derrotar Ba'Gammán

Condição: Um aliado deve sobreviver

Como não há baús nesta fase, Rikken se concentrará mais em ajudá-lo do que em competir com você. Para não tornar a batalha ainda mais difícil, tente eliminar os Espers que ficam em volta de Ba'Gammán primeiro. No entanto, se ele começar a se mover, não haverá outra saída a não ser juntar tudo o seu time em cima dele e torcer para derrotá-lo sem sofrer muitas baixas.

Missão 4-5: Rite of Despair

Objetivo: Derrotar Belias

Condição: Um aliado deve sobreviver

Todos os inimigos desta missão são vulneráveis à água. Sendo assim, quanto mais Espers de água você usar, melhor. Elimine todos os inimigos da arena antes de tentar enfrentar Belias. Contra ele, atraia-o para fora da área onde ele está, evitando, assim, que Lamias sejam invocadas o tempo todo.

Capítulo 5: Stranded

Missão 5-1: The Man in the Jungle

Objetivo: Salvar o homem ferido e

escoltá-lo até um lugar seguro

Condição: O homem ferido e pelo menos um aliado devem sobreviver

O homem aparece bem na frente dos seus personagens. A missão não é muito complicada: basta cuidar para que o homem não seja atacado. Portanto, tome cuidado com os inimigos que costumam surgir do lugar onde você começou a fase.

Missão 5-2: A Gift for Penelo

Objetivo: Pegar comida

Condição: Um aliado deve sobreviver

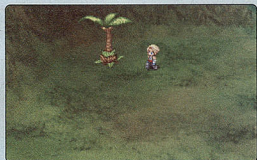
O item que precisa ser coletado está nas árvores. Há poucos inimigos e muitos itens de recuperação, então, você não terá problemas para terminar esta missão.

Missão 5-3: Object of Desire

Objetivo: Proteger Velis

Condição: Velis e pelo menos um aliado devem sobreviver

No início da missão, não saia de perto de Velis, pois os inimigos virão de encontro a ele. Apenas enfrente-os eles e guarde suas energias para o chefe dos Malboros – basta derrotá-lo para que os outros sumam.



Missão 5-4: The Dance

Objetivo: Parar Velis

Condição: Penelo deve sobreviver

O esquema é o mesmo da missão anterior: fique apenas protegendo Penelo das investidas inimigas. Em um determinado momento, Velis virá atacar sozinho. Quando isso acontecer, use o grupo todo para acabar de uma vez com ele.

Capítulo 6: Stealing Eternity

Mais uma novidade: a partir deste

capítulo, você pode usar o Quickenig, um golpe devastador que derruba grande parte dos inimigos. Por enquanto, porém, ele só fica disponível para Vaan.

Missão 6-1: A Recurring Nuisance

Objetivo: Derrotar todos os líderes inimigos

Condição: Um aliado deve sobreviver

A arena onde o combate acontece é muito estreita, então tome cuidado para não ficar com a sua tropa presa em alguns pontos. Os líderes vão atacar antes mesmo dos Espers, por isso, fique esperto para não eliminá-los antes de pegar todos os itens da arena.

Missão 6-2: Terms of Alliance

Objetivo: Derrotar todos os líderes inimigos

Condição: Fran e pelo menos um aliado devem sobreviver

Sua equipe começa dividida. Não tire Vaan do lado de Fran de forma alguma e ataque apenas as unidades de baixo. Após acabar com elas, as unidades que estão no topo do mapa partirão em direção a Fran. Acabe com os líderes rapidamente para salvá-la.



Missão 6-3: At Fran's Side

Objetivo: Acompanhar Fran até a caverna

Condição: Fran e pelo menos um aliado devem sobreviver

Fran sairá correndo em direção à caverna e você terá de acompanhá-la, derrubando os inimigos que aparecerem. A missão acaba assim que ela chegar à caverna, portanto, tente pegar os baús antes que seja tarde.

Missão 6-4: Audience at the Auralith

Objetivo: Derrotar Judge of Wings

Condição: Balthier e pelo menos um aliado devem sobreviver

É bem comum morrer nesta fase, então seja paciente. Antes de enfrentar o juiz, conquiste absolutamente todos os portais, para impedir que ele consiga invocar Espers capazes de curá-lo. Isso inclui até mesmo o portal que fica atrás dele – use Vaan para chegar por trás dele, vindo pela direita, e capture o portal. Em seguida, volte para o lugar de onde veio e derrote todos os outros Espers da fase. Isso fará com que sobre apenas os Espers curadores e Matheus (um Esper que não vale a pena enfrentar). Use o Quickenig de Vaan para dar cabo de todos os curadores de uma vez só e então parta para cima do juiz. Ter muitos aliados com propriedades curadoras ajuda bastante nesta batalha.

Missão 6-5: Balthier's Betrayal

Objetivo: Parar Balthier

Condição: Um aliado deve sobreviver

Não se engane pela pouca quantidade de monstros que aparecem no mapa: mesmo depois que você fechar o portal inimigo, eles vão continuar surgindo do nada conforme você se aproxima de Balthier. Ignorar todos eles e partir com tudo para cima de Balthier não é uma má ideia.



Capítulo 7, Parte 1: Illusions Within

Missão 7-1: Never Alone

Objetivo: Derrotar todos os inimigos

Condição: Todos os aliados devem sobreviver

Os personagens começam separados, mas não é preciso se apressar para reuni-los, pois os Espers que eles enfrentarão são fracos justamente aos tipos de cada um. Apesar disso, tente pegar todos os baús antes de eliminar todos eles, pois um Malboro surgirá logo em seguida, o que

dificultará – e muito – a sua vida.

Missão 7-2: Reminiscence

Objetivo: Encontrar Vaan

Condição: Todos os aliados devem sobreviver

Nesta fase, você tem de investigar a flor certa para abrir o caminho. Primeiro, siga pela direita para encontrar uma flor rosa. De lá, suba um pouco para avistar a flor amarela. Por fim, volte pelo mesmo caminho e siga pela esquerda para achar a flor rosa, que abre o caminho para Vaan.



Missão 7-3: Where the Heart Lies

Objetivo: Sobreviver aos ataques dos inimigos e derrotar Vells

Condição: Um aliado deve sobreviver

Corra até um portal, capture-o, invoque Espers e então vá para cima de Vells o mais rápido possível. A razão para isso?

Os inimigos não param de surgir nesta fase.

Capítulo 7, Parte 2: The Oath

Missão 7-4: Aegyl Uprising

Objetivo: Derrote todos os inimigos

Condição: Seu Soul Crystal deve sobreviver

Como todos os inimigos dessa missão são do tipo Flying, use seus Espers do tipo Ranged para uma vitória fácil.

Capítulo 8: Ivalice

Missão 8-1: An Irresistible Opportunity

Objetivo: Destrua o Soul Crystal inimigo

Condição: Seu Soul Crystal deve sobreviver

Concluir esta missão é fácil: capture o portal de invocação mais próximo para invocar Espers mais poderosos e deixe uma equipe perto do seu cristal. Com o restante do grupo, avance para o cristal inimigo, destruindo as tropas que cruzarem o seu caminho.

Taking Counsel

Converse com os tripulantes da sua nave para obter informações sobre o Judge of Wings. Fale com Basch para saber a respeito de Giza Plains; com Larsa para saber sobre Paramina Rift; e com Balthier para conhecer Glabados Ruins. Após conversar com todos eles, você pode escolher quais das três missões a seguir cumpre primeiro.

Missão 8-2 a: The Seclude

Objetivo: Encontrar o informante certo

Condição: Os informantes e pelo menos um aliado devem sobreviver

Como se o desafio de encontrar o informante certo não fosse suficiente, você não pode deixar que nenhum deles morra. Para piorar, um Esper poderoso surge para eliminar o informante que você procura caso você demore demais para encontrá-lo. Existem duas maneiras de encontrar o verdadeiro informante. A primeira (mais difícil) consiste em passar perto de cada um deles. A segunda (muito mais fácil, porém com grande risco de falhar) é esperar até que o Esper citado anteriormente apareça – quando isso acontecer, o verdadeiro informante será indicado, então corra e fale com ele antes de o monstro inimigo trucidá-lo.



Missão 8-2 b: Ye Who Rest

Objetivo: Derrotar todos os inimigos

Condição: Um aliado deve sobreviver

Mais uma missão fácil. Nela, todos os inimigos são fracos à magia, então

MISSÕES EXTRAS

Conheça os poderes que ficam disponíveis para cada personagem assim que eles atingem um determinado nível de experiência

Vaan

Level 3: Dual Attack
Level 7: Sprint
Level 12: Steal Speed
Level 18: Steal Endurance
Level 25: Steal Power
Level 33: Timeslip
Level 42: Dervish

Filo

Level 3: Sonic Wave
Level 7: Defense Snare
Level 12: Glide
Level 18: Stealth Snare
Level 25: Decoy Bit
Level 33: Power Snare
Level 42: Overdrive

Fran

Level 1: Blinding Arrow
Level 1: Sleep Arrow
Level 35: Silencing Arrow
Level 37: Confusion Arrow
Level 40: Dispelga
Level 44: Barrage
Level 50: Wand of the Wood

Penelo

Level 3: Curaça
Level 7: Mystic Dance
Level 12: Esunaga
Level 18: War Dance
Level 25: Raise
Level 33: Hypnotic Dance
Level 42: Holy

Llyud

Level 3: Jump
Level 7: Revive
Level 12: Lancelot
Level 18: Transfuse
Level 25: Vanishga
Level 33: Crimson Wings
Level 42: Enfuse Spirit

Ashe

Level 1: Slowga
Level 1: Combustion
Level 35: Hastega
Level 38: Regenga
Level 41: Pyrotechnics
Level 45: Teleport
Level 50: Comet

Kytes

Level 3: Firaga
Level 7: Blizzaga
Level 12: Bio
Level 18: Thundaga
Level 25: Stonoga
Level 33: Charge
Level 42: Flare

Balthier

Level 1: Tri-Shot
Level 1: Percussive Slug
Level 35: Snipe Eyes
Level 38: Quicksilver
Level 41: Hamstring
Level 45: Maim
Level 49: Armor-Piercing Shot

Basch

Level 1: Protectga
Level 1: Shellga
Level 35: Flash of Steel
Level 39: Inner Peace
Level 42: Iron Will
Level 46: Cover
Level 51: Shining Ray



lembre-se de colocar Kytes na equipe. Derrote-os da maneira que achar melhor, mas fique de olho na sua energia. Capture os portais para interromper o surgimento de novos inimigos e utilize Espers do tipo Ranged e Flying para ficar na vantagem.



Missão 8-2 c: Last Will and Testament

Objetivo: Encontrar a câmara secreta e derrotar Elder Wyrn

Condição: Um aliado deve sobreviver

O objetivo inicial aqui é simples: derrotar todos os inimigos que estiverem na sua frente. Para abrir os portões, investigue as laterais do corredor onde há uma espécie de torre com uma cor representando a porta. No final, haverá três dispositivos coloridos. Pressione-os na ordem das cores que você avistou no caminho até lá para abrir o último portão e então Elder Wyrn aparecerá. Utilize magias

de fogo logo de cara para enfraquecê-lo e ataque com o resto do grupo em seguida.

Missão 8-3: Fighting Back Tears

Objetivo: Alcançar o topo do vulcão

Condição: Um aliado deve sobreviver

Siga a rota até o final. Todos os inimigos são de fogo, portanto leve os seus melhores Espers de água. Tome cuidado com os inimigos que aparecem por trás, siga com cautela e derrote todos para ganhar uma boa quantidade de experiência. E não se esqueça de pegar todos os baús.

Missão 8-4: Wayward Soul

Objetivo: Derrotar Chaos e Mydia

Condição: Um aliado deve sobreviver

Antes de a missão começar, selecione muitos Espers de água e do tipo Bomb. Primeiro, capture os portais de invocação tomando cuidado com os inimigos voadores. Vá primeiro para a direita e depois para a esquerda, para enfrentar Chaos. Assim que derrotá-lo, Mydia surge do outro lado do mapa. Esta será a luta mais difícil até agora. Em vez de partir para uma batalha direta, use o Esper Bomb, comandando o golpe Bomb Blast. A inimiga se aproximará do seu grupo aos poucos, mas fazendo isso corretamente, ela estará fraca demais para esboçar qualquer reação.

Capítulo 9: Thoughts Forgotten

Missão 9-1: Winged Warriors

Objetivo: Derrotar todos os líderes inimigos

Condição: Um aliado deve sobreviver

Você terá de enfrentar várias vezes os mesmos líderes. Ignorar os Espers inimigos é aconselhável, já que eles brotam dos portais e a única maneira de impedir que isso aconteça é capturando os mesmos. Entre uma luta e outra, fique parado algum tempo para se curar e carregar suas magias.



Missão 9-2: Creator of Darkness

Objetivo: Derrotar Feolthnos

Condição: Um aliado deve sobreviver

Capture todos os portais para que os inimigos parem de surgir – tente primeiro os que ficam no cantos e depois o central. Guarde os seus Quickenings para a luta contra Feolthnos, mas desfaça-o só depois que conseguir os cinco portais. ◉



Essa é difícil: qual dos dois era chamado de Zé Chuchu na época do colégio?





as duas mãos e o peito – comece acertando a mão direita. O inimigo tem dois ataques. O primeiro é com a mão direita, na qual ele segura uma bastão que atinge todos os personagens. O segundo é uma pancada com a mão esquerda, que acerta somente quem está próximo a ela – por isso, memorize o tempo que ele demora para usar este ataque e afaste-se na hora certa. Quando a energia do peito de Feolthanos estiver na metade, ele invocará o Bahamut e soltará um raio que extermina a maioria dos Espers e causa muitos danos aos personagens. Por conta disso, é importante deixar os personagens longe do peito enquanto manda os Espers para a morte certa quando o Bahamut aparecer. Mantenha os personagens próximos a um portal de invocação e continue invocando Espers até Bahamut chegar perto do seu time. Quando isso acontecer, tome cuidado com os golpes dele, que podem causar Disable – caso seja necessário, cure-os usando Penelo o mais rápido possível. Assim que Bahamut cair, use personagens do tipo Ranged para atacar Feolthanos pelos lados (onde estavam as mãos) sem correr o risco de ser atingido pelo raio disparado por ele.



Missão Final: Revenant Wings (Parte 2)

Objetivo: Derrotar Feolthanos

Condição: Vaan deve sobreviver

Nesta última missão, você controla apenas Vaan. Quando começar a batalha, use somente as técnicas Steal para enfraquecer os poderes de Feolthanos. Depois que os outros personagens aparecerem, basta cuidar para que Vaan não morra até que eles deem cabo do inimigo. Agora basta ver o final – que fica muito mais bonito se você completar o jogo com 100% das missões cumpridas (saiba mais no box ao lado).



Ah! Nada como ler as dicas de sobra para tapar buracos nas páginas...



MISSÕES EXTRAS

A maior parte das missões extras fica disponível a partir do início de um novo capítulo. Algumas, porém, só podem ser habilitadas se você cumprir certas tarefas. Confira a lista abaixo para conhecer todas elas.

The Trodden Past

Disponível a partir do capítulo 4. Não pode mais ser acessada depois do capítulo 6.

A Savory Task

Disponível a partir do capítulo 6. Converse com Penelo no salão da nave.

Rally to the Cause

Disponível a partir do capítulo 6. Não pode mais ser acessada ao final do mesmo capítulo.

Stroke of Luck

Disponível a partir do capítulo 6. Converse com Cu Sith após de forjar 14 armas diferentes ou mais.

That Left Behind

Disponível a partir do capítulo 6. Não pode mais ser acessada ao final do mesmo capítulo.

Materialistic

Disponível a partir do capítulo 6. Converse com Tomaj no salão da nave.

The Sword in the Shell

Converse com Penelo após completar a missão A Savory Task.

Battlefield Strahl

Disponível a partir do capítulo 8. Converse com Cu Sith após completar a missão Stroke of Luck e forjar 28 armas diferentes ou mais.

Comfort Food

Disponível a partir do capítulo 8. Converse com Penelo após completar a missão The Sword in the Shell.

Incentive

Converse com Cu Sith após completar a missão Battlefield Strahl e forjar 41 armas diferentes ou mais.

Dalmascan Treasure

Disponível a partir do capítulo 9. Converse com Cu Sith após completar a missão Incentive e forjar 55 armas diferentes ou mais.

Just for Penelo

Disponível a partir do capítulo 9. Converse com Penelo após completar a missão Comfort Food.

Missão 76: Restoring Honor

Disponível a partir do capítulo 9. Converse com Tomaj após completar a missão Materialistic.

Aqui tem todas as dicas para o seu

Aqui tem tudo sobre Nintendo



Edição 7 - R\$ 9,90

- Caça-Fantasmas: eles estão de volta e prontos para acabar com as assombrações no seu Wii. Detalhes e imagens exclusivas aqui
- Testamos: Ninja Gaiden Dragon Sword:
- Reviews: No More Heroes; FFXII: Revenant Wings e Geometry Wars



Edição 6 - R\$ 9,90

- Chegou Super Mario Galaxy. Valeu a pena esperar!
- Extras DS: Zelda: PH. Spirits Gems, Heart Containers, Treasure Charts... enfim, tudo
- Detonado: Zack e Wiki. Faça 100% na aventura pirata da Capcom para o Wii



Edição 5 - R\$ 9,90

- Zelda Phantom Hourglass: review e roteiro completo (DS)
- Zelda: Twilight Princess – guia com todos os extras do jogo
- Zelda: a link to the past-localização dos 24 Heart Pieces
- 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
- Jogos Super Mario Galaxy
- Wii Fit: o novo acessório para jogar e fazer ginástica
- Super Paper Mario Detonado (Wii)

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

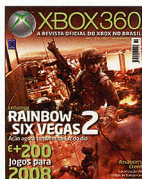
- Tudo sobre os três jogos do PS3 que prometem fazer o Wii e o X360 tremerem: Heavenly Sword; Metal Gear 4; e Killzone 2
- Detonados: The Darkness; Raw Danger; Winning Eleven 2007; e Shadow of Rome

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

game preferido. Escolha o seu!

Quer ganhar 2 edições? Ligue e saiba como

A revista oficial do XBOX no Brasil



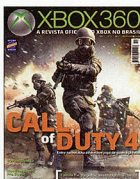
Edição 14 - R\$ 9,90

- Exclusivo: Rainbow Six Vegas 2. Ação agora também na luz do dia
- E mais 200 games para jogar 2008
- Assassin's Creed: localização de todas as bandeiras e templos
- Análises: America's Army True Soldiers; BlackSite



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 zoda? 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

Novidades



Dicas e Truques - Ed. 11

- Trapaças, golpes e segredos para 178 jogos de diversas plataformas. Inclui Halo 3 (X360); GTA Vice City Stories (PSP/PS2); BioShock (X360); Lego Star Wars II (PS2); Metroid Prime 3 (Wii); MySims (Wii); Medal of Honor: Airborne (X360)



The Sims 2 - Ed. 2

- Guia completo Bon Voyage: praia misteriosa; 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

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 - N-Gamer8**

☐ **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 0285) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

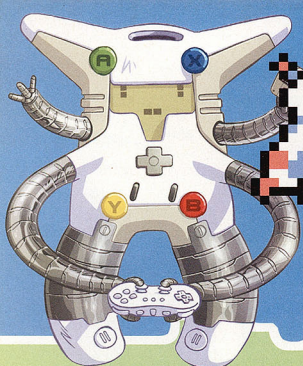
Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____
Endereço: _____
Compl.: _____ Bairro: _____
Cidade: _____ Estado: _____
CEP: _____ Data de nascimento: ____/____/____
DDD: _____ Fone: _____ Celular: _____
E-mail: _____
RG: _____ CPF: _____

Se preferir, acesse www.gameblog.com.br



*Preços para postagem simples - exemplar - R\$ 3,00 / 2 exemplares - R\$ 5,00 / 3 exemplares - R\$ 6,25 / 4 exemplares - R\$ 8,00 / 5 exemplares - R\$ 11,75. Outras vendas de 01/02/2008 a 29/02/2008 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	Alguns jogos	Alguns jogos
Neo-Geo	Todos os jogos	Todos os jogos

TABELA DE PREÇOS

Os jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquirir esses pontos de duas maneiras: comprando cartões de Wii Points (e inserindo o código que vem neles na sua conta online); ou usando seu cartão de crédito internacional. A quantidade de Wii Points varia de acordo com o console original do título desejado, assim como o valor de cada 100 Wii Points depende da região onde você está. As principais são EUA (US\$1), Japão (¥1) e Europa (€1). Faça a conversão usando as informações a seguir e a cotação do dia da moeda correspondente para saber quanto terá de desembolsar.

NES	500 Wii Points
SNES	800 Wii Points
N64	1000 Wii Points
Mega Drive	800 Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16	600 Wii Points
Neo-Geo	900 Wii Points

LIÇÃO DE HISTÓRIA #8: HUDSON SOFT

TRENS, BOMBAS E JOGOS ELETRÔNICOS

Imagine a seguinte situação: você é um jovem produtor de games que acorda diariamente com o som estridente da Maria Fumaça que passa atrás da sua casa. Agora responda: ao fundar a sua própria empresa, anos mais tarde, você teria coragem de nomeá-la “Maria Fumaça”, em homenagem às horas de sono que perdeu? Não? Então fique sabendo que você não é a pessoa mais indicada para trabalhar ao lado de Yuji e Hiroshi Kudo, adoradores de trens e fundadores da Hudson Soft – o nome, caso não tenha percebido, é uma homenagem a uma famosa fabricante de locomotivas.

Fundada em 1973, a Hudson começou como uma pequena loja de família especializada em telecomunicações e fotografia artística. Foi só a partir de 1975 que os irmãos Kudo começaram a mexer com produtos relacionados a PC, o que levou a dupla a entrar para o ramo



★ Não é de nenhuma game. Só colocamos esta imagem aqui para dar um clima

de desenvolvimento de jogos três anos mais tarde. Entre os primeiros títulos criados por eles estão *Binary Land* (um quebra-cabeça que consistia em juntar dois pinguins após guiá-los por labirintos) e a primeira versão do clássico *Bomberman*, de 1983.

Trem da alegria

Percebendo a crescente popularidade do Famicom, a Hudson entrou com

OS JOGOS QUE MERECEM APARECER NO VC



Jackie Chan's Action Kung Fu (NES) Antes de ficar conhecido mundialmente, Chan estrelou este game de plataforma. Será que a cabeça dele era mesma tão grande naquela época?

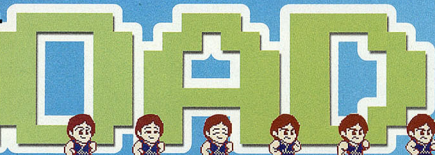


Mickey Mousecapade (NES) Assim como o *Super Mario Bros. 2*, trata-se de um jogo criado em cima de outro jogo – nesse caso, uma versão japonesa de *Alice no País das Maravilhas*.



Princess Tomato in the Salad Kingdom (NES) Resumo da trama: Ministro Abóbora traiu o Rei Brócolis, raptou a Princesa Tomate e a levou para seu castelo nas Montanhas Chuchu. Genial!





uma ação contra a Nintendo para poder desenvolver jogos para o console – na época, a Big N era totalmente contra as empresas third-party. Usando a Sharp (sim, a fabricante de TVs) como intermediária, o estúdio ganhou no tribunal e se tornou a primeira empresa sem ligação alguma com a Nintendo a lançar games oficialmente para um console da mesma. Sem se preocupar com a primeira impressão dos jogadores, a Hudson estreou no console com *Nuts & Milk*, um clone meia boca de *Lode Runner*.

O segundo título da empresa para o Famicom foi uma conversão do próprio *Lode Runner*, que vendeu cerca de 1,2 milhão de cópias. O mesmo sucesso de vendas se deu com a conversão de *Bombberman*, de 1985, e o party-game *Momotaro Dentetsu*, de 1988. A título de curiosidade, este último teve a 16ª versão lançada há pouco tempo para o

Wii no Japão, e é a base da série *Mario Party* – ou seja, caso odeie as festas do bigodudo, você já sabe qual game destruir se algum dia inventarem uma máquina do tempo.

Além do lançamento de *Bombberman*, 1985 foi o ano da primeira “caravana” da Hudson, um evento que reunia jogadores em 60 locais diferentes no Japão para competições em diversos games. Para facilitar a contagem de pontos na hora da apuração, as cópias dos jogos usados nos eventos contavam com um temporizador de cinco minutos – uma opção que você ainda pode encontrar em títulos como *Super Star Soldier* e *Blazing Angels*. Em 1998, as caravanas foram canceladas, mas voltaram a acontecer no ano passado.

Embora *Bombberman* e *Momotaro Dentetsu* sejam mais bem-sucedidos, outra franquia conhecida surgiu em 1986: *Adventure Island*. Originalmente lançada pela Sega como *Wonder Boy*, a série foi licenciada pela Hudson, que, para lançá-la no NES, fez alterações no visual e mudou o protagonista. O personagem, que ganhou o nome de Master Higgins nos EUA, foi baseado em Toshiyuki Takahashi, executivo da Hudson que ficou conhecido por conseguir pressionar 16 vezes um mesmo botão em menos de um segundo (dúvida? Então baixe o vídeo em tinyurl.com/3qmdh).

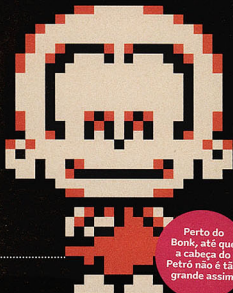
No ano de 1987, o mundo viu o nascimento do PC Engine, console criado pela NEC em parceria com a Hudson. Tecnicamente igual ao Super NES – apesar de ser três anos mais velho –,

• Johnny Turbo é esse balofo aí ao lado – não é à toa que o Turbo-Duo não fez muito sucesso

o console fez um sucesso considerável no Japão. O mesmo não aconteceu com a versão americana, o TurboGrafx-16, que não virou graças a um péssimo trabalho de marketing.

E nem os demais produtos da família TurboGrafx-16 ajudaram a mudar essa situação. O CD-Rom2 (o primeiro leitor de CD lançado para consoles), por exemplo, além de caro, tinha uma biblioteca de títulos composta só por RPGs japoneses, um gênero não muito popular nos EUA naquela época. Pior do que isso foi a invenção de Johnny Turbo, mascote do TurboDuo (o TurboGrafx-16 e o CD-Rom2 combinados em um único aparelho). Criado para desmoralizar o Sega CD, o maior rival do TurboDuo, Johnny Turbo estrelava história e em quadrinhos nas quais combatia uma organização criminoso chamada FEKA – uma mistura entre as palavras “Sega” e “fake” (falso, em inglês).

Muito embora ela lance alguns títulos interessantes para consoles – *Kororimpa* é bem legal –, o principal falo da Hudson hoje em dia está no mercado da telefonia móvel. Sendo assim, a melhor maneira de conferir os bons momentos da história da produtora é ficar de olho nos clássicos que surgem de tempos em tempos no Virtual Console. ☹



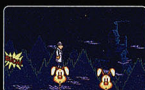
Perto do Bonk, até que a cabeça do Petrô não é tão grande assim



Xexyz (NES) Sorte que o game é bom, porque falar o nome da maneira correta é quase impossível. E não, a pronúncia correta não é “chéchis”. Imagine pedir isso na locadora... Afff!



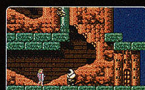
The Adventures of Dino Riki (NES) Shooter visto de cima que rola na pré-história. Curiosidade: o protagonista é baseado em um lutador japonês chamado Riki Choshu.



Inspector Gadget (SNES) Tem tudo o que você espera de um jogo do Inspector Bugiganga. Tá certo, vai, não é tão completo assim, mas... quem é Inspector Bugiganga mesmo?



RoboWarrior (NES) No Japão, o game foi lançado com o nome de *Bomber King*. Nada mais óbvio, uma vez que ele é praticamente um clone de *Bombberman*.



Faxanadu (NES) Com um nome tão bizarro quanto Xexyz, pode ser considerado o *Zelda 2* da Hudson. O Mega jogou até dizer chega quando era moleque.



GAMES VELHOS, TRUQUES NOVOS

Uma compilação de dicas bacanas para você curtir ainda mais alguns dos clássicos disponíveis no Virtual Console



YOSHI'S STORY (N64)

YOSHIS PRETOS E BRANCOS

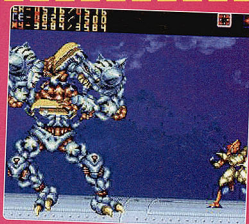
Comece um jogo com um Yoshi de qualquer cor e explore as fases minuciosamente para encontrar um ovo gigante que contém um raríssimo Yoshi preto ou branco. Termine o jogo usando um deles para habitá-los de uma vez por todas.

PREFIRA MELÃO

Achou o jogo fácil? Então tente terminá-lo comendo apenas melões, ou seja, cumprindo o verdadeiro objetivo do game. Bônus: a cada melão engolido em minigames, você ganha uma letra. Juntas, elas formam a frase "You Are Yoshi's Great Partner" (Você é o melhor amigo do Yoshi). Que lindo!

SHYGUY BRANCO

Quando um Yoshi "morre", ele é levado para o sinistro castelo dos Shyguyes e as suas chances de chegar ao final diminuem. Para evitar que isso aconteça, procure pelo Shyguy branco nas diferentes fases do jogo. Ele irá ajudá-lo a resgatar os Yoshis raptados por seus irmãos vermelhos.



ALIEN SOLDIER (MD)

SELEÇÃO DE FASES

Entre com os códigos abaixo para começar o jogo em qualquer uma das fases. E agradeça a Treasure por ter disponibilizado o game no VC, pois um cartucho original do jogo é praticamente impossível de se encontrar hoje em dia.

Fase 1	1985
Fase 2	3698
Fase 3	0257
Fase 4	3745
Fase 5	7551
Fase 6	8790
Fase 7	5196
Fase 8	4569
Fase 9	8091
Fase 10	8316
Fase 11	6402
Fase 12	9874
Fase 13	1930
Fase 14	2623
Fase 15	6385
Fase 16	7749
Fase 17	3278
Fase 18	1039
Fase 19	9002
Fase 20	2878
Fase 21	3894
Fase 22	4913
Fase 23	2825
Fase 24	7406
Fase 25	5289

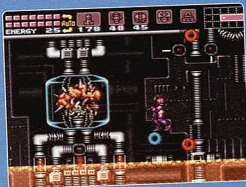
SUPER METROID (SNES)

LIBERTAÇÃO ANIMAL

Durante a fuga do planeta Zebes, vá para o local onde você conseguiu o item Bomb. Você verá alguns Etecoons e um Dachola – os animais que aparecem no começo do jogo – presos atrás de uma parede. Use uma bomba para libertá-los e, assim, ver a nave deles na animação final do jogo.

SUPER PULO SUBMERSO

Com Samus completamente submersa em água ou lava, pause o jogo e, instantes antes de a tela ficar preta, segure o botão de pulo. Em seguida, desative a Gravity Suit e retorne ao jogo. Pronto! Agora é só assistir à caçadora de recompensa realizando um salto ridiculamente alto.



ART OF FIGHTING (NEO)

PERDEU? GANHOU!

Na primeira vez que lutar contra Mr Big ou Mr Karate, deixe seu personagem ser espancado por eles (como se fosse possível vencê-los logo na primeira tentativa...). Como consolação pelo massacre, o jogo disponibiliza os dois personagens para serem usados no modo Versus.





SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

BOWSER FANTASMA

Você sabia que só a metade superior do sprite do Bowser pode atingir o bigodudo? Isso significa que com a versão pequena do Mario, você escapa dos pisões do mostro com mais facilidade. Experimente.

CENÁRIO CINEMATOGRAFICO

Pare em cima de qualquer bloco branco e pressione para baixo no direcional. Isso fará com que Mario fique atrás do cenário — uma mão na roda para não ter de se preocupar com inimigos insignificantes, como os Goombas.

NOVA MENSAGEM

Cansado de ler sempre a mesma carta após derrotar o chefe de um navio fantasma? Então tente fazer isso usando as roupas Hammer Bros. Suit, Frog Suit e Tannoki Suit alternadamente.

COGUMELO BRANCO

Termine a fase 1-4 com exatas 44 moedas e uma casa em forma de cogumelo branco surgirá no primeiro mundo. Conseguir 30 moedas na fase 2-2 tem o mesmo efeito. Há pelo menos um desafio desse tipo em cada um dos sete primeiros mundos, então você ainda tem muito o que descobrir no game. Boa sorte!

SAMURAI GHOST (TG16)

MENU DE CHEATS

Na tela de título, pressione Cima, Esquerda, Baixo, Direita, B, A no Classic Controller para ativar um menu no qual você pode selecionar fases e definir a quantidade de vidas com que irá começar o jogo.



SONIC 3D (MD)

TRUQUE DEFINITIVO

No Mega Drive, o principal truque do jogo era acionado pressionando os botões que formam a palavra "BARACUDA". No VC, as traduções são as seguintes: BYRYAUDY (Classic Controller); ZARA1UDA (Wii Remote); e ABRBXUDB (Controle de GC). Realize a sequência na tela de Press Start. Importante: R é direita, U é cima e D é baixo no direcional.



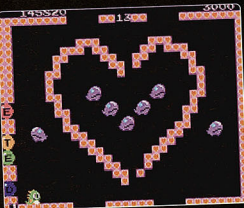
BUBBLE BOBBLE (NES)

DIAMANTES SECRETOS

Quer ganhar 400 mil pontos extras? Então sobreviva por 20 rounds usando o seu primeiro dinossauro para ganhar acesso a uma sala secreta abarrotada de valiosos diamantes.

CEMECE NO FINAL

Na tela de password, entre com o código EECFG para ir direto ao final do jogo e enganar todo mundo (inclusive você mesmo) dizendo que conseguiu terminar o jogo.

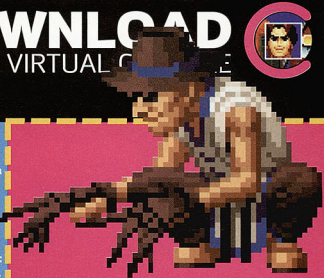


DINOSSAURO TEM 99 VIDAS

Faça os seus dinossauros se tornarem mais resistentes do que gatos digitando o seguinte código na tela de password: BACCF.

PERVERSAO

Não é uma dica útil, mas é interessante. Consiga pontos suficientes para entrar na lista de recordes do jogo e tentar entrar com as iniciais "SEX" (sexo, em inglês). O jogo mudará automaticamente a sua assinatura para "H.L." — uma gíria japonesa que significa pervertido.



THE KING OF FIGHTERS '94 (NEO)

PEGANDO FOGO

Selecione um personagem que ataca com projéteis, como Ryo ou Kyo, e lute contra King ou Yuri Sakazaki. Agora, perceba o que acontece com a roupa dos oponentes quando o último projétil atinge os mesmos.

SANGUE E MAI

Vá para a tela de recordes e pressione B + X no primeiro controle enquanto, simultaneamente, um amigo pressiona A + Y no segundo. Feito isso, comece um jogo para ver o que acontece.



DOUBLE DRIBBLE (NES)

VANDALISMO NO BASQUETE

Se você acha que ganhar as partidas não é tão divertido quanto destruir tabelas, faça o seguinte: jogando com o Chicago, vá para a linha de tiro livre e pause o jogo. Pressione A, B, A, B, Start e então realize uma enterrada ou arremesso rápido para estragar quantas tabelas você quiser. Coitado dos faxineiros...



LISTÃO

CRESCENDO MAIS RÁPIDO DO QUE CAPIM,
A LISTA TOMA CONTA DAS DUAS PÁGINAS E
EXTINGUE O "DESTAQUE DO MÊS". QUE TRISTE...

✓ disponível ✗ indisponível

NES

JOGO	US	JP	BR
Adventure Island	✓	✓	✓
Adventures of Lolo	✓	✓	✓
Adventures of Lolo 2	✓	✓	✓
Antarctic Adventure	✓	✓	✓
Balloon Fight	✓	✓	✓
Baseball	✓	✓	✓
Bases Loaded	✓	✓	✓
Battle City	✓	✓	✓
Blades of Steel	✓	✓	✓
Bubble Bobble	✓	✓	✓
Castlevania	✓	✓	✓
Castlevania II	✓	✓	✓
Simon's Quest	✓	✓	✓
Columns 3	✓	✓	✓
Challenger	✓	✓	✓
Donkey Kong	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr.	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr. Math	✓	✓	✓
Downtown Nekketsu	✓	✓	✓
Koushinkyoku	✓	✓	✓
Soreyuke Daiundoukai	✓	✓	✓
Double Dribble	✓	✓	✓
Elevator Action	✓	✓	✓
Esper Dream	✓	✓	✓
Excitebike	✓	✓	✓
Exerion	✓	✓	✓
Panicom Tantei Club	✓	✓	✓
Kieta Koukeisha	✓	✓	✓
Field Combat	✓	✓	✓
Flappy	✓	✓	✓
Front Line	✓	✓	✓
Galaga	✓	✓	✓
Gambare Goemon!	✓	✓	✓
Karakuri Douchuu	✓	✓	✓
Ghost's '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	✓	✓	✓
Mega Man 2	✓	✓	✓
Metal Slader Glory	✓	✓	✓
Metroid	✓	✓	✓
Mighty Bomb Jack	✓	✓	✓
Milón's Secret Castle	✓	✓	✓

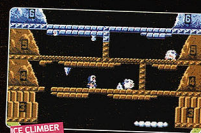
NES

JOGO	US	JP	BR
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	✓	✓	✓
Pinkie!	✓	✓	✓
Pooyan	✓	✓	✓
Punch-Out!!	✓	✓	✓
River City Ransom	✓	✓	✓
Shin Oni Ga Shima	✓	✓	✓
Skate or Die!	✓	✓	✓
Soccer	✓	✓	✓
Solomon's Key	✓	✓	✓
Spelunker	✓	✓	✓
Star Soldier	✓	✓	✓
StarTropics	✓	✓	✓
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	✓	✓	✓
Tsūppari Ozumou	✓	✓	✓
Urban Champion	✓	✓	✓
Volleyball	✓	✓	✓
Wario's Woods	✓	✓	✓
Wrecking Crew	✓	✓	✓
Xenious	✓	✓	✓
Yie Ar Kung Fu	✓	✓	✓
Yoshi	✓	✓	✓
ZANAC	✓	✓	✓
Zelda II: The Adventure of Link	✓	✓	✓

SNES

JOGO	US	JP	BR
ActRaiser	✓	✓	✓
Axelay	✓	✓	✓
Breath of Fire II	✓	✓	✓
Contra III	✓	✓	✓
The Alien Wars	✓	✓	✓
Cybernator	✓	✓	✓
Donkey Kong Country	✓	✓	✓
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	✓	✓	✓
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!	✓	✓	✓
F-Zero	✓	✓	✓
Final Fight	✓	✓	✓
Fist Emblem	✓	✓	✓
Monsho no Nazo	✓	✓	✓
Fist Emblem	✓	✓	✓
Seisen no Keifu	✓	✓	✓
Fushigi no Dungeon 2	✓	✓	✓
Fuuri no Shiren	✓	✓	✓
Gradius III	✓	✓	✓
Hajimari no Mori	✓	✓	✓
Harvest Moon	✓	✓	✓
Hercules no Elkou 3	✓	✓	✓
Kamaitachi no Yoru	✓	✓	✓
Kirby's Avalanche	✓	✓	✓
Kirby's Dream Course	✓	✓	✓
Magical Drop	✓	✓	✓
Mario's Super Picross	✓	✓	✓
Metel 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 New Challengers	✓	✓	✓
Street Fighter II The World Warrior	✓	✓	✓
Super Castlevania IV	✓	✓	✓
Super Ghouls 'n Ghosts	✓	✓	✓
Super Mario World	✓	✓	✓
Super Metroid	✓	✓	✓
Tetris Attack	✓	✓	✓
The Legend of the Mystical Ninja	✓	✓	✓
The Legend of Zelda A Link to the Past	✓	✓	✓
Treasure Hunter G	✓	✓	✓
Vegas Stakes	✓	✓	✓

Sempre suspeitamos que Mario era fã de twist. Eis aí a prova





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 09/01/08.

MEGA DRIVE

JOGO	USA	JPN	EUR
Alas, Kidd in the Enchanted Castle	V	V	V
Alien Soldier	V	V	V
Alien Storm	V	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
Columns 3	X	V	X
Comix Zone	V	V	V
Crack Down	X	V	X
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	V	V	V
Dyna Brothers 2	X	V	X
Special	X	V	X
Dyna Brothers	X	V	X
Dynabits Headly	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	V	V	V
Cyber Police	X	V	X
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
Gunsler Heroes	V	V	V
Kid Tantor-R	X	V	X
Kid Chameleon	V	V	V
Landstalker: The Treasures of King Nole	V	V	V
Langrisser II	X	V	X
Light Crusader	V	V	V
Party Quiz Mega Q	X	V	X
Pulseman	X	V	X
Puyo Puyo Tsu	X	V	X
Puyo Puyo	X	V	X
Puzzle & Action	X	V	X
Tanto-R	X	V	X
Rent-A-Hero	X	V	X
Ristar	V	V	V
Rolling Thunder 2	V	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	V	V
ToeJam & Earl	V	V	V
Vectorman	V	V	V
Virtua Fighter 2	V	V	V
Warsong	X	V	X
Wonder Boy in Monster World	V	V	V

TURBOGRAFX-16

JOGO	USA	JPN	EUR
A-Train	X	V	X
Adventure Island	X	V	X
At Cho Aniki	X	V	X
Air Zank	X	V	X
Alien Crush	X	V	X
Appare Gate Ball	X	V	X
Battle Lode Runner	V	V	V
Benkei Gaiden	X	V	X
Blazing Lasers	X	V	X
Bloody Wolf	V	V	V
Bombberman '93	X	V	X
Bombberman	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
Cheer Man Fu	V	V	V
China Warrior	V	V	V
Cho Aniki	X	V	X
Cratemaize	V	V	V
Dead Moon	X	V	X
Detana!! Twinbee	X	V	X
Devil's Crush	V	V	V
Double Dungeons	V	V	V
Dragon Slayer: The Legend of Heroes	X	V	X
Dragon Spirit	V	V	X
Dragon's Curse	V	V	X
Drop Off	V	V	V
Dungeon Explorer	V	V	V
Final Soldier	X	V	X
Fire Pro Wrestling Combination Tag	X	V	X
Gai Flame	X	V	X
Galaga '90	V	V	V
Gate of Thunder	X	V	X
Genpei Tōma Den	X	V	X
Gradius	X	V	X
Gradius II	X	V	X
Gofer no Yabō	X	V	X
Image Fight	X	V	X
Image Fight 2	X	V	X

J.J. & Jeff	V	X	V
Kaizou Choujin Shubibinman	X	V	X
Kawa no Nushi	X	V	X
Tsuri Shizunha	X	V	X
Legend of Hero Tonma	V	V	V
Makai Hakkekenden SHADA	X	V	X
Military Madness	V	V	V
Moto Roader	V	V	V
Necromancer	X	V	X
Neotopia	X	V	X
Neotopia II	V	V	V
New Adventure Island	V	V	V
Ninja Spirit	V	V	V
Ordine	V	V	X
Out Live	X	V	X
Override	X	V	X
Power Golf	X	V	X
Power League 4	X	V	X
R-Type	X	V	X
R-Type II	X	V	X
Salamander	X	V	X
Samurai Ghost	V	V	V
Sengoku Mahjong	X	V	X
Shockman	V	V	V
Silent Debuggers	V	V	V
Soldier Blades	V	V	V
Spatterhouse	V	V	V
Super Air Zank	V	V	V
Rockabilly-Paradise	V	V	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 III: Monster Lair	V	V	V
Wonder Boy in Monster World	V	V	V
Wonder Momo	X	V	X
World Class Baseball	V	V	V
World Sports Competition	V	V	V
Youkai Douchuu-ki	X	V	X
Ys I & II	X	V	X



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

NINTENDO 64

JOGO	USA	JPN	EUR
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	USA	JPN	EUR
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 Fishers	V	V	V
Magician Lord	V	V	V
Samurai Shodown	V	V	V
The King of Fighters '94	V	V	X
Top Hunter Roddy & Cathy	X	V	X
World Heroes	V	V	V

HOW TO PLAY

ABC C BUTTON

WORLD HEROES

"Agacha, inspira, levanta, expira. Agacha, inspira, levanta, expira"

NINTENDO BRASIL

FEIJOADA, CAIPIRINHA...
E NOTÍCIAS DA BIG N PARA ACOMPANHAR



ÚLTIMAS NOVIDADES

EVENTOS EXCLUSIVOS

PARA CONSUMIDORES DE PRODUTOS OFICIAIS DA NINTENDO

Curioso para saber quem são essas pessoas nas imagens abaixo e o que elas estão fazendo? Então lá vai: fanáticos pela Big N se divertindo com os últimos lançamentos de Wii e DS e enchendo a panela de pizza em um dos muitos eventos exclusivos que a Latamel organiza aqui no Brasil.

O que? Você não sabia que a Latamel era tão legal assim? Bom, agora já sabe. Melhor ainda: a partir deste mês, você pode ser convidado pela empresa para participar de eventos futuros. Como? Simples: envie um e-mail para j.rael@latamel.com com todos os seus dados pessoais – nome completo, idade, etc. etc. – e o número de série do seu Wii ou DS. Mas atenção: isso só vale se o seu console for oficial, ou seja, importado pela Logistic Network e comprado em uma das lojas autorizadas.



O Mega já deu uma de João-Sem Braço e participou de alguns desses eventos no ano passado desde que começou a cuidar da NGB. E como ele sempre chegou feliz à redação no dia seguinte, suspeitamos que a farra seja das boas. Você não vai querer ficar de fora dessa mamata, vai?



Olha quanta gente feliz. Vai dizer que você não ficou com uma pontinha de inveja agora?





LANÇAMENTOS

É NOVIDADE QUE VOCÊ QUER? ENTÃO TOMA! VEJA ABAIXO OS PRODUTOS QUE CHEGAM ÀS LOJAS EM FEVEREIRO

Wii



No More Heroes

Previsão de chegada ao Brasil:
19 de fevereiro

Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore Bundle

Previsão de chegada ao Brasil:
19 de fevereiro

Go, Diego, Go! Safari Rescue

Previsão de chegada ao Brasil:
22 de fevereiro

MX vs ATV Untamed

Previsão de chegada ao Brasil:
25 de fevereiro

Yamaha Supercross

Previsão de chegada ao Brasil:
25 de fevereiro

DS



Professor Layton and the Curious Village

Previsão de chegada ao Brasil:
17 de fevereiro

DS Cobalt & Black

Previsão de chegada ao Brasil:
17 de fevereiro

Assassin's Creed: Altair's Chronicles

Previsão de chegada ao Brasil:
19 de fevereiro

Puppy Palace

Previsão de chegada ao Brasil:
19 de fevereiro

Let's Ride Friends Forever

Previsão de chegada ao Brasil:
25 de fevereiro

Wild Petz: Tigerz

Previsão de chegada ao Brasil:
26 de fevereiro

Nanostray 2

Previsão de chegada ao Brasil:
26 de fevereiro

Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts

Previsão de chegada ao Brasil:
26 de fevereiro

Yamaha Supercross

Previsão de chegada ao Brasil:
29 de fevereiro

PROMOÇÕES

Bons títulos a preços (quase) populares

Wii

Call of Duty 3 R\$ 199

Pokémon Battle Revolution R\$ 199

The Legend of Zelda: Twilight Princess R\$ 199

DS

Clubhouse Games R\$ 79

Polarium R\$ 39

Obs.: todos os preços são sugeridos. Promoções válidas somente em algumas lojas autorizadas e enquanto os produtos durarem em estoque.



LOJAS AUTORIZADAS

Conheça as lojas que só vendem produtos oficiais da Nintendo

brinquedos
LAURA

Carrefour

WAL-MART

gamers

extra

fnac

La fnac.com.br

Saraiva

GET

U3 GAMES

BIG
É mais que preço baixo, é BIG.

GRÁTIS

LEMBRETE!

Revista
NGAMER
BRASIL

3 meses de
assinatura

A parceira entre a Latamel e a NGamer Brasil continua com força total. Compre um Wii ou um DS nas lojas autorizadas, preencha o cupom da promoção e siga as instruções de envio para faturar três meses de assinatura da revista. A promoção só vale para os consoles que têm o adesivo igual a este colado na caixa, então fique atento!

COMPRE ONLINE!

Adquira seus games sem sair de casa. Veja os sites

<http://www.fnac.com.br>

<http://www.livrariasaraiva.com.br/>

<http://www.extra.com.br>

PÁGINA



SOME UMA UNIDADE, VIRE DE CABEÇA PARA BAIXO,
ACRESCENTE UM 6 E VOCÊ TERÁ A PÁGINA DO CAPETA

GALERIA Mii

Este mês: bonecos, trapalhões e sumidos



• Gandalf - Mago branquelo



• Yoda - Mestre Jedi não



• Didi Mocó - Ô, da poltrona!



• Chuck - Brinquedo Assassino



• Mario - Bigode versão 2.0



• Homem Invisível - Cadê?

DO ARCO DO VELLA*

Desentendimentos inúteis
de um velhaco dos games

Hoje, a série *Smash Bros.* é conhecida internacionalmente. Todo mundo sabe do que se trata: personagens Nintendo, que antes viviam em paz, se esmurruando em combates homéricos. Mas antes do primeiro *Smash* ser lançado, ninguém nem sequer pensava em brigas como essas.

E se eu disser que o Mega e eu — ao que tudo indica, parceiros inseparáveis — já quase saímos na mão em um passado não muito distante? Difícil de acreditar, não é mesmo? Mas aconteceu.

Foi quando ambos trabalhávamos em outra editora, era começo de 2005 e *Resident Evil 4* havia acabado de sair para GameCube. Eu estava escalado para fazer a análise e, portanto, levei o danado para casa e me acabei na frente da TV. Terminei o jogo, escrevi meu review e continuei minha rotina. O Mega perguntou quando eu iria devolver o game e eu respondi “Ainda não acabou”. Mas como ele viu meu review na tela do computador, foi perguntar ao nosso superior até quando eu iria ficar com o jogo. “Ué, mas ele já acabou”, foi a resposta dele e que deixou nosso Meguinha dando tiro pra todo lado de tanta raiva. Folgado, egoísta e individualista foram adjetivos que ele usou para me descrever ao nosso editor-chefe.

Eu não presenciei nada disso, mas depois que soube do ocorrido, chamei o Mega pra trocar uma idéia na cozinha, longe de olhares curiosos. Ele estava irredutível e não adiantou nada eu falar que eu iria dar uma testada nos extras durante o fim de semana. Pelo vermelho dos olhos dele, tudo indicava que o cara iria pular pra cima de mim como um doberman sedento por sangue; e eu já estava pronto para transformá-lo em um zumbi. Mas ainda bem que ficou só nisso: ele saiu me xingando e batendo a porta atrás de si. Na semana seguinte, joguei o game na mão dele e somos parceiros e camaradas até hoje.

* 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.

Quer ver seus Mii 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@europanel.com.br (coloque “Galeria Mii” no assunto do e-mail).
3. No corpo da mensagem, coloque seu nome, o nome do seu Mii e a cidade onde você mora. Os Mii mais interessantes (e bizarros) escolhidos pela redação vão aparecer na “Galeria Mii” da próxima edição.

Comunicado da Latamel Inc.

Novo escritório da Latamel no Brasil

Informamos que a Latamel Inc. está com um novo escritório no Brasil localizado no seguinte endereço:

Av. Paulista, 2.300 - Piso Pilotis - Conjuntos 44-45 - Cerqueira César - São Paulo - SP

ENTREGA DE JAQUETS

Os clientes que compraram seu console de Wii nas seguintes condições:

1. Importado por Logistic Network;
2. Não continha o acessório para o controle remote, chamado "jaquet";

Deverão entrar em contato com a Nintendo no Brasil (Latamel) através dos seguintes meios:

Telefone: (11) 6847-4875 - De segunda à sexta das 9:00 às 18:00 horas
E-mail: j.reali@latamel.com - Aos cuidados de Jonathan

Os dados necessários à Latamel para confirmar se o produto foi importado pela Logistic Network são:

Xerox da Nota Fiscal de Compra e Número de Série do Console

No caso da cidade de São Paulo, os clientes deverão retirar o jaquet em nosso escritório, após a nossa verificação e confirmação dos dados e condições para a entrega.

No caso dos clientes que estejam fora da cidade de São Paulo, ou que prefiram receber pelo correio, o jaquet será enviado por SEDEX À COBRAR, após a nossa verificação e confirmação dos dados e condições para a entrega.

A entrega do jaquet será de 1 unidade para cada console de Wii. Se o cliente possuir controles remote adicionais (originais da Nintendo), deverá enviar o Xerox da Nota Fiscal de Compra (só serão reconhecidos os controles remote que foram importados pela Logistic Network).



Se você deseja comprar os produtos da Nintendo entre em contato conosco:

Tel.: (11) 6847-4875 E-mail: j.reali@latamel.com

Horário de atendimento:
De Segunda à Sexta das 9:00 às 18:00 horas.

Não fazemos vendas diretas ao consumidor

LATAMEL INC. LATAMEL INC. distribuidora oficial e exclusiva da Nintendo para América Latina



AGORA A BALADA

É NO SEU PC!



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

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

Baixe e jogue grátis!

RETRO AVENGERS

Acesse já e baixe o seu game grátis:

www.audition.com.br

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

 **KAIZEN**
GAMES



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: *evil arthas*

Editada por: *anderbass*

Revista: *Bruno Sousa*

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

