

NINTENDO WII NINTENDO DS

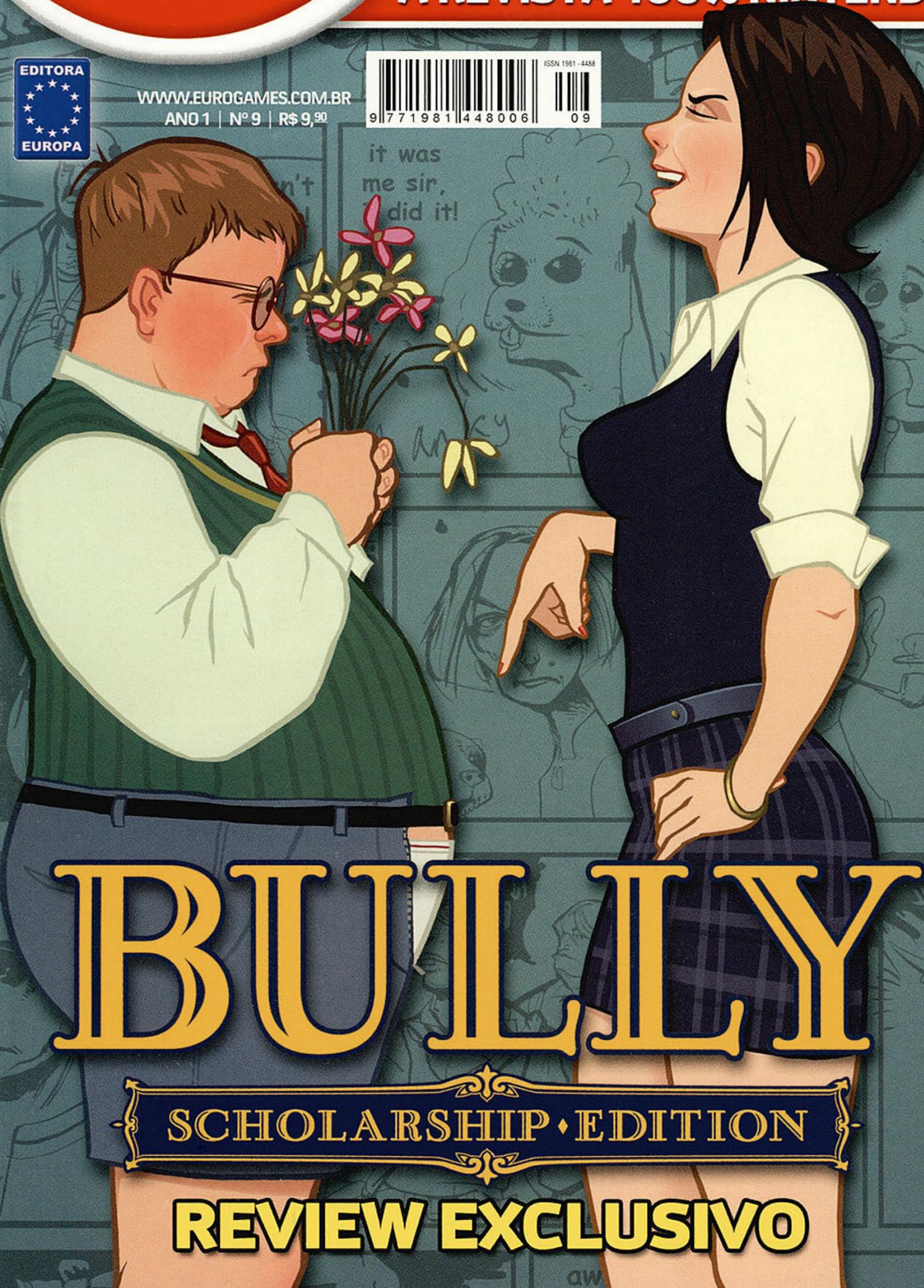
NGAMER

A REVISTA 100% NINTENDO

BRASIL



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



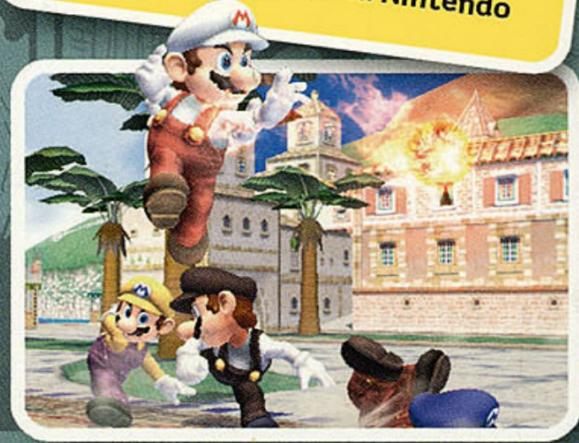
BULLY

SCHOLARSHIP • EDITION

REVIEW EXCLUSIVO

TRÊS PROMOÇÕES
VOCÊ PODE GANHAR

- 3 jogos Super Smash Bros. Brawl
- 10 moedas de Mario Galaxy
- 5 prêmios surpresa da Nintendo



SUPER SMASH BROS. BRAWL
8 páginas de review



NO MORE HEROES
Detonado 100%

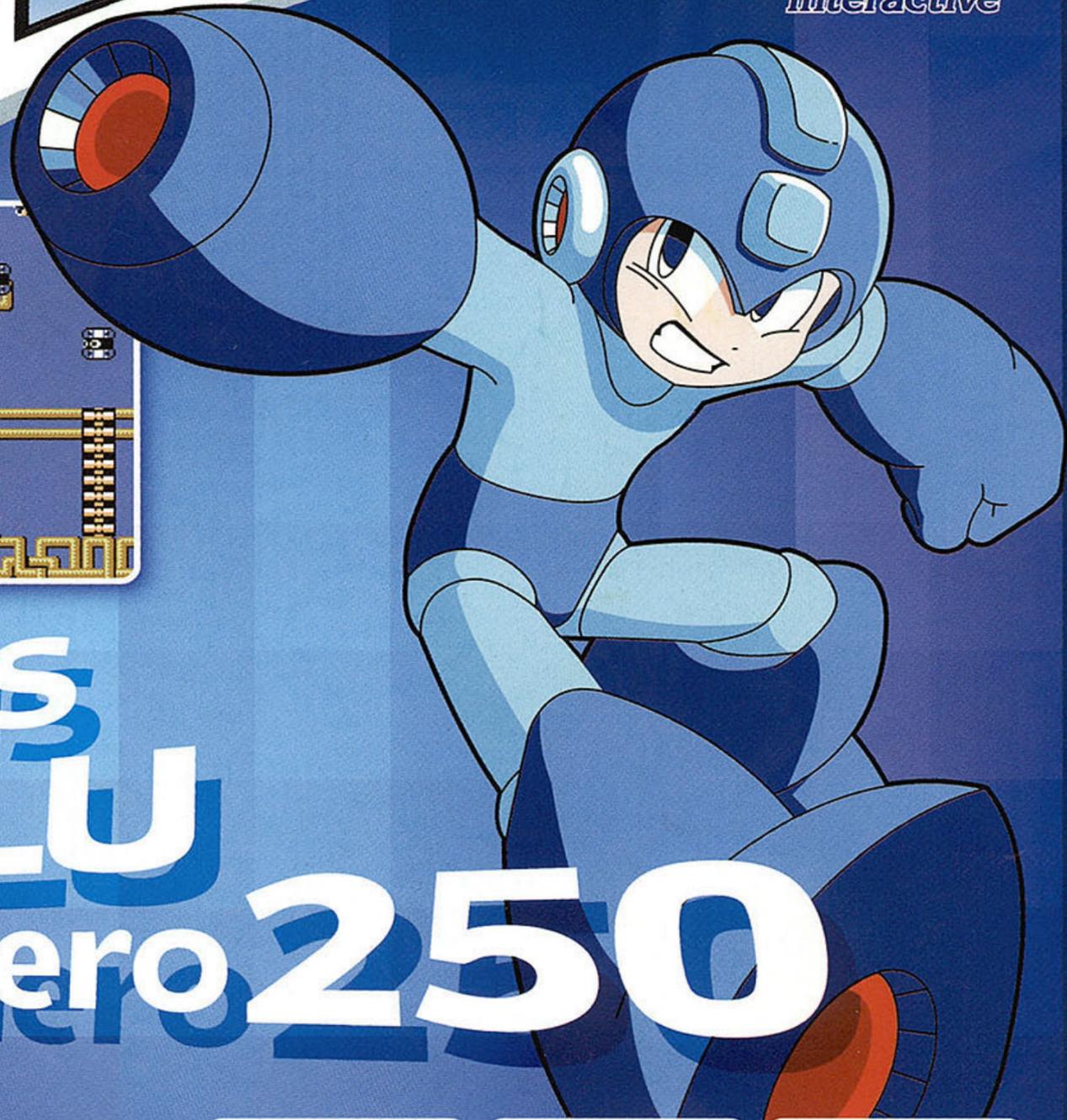
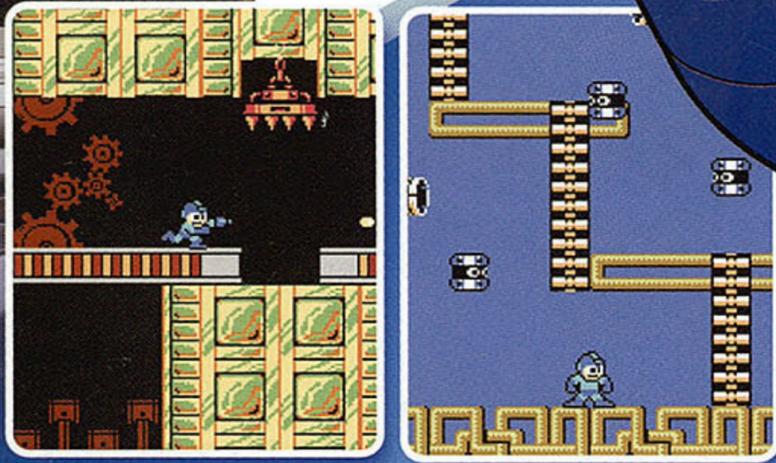
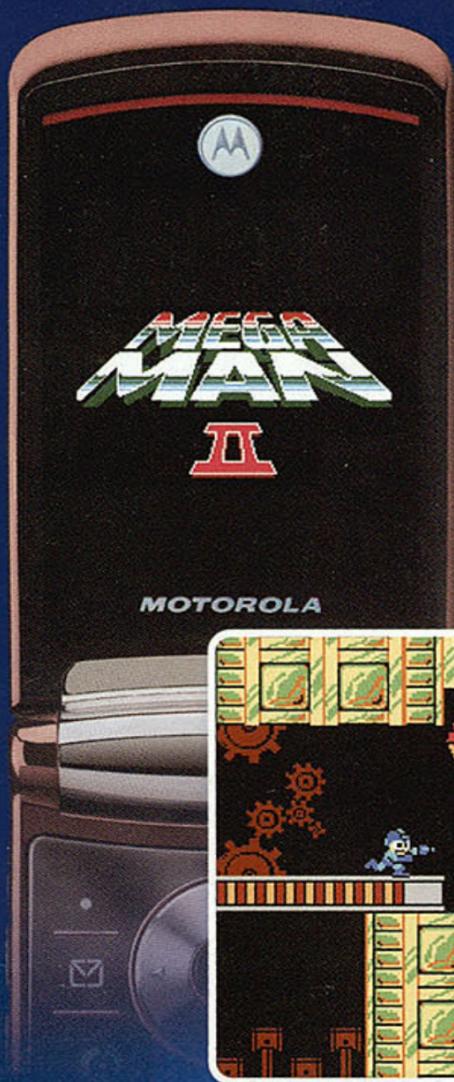


LEGO INDIANA JONES
Primeiras imagens

REVIEWS: Nitrobike • We Love Golf! • Professor Layton • Assassin's Creed

MEGA MAN II

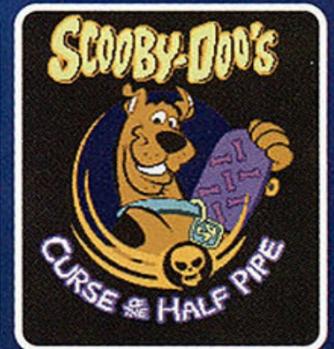
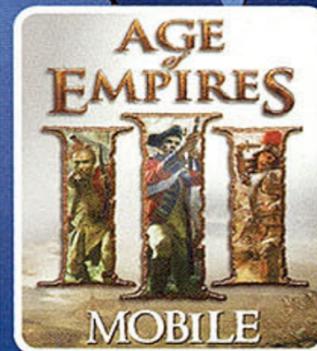
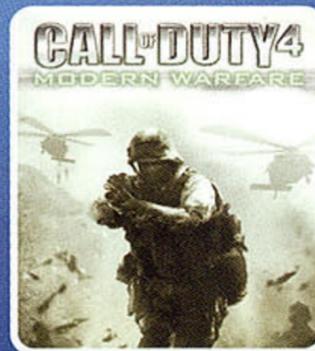
CAPCOM[®]
interactive



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

COMO BAIXAR:

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



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



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

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

Editores: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Fabio Santana, Flávia Gasi, Gustavo Petró, Humberto
Martinez, Leandro Rodrigues, Romulo Máthei e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Erick Melo e Bruno Ramalho
Assistente de Arte: Felipe Fusca
Revisão de Texto: Evelise Paulis
Colaboraram nesta Edição: Dabiel Lima, Fernando Wiek,
Gilsomar Livramento e Makotron

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes e Natália Azeredo

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

Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Maurício Dias (11) 3038-5093

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

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

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

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

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisângela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e
atendimento à pessoa jurídica
Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Atendentes: Carla Dantas, Liliam Lemos, Anne Iris,
Paula Hanne, Tamar Biffi e Mari Ehrentreich
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

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

Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador)
Bruno Parreira, Rodrigo de Castro
Telefone: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europanet.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 Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

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

Salve!



Se tem uma coisa que eu me orgulho na **NGamer Brasil** é o bom humor que usamos nos textos. E não é difícil entender por que eu penso assim. Se videogame, seja lá qual for o gênero, serve única e exclusivamente para divertir o jogador, por que uma revista que fala sobre o assunto tem que ser diferente? Claro, apresentar todas as informações que o leitor quer saber é essencial, mas não vejo vantagens em fazer isso usando uma linguagem chata e textos cheios de palavras difíceis.

O segredo, ao menos para mim, é saber balancear as coisas. Quem lê a revista com atenção (e eu tenho certeza de que você lê) percebe que dificilmente fazemos piadas sem noção nos textos principais. Tá certo, o Trivas força a barra às vezes, mas isso é exceção. O alívio cômico da **NGamer Brasil** são as legendas, a última coisa que escrevemos em todas as páginas antes do fechamento – que, normalmente, rola às altas horas da madrugada. Ou seja, elas acabam funcionando como uma válvula de escape para aliviar o estresse do prazo. É como dizem por aí: a gente se ferra, mas se diverte. Textinho sem graça esse, né?



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europanet.com.br

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



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



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



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



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

Para entrar em contato
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050
São Paulo - SP

ou 0800 557667
Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europanet.com.br

SUMÁRIO

BULLY

42



34

REVIEW

SUPER SMASH BROS.

78

DETONADO

NO MORE HEROES

12

PREVIEW

LEGO INDIANA JONES

MANUAL DOS REVIEWS

Entenda nossas Avaliações **5**

CONEXÃO NGB

Promoções **8**
Seção de Cartas **6**

NGEXPRESS

As Notícias que Interessam **10**

PREVIEWS

LEGO Indiana Jones: The Videogame **12**
Sega Superstar Tennis **20**
Star Wars: The Force Unleashed **22**
Wii Fit **16**

Wild Earth: African Safari **26**
With Flower, Sun and Rain **26**

Worms: A Space Oddity **24**

REVIEWS

Assassin's Creed: Altaïr Chronicles **56**
Bully: Scholarship Edition **42**
Nitrobike **52**
No More Heroes **50**
Professor Layton and the Curious Village **54**
Super Smash Bros. Brawl **34**
We Love Golf! **48**

ESPECIAIS

Aparições Mais que Especiais **62**
O Fantástico Mundo de WiiWare **28**

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo **62**
Detonado - No More Heroes **78**
Dicas para Advance Wars: Days of Ruin **72**
Nintendopédia **66**

DOWNLOAD

Cenários Inesquecíveis **92**
Lição de História **90**
Listão **94**

NINTENDUS BRASILEIS

Big N em Terras Brasileiras **96**

PÁGINA 98

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

MANUAL DOS REVIEWS

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

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

COMO JOGAR ESSAS VERSÕES?

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

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



A BARREIRA DA LÍNGUA JAPONESA

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

OS DONOS DOS TEXTOS

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



QUEM AVALIA OS GAMES NA NGAMER BRASIL

- | | | | | | | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|---|---|---|--|---|
| 
Felipe Azevedo | 
Eduardo Trivella | 
Humberto Martinez | 
Fabio Santana | 
Nelson Alves Jr. | 
Gustavo Petró | 
Leandro Rodrigues | 
Flávia Gasi | 
Romulo Máthei | 
Gillsomar 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 que o jogo tem funções online e a quantidade de jogadores em multiplayer.		 Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Multi-Card.
 Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.	 Indica que é possível usar o controle do GameCube ou o Classic Controller para jogar.	 Indica a quantidade máxima de jogadores em partidas online via Nintendo Wi-Fi Connection.	 Indica a quantidade de jogadores nas partidas multiplayer Single-Card.
 Mostra quanto espaço da memória interna do Wii é usado para saves.	 Indica a existência de conexão entre o jogo e algum título para DS.	 Mostra se o jogo é compatível com o DS Rumble Pak ou não.	 Indica que o game pode ser jogado confortavelmente por pessoas canhotas.

CONEXÃO



A SEÇÃO DE CARTAS DA NGAMER BRASIL

FALE COM A GENTE

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

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

Meus pais nunca ficaram tão felizes em ver o filho lendo por cinco horas seguidas.
Fernando Vitti Fonseca
Por e-mail



O problema dos pixels já aconteceu comigo. Quando eu jogava, bolinhas pretas ficavam piscando sem parar no menu, mas mudavam de acordo com a cor de fundo. Em alguns jogos, isso ficava muito intenso. Em *Resident Evil 4* por exemplo, bolinhas verdes piscavam sem parar no meio da tela. Achei que era problema no cabo componente, mas quando troquei pelo cabo que veio junto com o Wii, não houve mudança. Depois de um descanso, meu Wii voltou ao normal.

Lucas Arnaud | Fortaleza/CE



O meu Wii também esquenta, mas somente quando está desligado, com a luz amarela acesa. Acho que é porque a conexão com a internet fica 24 horas ativa. Para acabar com o problema, eu desligo da tomada sempre que não estou utilizando. Quando estou jogando, ele esquenta pouco, o normal para o console.

Renato Aydes Almeida Junior | Por e-mail

Não sabemos se o Luiz Felipe Macedo já resolveu o problema a essas alturas, mas de uma coisa temos certeza: ele está feliz e orgulhoso de ver que os leitores da *NGamer Brasil* ajudam uns aos outros quando é preciso. É isso aí, rapaziada! Comunidade *NGB* bombando no Orkut e até mesmo fora dele.

QUERO JAQUETA

No site oficial americano da Nintendo, há a garantia que os proprietários de Wii que compraram o videogame sem a capa de silicone protetora do Wii Remote podem recebê-la de forma gratuita. Porém, no Brasil, não há nenhum local de retirada desse acessório. Gostaria de saber a posição da Latamel em relação a isso e se ela distribuirá a capa.

Angelo Mario Romano | Por e-mail

A Latamel também está distribuindo essas capas, mas existem restrições. Antes de tudo, é preciso que seu console tenha sido importado pela Logistic

CARTA DO MÊS



ONDE OS BROS. TÊM VEZ

Estávamos eu mais um amigo jogando *Zack e Wiki* no Wii e paramos em uma parte que não conseguíamos passar. Eu falei para ele pegar o detonado da *NGamer #5*, mas, diferentemente de mim, ele não gosta de detonados. Então, me enchi e fui pegar a *NGamer #8* para ler algumas coisas que ainda não havia lido. Fiquei olhando para a capa e lembrando do dia em que *Super Smash Bros. Brawl* foi anunciado... quando poucos personagens haviam sido revelados... Assim que anunciaram que Snake estaria no jogo, pensei: "esse jogo vai ter muitas surpresas ainda, vai ter muitos personagens novos". Hoje, perto do lançamento de *Brawl*, muitos outros personagens foram anunciados e outras surpresas também. Não acredito! Estamos perto do lançamento de *Brawl*?! Fico pensando em como vai ser legal jogar conectado pelo Wi-Fi e que quase todos os modos vão ter co-op. Quando percebi, nem havia aberto a revista. Só estava lá, olhando a capa... Então, meu amigo, que já tinha passado pela parte irritante do jogo, vira para mim e fala: "*Brawl* vai ser legal, né? Só falta um mês para ele ser lançado". Respondi: "É, *Brawl* vai ser legal".

Henrique Quaioti | Por e-mail

Muitos leitores devem se perguntar quais os critérios que determinam a Carta do Mês da *NGamer Brasil*. Ser escolhido como tal não é exatamente a glória definitiva, não é um feito para se colocar no currículo nem muito menos algo que enche a barriga na hora da fome. Mas é uma coisa que, imaginamos, todo leitor no fundo deseja quando envia sua correspondência para nós. É muito legal ver seu nome em destaque e mais legal ainda poder mostrar isso à família e aos amigos.

Mas e qual o segredo então para ser eleito Carta do Mês e ganhar um brinde exclusivo da *NGB*? Simples: não há segredo. Seja você mesmo. Conte algo interessante de uma maneira diferente, de um jeito que só você sabe contar.

Este e-mail do Henrique sobre as sensações que *Smash Brawl* causa nele foi o mais "você mesmo" que recebemos nos últimos meses. E, para aqueles que se ligam em detalhes, há um bem interessante aqui: não há uma conclusão real, o texto termina de um modo que deixa as coisas no ar.

Mais ou menos como o final do filme concorrente ao Oscar deste ano, *Onde os Fracos não Têm Vez* (se você ainda não assistiu, vale a pena).

Não sabemos se o Henrique fez isso de propósito, mas gostamos mesmo assim.



LUIZ E SEUS PIXELS

Li na *NGB #7* sobre o problema do leitor Luiz Felipe Macedo com os pixels estranhos e estou enfrentando a mesma situação. Onde mais aconteceu foi no jogo *Resident Evil 4*. Comecei a jogar e algumas partes eu nem conseguia ver. Descobri por pesquisas que este não é um erro tão raro, deu nos primeiros consoles lançados. A solução seria enviar o console para a

Nintendo dos EUA, mas como ela não faz esse serviço para estrangeiros, você precisaria de um conhecido que mora lá para receber seu console e enviar para a Nintendo. Há também uma autorizada da Nintendo na cidade de São Paulo que faz o conserto, mas o serviço é cobrado, pois a garantia não se estende ao Brasil.

Luan Lima e Souza Varga | Limeira/SP

Ser escolhido como Carta do Mês da *NGB* é um tesouro que até Zack cobiça





Ainda falta muito para o ano acabar, mas *Brawl* já é um dos melhores jogos de 2008

Eu já troquei roupas com amigos por jogos de Game Boy.
Dennis Cardoso | São Paulo-SP

Network; e para receber a sua capa, você vai precisar apresentar um xerox da nota fiscal de compra e o número de série do console. Para maiores informações, consulte o comunicado oficial da Latamel publicado no verso da contracapa da edição #8 (ao lado da seção "Página 98") ou entre em contato com a empresa pelo telefone (11) 6847-4875 ou pelo e-mail j.reali@latamel.com.



NGAMER ATÉ NOS SONHOS

Por volta das 4:00hs da matina do dia 24 de janeiro, eu tive um sonho com a *NGamer* #8. A capa não era *Super Smash Bros Brawl* (só depois de uma semana é que foi divulgada a capa de *SSBB*) e, de repente, o sonho acabou... Acordei, fui correndo para o quarto, olhei para a estante de revistas e procurei a edição #8; mas só tinha as edições de 1 a 7. Foi quando lembrei que a revista ainda não tinha saído... Espero que falem muito bem de *SSBB*, ao invés de falarem mal como foi o caso de *Mario Party DS*. Vocês deram medalha de bronze não sei por quê; o jogo tinha história, jogabilidade, diversos minigames e até chefes. Vocês queriam mais o quê? *Mario Party* é um jogo de tabuleiro com minigames, então não pensem na hora de comprar que estarão levando um *New Super Mario Bros* para casa.

Tiago Alves | Por e-mail

! E por acaso você acha que nós não sabemos a diferença entre um jogo de plataforma e outro de tabuleiro? Sabemos direitinho como distinguir um do outro; o que não estamos mais conseguindo é distinguir um *Mario Party* do outro. Os jogos da série ficaram tão parecidos entre si que fica difícil se

Adoro o modo como vocês se expressam e os reviews, principalmente os de jogos podres em que vocês são escrotos.
Gabriel Matos | Por e-mail

empolgar com um novo lançamento, justamente porque de "novo" ele não tem praticamente nada.

Seja como for, esperamos que você tenha gostado do preview especial de *SSBB* da edição passada e do review desta edição. Tenha certeza de que nossas opiniões são sempre muito sinceras; não temos receio de falar mal de um jogo da Nintendo se ele assim merecer.

Só não entendemos duas coisas: você disse que demos medalha de bronze para *Mario Party DS* (que medalha é essa? Está confundindo a gente com alguma outra revista?) e que acordou e foi correndo para o quarto. Como assim?! Você não dorme no quarto? Onde você estava dormindo às quatro da matina?



HORÁRIO NOBRE

Estava eu em minha humilde casa, assistindo a minha novelinha *Duas Caras* e vi uma cena com duas crianças jogando Nintendo 64. Só que elas jogavam um modo multiplayer, o que provavelmente é impossível para pessoas comuns, pois o *Mario 64* não dispõe de multiplayer. Além disso, quando as crianças param de jogar e começam a conversar com outros personagens, o Mario começa a se mexer sozinho. Eles acharam que os fãs não iriam notar, mas estavam enganados.

Pedro Felipe M. Savordelli | Por e-mail

! Nós não vimos esse capítulo, pois estávamos jogando *Super Mario Galaxy*. Mas o Sombra, redator da *Dicas & Truques para PlayStation* que de vez em quando faz algumas participações na *NGB*, é um noveleiro nato e só deixa de assistir à *Duas Caras* quando sai algum jogo muito bom de PS3. Ultimamente, ele não tem perdido nenhum

capítulo. Disse até que teve uma outra vez em que os controles do Wii aparecem na mão de um personagem, mas nenhum jogo foi mostrado na tela. Procuramos no YouTube pois ficamos curiosos, mas tudo o que achamos foram cenas de strip-tease com a Flávia Alessandra, Juliana Knust e Juliana Alves. E não assistimos a nenhuma, pois somos homens sérios.

PASSOU BATIDO...

Na "Nintendopédia" da edição passada, as fotos dos cogumelos 11 e 20 estão trocadas e a foto 10 saiu repetida. Obrigado ao leitor Bryan Nickson por apontar os erros.

Eu não suportava aquele nanico barrigudo. Quando vi as matérias de *Mario Galaxy* das edições #5 e #6, quase delirei de tanta vontade de ter o jogo.
Tiago Pires | Por e-mail

Achamos a Peach mais gata que qualquer perua da novela das oito





PROMOÇÃO 1 TRETA GERAL!

Com no máximo 15 palavras, responda: Qual seria o Final Smash do Trivas se ele fosse um personagem secreto de *Brawl*?

Os autores das três melhores frases ganham uma cópia de *Super Smash Bros. Brawl*.

PROMOÇÃO 2 MOEDA GALÁCTICA

Sabe aquela moeda estilosa que a Nintendo deu como brinde para todas as pessoas que reservaram *Super Mario Galaxy* antes do lançamento? Então, temos dez delas aqui na redação.

Quer levar uma para casa? Fácil: explique, com no máximo 15 palavras, por que você merece ganhar uma delas.

PROMOÇÃO 3 PRÊMIO SURPRESA

Gosta de surpresa? Sim? Então esta é a promoção perfeita para você. Recebemos da Latamel cinco envelopes para presentear nossos leitores. O que tem dentro deles? Não fazemos idéia, mas temos certeza de que é coisa boa.

Para concorrer a um desses cinco prêmios, descreva, com uma frase de até 15 palavras, qual seria o presente surpresa mais legal que você poderia ganhar.

CONEXÃO NGB

RESULTADO DA PROMOÇÃO



RESULTADO DA PROMOÇÃO GOL DE MÃO

Confira os nomes abaixo e descubra se você foi um dos ganhadores das cópias de *FIFA 08* da promoção publicada na *NGamer Brasil 07*. Se a sua frase foi uma das escolhidas, entre em contato conosco pelo e-mail ngamer@europenet.com.br e confirme seu endereço.

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

Wii



Bruno Simaan França
Frase: "THIS IS SPARTAAAAAAA!!!!!!!"

Guilherme Fogarolli
Frase: "Truco! Seis, ladrão! Nove, marreco!"

DS



Victor Baptista Frencl
Frase: "Joseph Blatter, nós te amamos!"

Rodolfo Salazar da Silva
Frase: "Tô ficando atoladinha! Tô ficando atoladinha!"

NOVAS INFORMAÇÕES DE MARIO KART Wii

E com direito a artes oficiais exclusivas que você só vê aqui

Se tem um jogo capaz de fazer a gente esquecer de *Super Smash Bros. Brawl*, esse é game *Mario Kart Wii*. Não que gostamos mais de jogos de corrida do que de luta, mas o fato é que *Mario Kart* tem um lugarzinho reservado em nossos corações há muito mais tempo. E como a versão de Wii tem tudo para se tornar a melhor da série, não vemos a hora de colocar nossas mãos nesse belezura. Enquanto isso não acontece, nos contentamos em descobrir novas informações sobre o jogo.

A nova leva de detalhes referentes ao game veio do Japão, direto das páginas da boa e velha *Famitsu*, uma das maiores revistas de videogame do planeta. Aparentemente, haverá 32 pistas no total – 16 inéditas e 16 remakes de percursos tirados de versões anteriores da série. Das pistas inéditas, cinco já tiveram os nomes revelados (em japonês, é claro): Kinopio Factory, Kinoko Canyon, Coconut Mall, DK Snowboard Cross e Momo Country. Novas versões de Mario Circuit e Luigi Circuit também foram confirmadas.

Diferentemente do que dissemos no preview do jogo publicado na edição 6, as manobras aéreas – realizadas em rampas específicas, como as da nova pista de DK – recompensam o jogador com um turbo extra. E quanto maior for a quantidade de giros e piruetas antes da

aterrissagem, maior será a duração do turbo.

Em termos de recursos online, *Mario Kart Wii* é, sem dúvida, o jogo mais completo do Wii. Até 12 jogadores poderão participar de torneios fechados (com o uso de Friend Codes) ou abertos – estes serão divididos entre competições nacionais e campeonatos mundiais. Além disso, existirá um canal dedicado exclusivamente ao jogo no Wii Menu, que permitirá ao usuários conferir as tabelas de ranking online e outros tipos de informação sem nem precisar colocar o jogo para rodar. Será possível também fazer download de ghosts de outros jogadores para tentar superá-los enquanto estiver offline.

Mas as duas novidades que mais nos agradam é o suporte ao uso de Miis em partidas online (provavelmente só em corridas contra uma pessoa na sua lista de amigos) e, claro, a data de lançamento: 10 de abril – a data se refere ao lançamento japonês, mas quem disse que a gente pretendia esperar a versão americana?

Peach poderia usar roupas justas como estas com mais frequência

Esta imagem não prova nada, rapazes. Prova só que o casco azul... está de volta!

Mario fazendo seu famoso cosplay de Ayrton Senna



KID ICARUS PARA Wii?

Ainda é rumor – mas bem que poderia ser verdade...

Já tivemos a confirmação de que a Factor 5 voltou a trabalhar com a Nintendo e, em função disso, os primeiros rumores sobre o próximo projeto da companhia começam a pipocar de todos os cantos da internet. Em meio às possibilidades, o site Kombo.com citou que uma "fonte quente" afirmou que a produtora está trabalhando em uma nova versão da clássica franquia da Big N. A presença de Pit (protagonista da série) em *Super Smash Bros. Brawl* dá força ao rumor, mas como a Nintendo não tem o costume de deixar vaziar informações desse tipo, preferimos não ficar muito empolgados com a notícia.



THE LEGEND OF ZELDA: PRIME

Retro Studios desenvolvendo o próximo *Zelda*?

É o que diz mais um rumor originário da internet. A Retro Studios, para quem não se lembra – será que isso é possível? –, é a produtora que deu vida à fantástica série *Metroid Prime*, levando a caçadora de recompensa Samus para o universo 3D. A especulação ainda dá conta de que a suposta nova aventura de Link seria anunciada na edição 2008 da E3, que acontecerá entre os dias 15 e 17 de julho. Pessoalmente, achamos que essa notícia será apenas mais uma que usaremos em uma futura matéria especial sobre rumores envolvendo a Nintendo – é sério, pretendemos publicá-la em breve –, mas não se pode negar que seria interessante ver um *Zelda* criado pelas mãos do pessoal da Retro.

DE CIENTISTA E LOUCO...

...o Dr. Kawashima tem um pouco

Na verdade, de louco ele tem muito. Isso porque o renomado neurocientista que ajudou na criação da série *Brain Age* recusou a absurda quantia de US\$ 11 milhões (cerca de R\$ 19 milhões) que deveria receber dos royalties graças ao sucesso de vendas das duas versões da franquia. "Nenhum centavo vai para o meu bolso", comentou ele depois de dar um esporro nos próprios familiares: "Todos na minha família estão chateados comigo, mas eu disse a eles que se querem dinheiro, que trabalhem para ganhá-lo".

Talvez para provar que não está endoidando, Kawashima decidiu doar parte do dinheiro para a construção de laboratórios no Instituto de Desenvolvimento da Universidade de Tohoku e usar o restante para financiar suas pesquisas sobre envelhecimento e câncer. Menos mal então.



BRINCANDO DE DEUS NO Wii

Jogo de DS pode ganhar versão "tamanho família"

Em uma recente teleconferência com investidores, o presidente da THQ, Brian Farrell, quase chorou de felicidade ao falar a respeito das vendas do game *Drawn to Life* (que levou nota 85 na edição 5 da NGB). Segundo Farrell, o game vendeu algumas milhares de unidades mundo afora e, sozinho, respondeu por 94% do crescimento das vendas da THQ no setor de games para o portátil nos três últimos quartos do período fiscal. Para evitar soltar fogos comemorativos e os vizinhos botarem a polícia no caso, Farrell informalmente anunciou que a THQ vai levar a franquia para o Wii junto com muitos outros títulos exclusivos.

LANÇAMENTOS

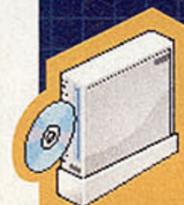
MARÇO 2008

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



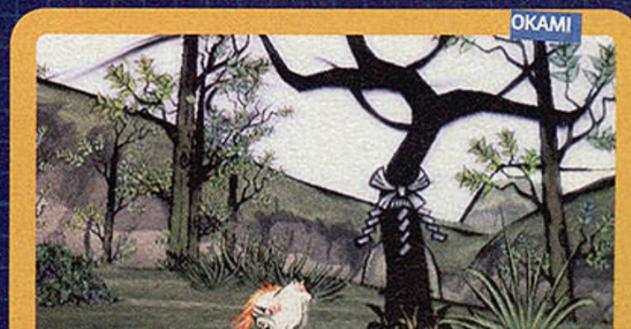
DS

Let's Ride: Friends Forever	03
Anno 1701: Dawn of Discovery	04
Eco Creatures: Save the Forest	04
Imagine Figure Skater	04
Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer	04
Ninja Reflex	04
Pet Shop	04
Petz Bunnyz	04
USA Today Crosswords	04
Plushees	10
Final Fantasy	
Crystal Chronicles: Ring of Fates	11
Insecticide	11
Nanostray 2	11
Winning Eleven:	
Pro Evolution Soccer 2008	11
Diary Girl	18
GoPets: Vacation Island	18
Lost in Blue 3	18
Sega Superstars Tennis	18
Ninja Gaiden Dragon Sword	20
Harvest Moon DS Cute	25
Dream Pinball 3D	31

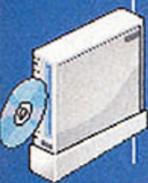


Wii

Major League Baseball 2K8	03
Bully: Scholarship Edition	04
Super Smash Bros. Brawl	09
Indoor Sports	10
House of the Dead 2 & 3 Return	11
Pro Evolution Soccer 2008	11
Worms: A Space Oddity	17
Baroque	18
Sega Superstars Tennis	18
Target Terror	18
Obscure: The Aftermath	25
Okami	25
Opoona	25
Summer Sports: Paradise Island	27
MiniCopter: Adventure Flight	28
Dream Pinball 3D	37



OKAMI



PREVIEWS

LEGO INDIANA JONES: THE VIDEOGAME

LEGO INDIANA JONES THE VIDEOGAME

Em busca da verdade, desmontamos nosso arqueólogo favorito tijolo por tijolo

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO LUCASARTS DESENVOLVIMENTO TRAVELLER'S TALES LANÇAMENTO 2008

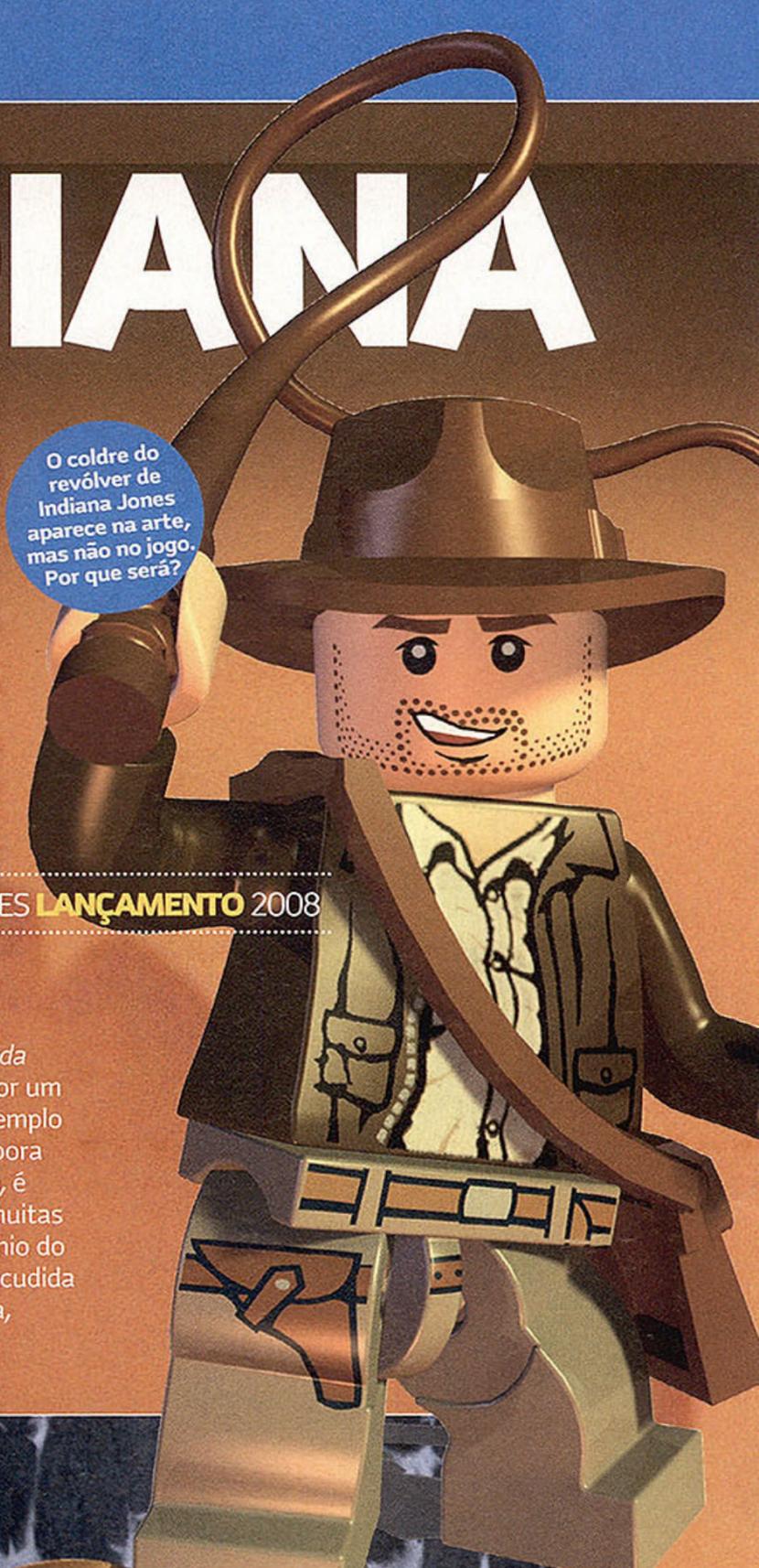
Indiana Jones: professor de arqueologia, especialista em ocultismo, caçador de antiguidades raras e astro do mais novo game LEGO. Nada mau para um cara com nome de cachorro.

A decisão de imortalizar o herói sabichão em formato LEGO é natural: a série de filmes *Indiana Jones* é tão clássica quanto *Star Wars*, e seu humor afiado anda de mãos dadas com o tratamento cômico dos recentes games da franquia LEGO. Com os blocos de construir já posicionados por conta dos games *Star Wars*, não foi muito difícil para a Traveller's Tales dar um novo formato à engine e recriar os três primeiros filmes da série em um estilo que tem a ver com o Dr. Henry Walton Jones Jr.

Construtores da arca perdida

Tudo começa com *Os Caçadores da Arca Perdida* e a busca de Indy por um ídolo dourado que está em um templo no Peru. Não espere moleza: embora seja uma missão de treinamento, é preciso andar com cuidado. Há muitas armadilhas para driblar e o domínio do chicote de Indy é crucial. Uma sacudida rápida no controle aciona a arma, permitindo que Indiana desarme inimigos e manipule alavancas.

O coldre do revólver de Indiana Jones aparece na arte, mas não no jogo. Por que será?

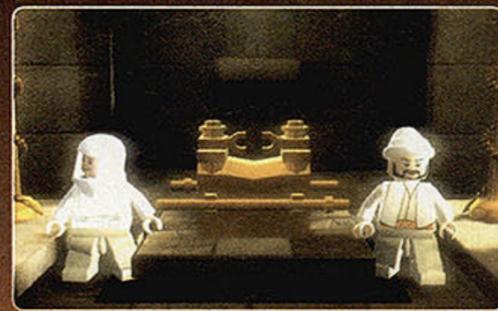
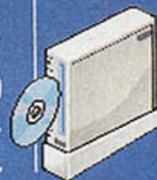


Cirurgia plástica
Há muitos detalhes no design dos personagens. Preste atenção e você verá pequenas mudanças em muitos capítulos. Marion, por exemplo, muda de roupa e cabelo várias vezes



Mas que boneco!
A lábia do Dr. Jones é famosa com as garotas, e as seqüências de animação estão carregadas com o charme do arqueólogo. E como este é um game LEGO, também haverá muitas piadas





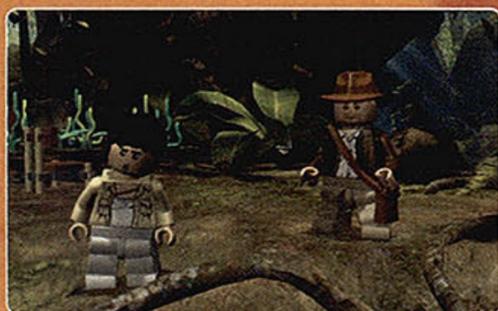
▲ Certeza da morte? Poucas chances de sucesso? Onde é que a gente assina?



▲ Quando a hélice entrar em cena, esse careca vai ficar ainda mais careca



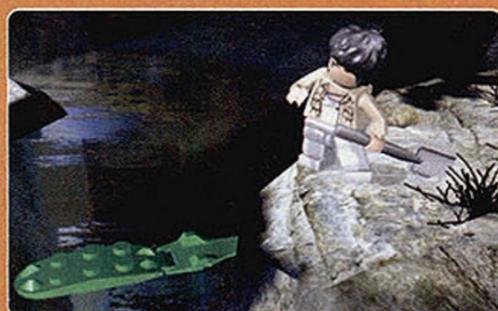
▲ Pelo sorriso, Marion está realmente impressionada com o tamanho do chicote



▲ Para um olho normal, parece uma horta. Mas é uma selva para um LEGO



▲ Observe a fragilidade da escada. São esses detalhes que dão a personalidade?



▲ A pá, além de cavar tesouros, é a ferramenta ideal para pentear crocodilos

A HABILIDADE DE TRANSFORMAR OBJETOS EM ARMAS É ALGO INCRÍVEL

Encontrar imagens reais de jogo é mais difícil do que achar o Santo Graal, mas já nos garantiram que quem estiver familiarizado com *LEGO Star Wars* vai reconhecer imediatamente a interface. Coletar ícones LEGO para conseguir fortuna e glória terá, como sempre, muita importância; e também haverá muitos objetos destrutíveis e itens escondidos para você encontrar sozinho ou junto com um amigo no modo cooperativo.

Também haverá uma ênfase maior do que antes nos enigmas, e você precisará combinar peças LEGO Technic para progredir. Depois que a relíquia for adquirida, é hora de escapar do templo que está desmoronando. A cena da pedra rolante aparece em sua totalidade e você terá que correr em direção à tela e desviar de objetos. A conclusão da fase mostra uma batalha que começa na selva e termina no hidroavião. Com cobras e tudo mais.

Então é hora de partir para o Nepal e localizar Marion Ravenwood e seu medalhão. Uma batalha contra os nazistas vem a seguir e as coisas ficam quentes quando o bar começa a pegar fogo. A habilidade de Indy de transformar em armas os objetos que estão a seu redor realmente impressiona. Ele pode pegar itens para jogar nos inimigos, então o bar é perfeito para uma luta, pois está cheio de garrafas e cadeiras. As montanhas nepalesas e estruturas antigas dão volume a esta parte do jogo (no cinema, era apenas uma cena no bar), portanto, não pense que você vai escapar dos templos tão cedo.

Da frigideira para o fogo

O mercado do Cairo vem logo depois, seguido pela cena da escavação (com um monte de cobras), uma perseguição automobilística, uma fase no cais do submarino e um final explosivo na ilha secreta onde você testemunhará a famosa cena em que o rosto do major Arnold Toht derrete. Tudo com o inconfundível estilo LEGO.

Se você achou *LEGO Star Wars* visualmente impressionante, uma surpresa lhe aguarda. As locações dos

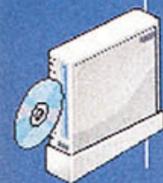
filmes são muito mais exóticas e coloridas do que *Star Wars* e *Batman*, então a *Traveller's Tales* deu uma bombada nesse departamento. Os ambientes possuem um visual pseudo-realista, o que faz com que os elementos LEGO de um santuário antigo pareçam bem destacados juntos a um lindo cenário selvagem.

E segue o show! *O Templo da Perdição* começa na boate Club Obi-Wan, em Xangai, e com a emocionante perseguição logo depois. Novamente, você precisará tirar o máximo proveito de tudo que lhe cerca para sobreviver aos tiroteios, então é melhor se preparar para agachar e pular para trás de objetos.

Um acidente aéreo mais tarde e você estará nas florestas da Índia, lutando para derrotar suas muitas criaturas. A jornada até o Palácio de Pankot é repleta de perigos, mas a viajar em cima de elefantes compensa. Sobreviva à noite no palácio e uma turnê pelos subterrâneos será seu prêmio. Mais enigmas e muitas trocas de personagem acontecem antes daquela que deve ser a fase mais emocionante de todas: a corrida com os carrinhos de mina. Pule em um deles, como Donkey Kong, e prepare-se para uma viagem de virar o estômago. ▶



É tudo pose. A moto não tem gasolina e o revólver não tem abertura para a bala sair



PREVIEWS

LEGO INDIANA JONES: THE VIDEOGAME

Pedras vão rolar

Se você tem menos de 20 anos de idade ou não gosta da Sessão da Tarde, pode confirmar com seu pai ou com seu tio. A seqüência inicial de *Caçadores da Arca Perdida* é uma das mais memoráveis do cinema no último quarto de século. E agora você vai poder participar dela.



▲ É bom que você goste de balançar. Há muitos momentos assim no game



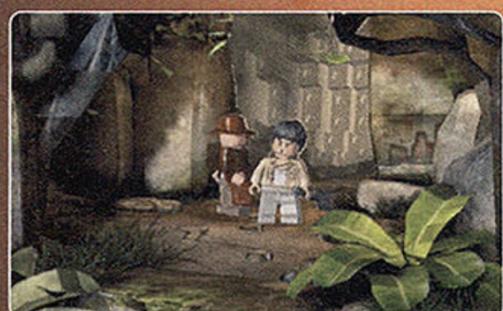
▲ Nada como um bom e velho templo com armadilhas e perigos por todo lado



▲ Será que nesta cena teremos que adivinhar a quantidade de areia no saco?



▲ A famosa cena da pedra rolante já foi parodiada até em *Os Simpsons*



▲ As expressões faciais dos bonequinhos contam tudo o que você precisa saber

UM ELENCO MONUMENTAL COMPOSTO POR MAIS DE 60 PERSONAGENS JOGÁVEIS ESTARÁ A SUA DISPOSIÇÃO

Logo após vem o combate na parte de fora da mina, que culmina em um confronto na ponte de corda e na morte de Mola Ram, o careca que adora crocodilos. Embora haja várias cenas de natação no jogo, esta é uma fase em que você vai querer ficar fora da água a todo custo.

O template da perdição

Como você provavelmente já deve ter percebido, o game segue o caminho de *Star Wars* e divide os três filmes em seis capítulos cada. Mas o que importa não são os números, mas sim a quilometragem. Quem disser que as semelhanças vão atrapalhar *LEGO Indy* está falando bobagem, já que o mais importante – personalidade – existe de sobra. Um elenco monumental composto por mais de 60 personagens jogáveis está à disposição, incluindo Papai Jones, Baixinho e até o cabeça explosiva em pessoa, Rene Belloq. Assim como em *The Complete Saga*, você pode misturar peças para compor ainda mais personagens. Quer ver a

cabeça de Mola Ram no corpo do Baixinho? Não? Bem, se algum dia quiser, você pode.

Muitos personagens encontram áreas exclusivas que só eles podem acessar, o que garante bastante fator replay. A sempre adorável Marion Ravenwood pode alcançar lugares altos com suas habilidades especiais; Marcus Brody tem um movimento de escorregar; e o finado Satipo – talvez você se lembre que ele encontrou um fim trágico logo no início de *Caçadores* – pode cavar tesouros. Não sabemos se Willie Scott pode gritar para amedrontar os inimigos, mas ficaremos surpresos se isso não acontecer. E a julgar pelo envolvimento de George Lucas e Harrison Ford nos filmes das séries *Indiana Jones* e *Star Wars*, nós ficaremos chocados se Han Solo não fizer uma aparição. Afinal, Indy apareceu em *The Complete Saga*; então seria uma troca justa, certo?

A última cruzada

O último filme é o mais difícil de todos. Tudo começa com o jovem Indy correndo pelo topo do trem do circo em busca da Cruz de Coronado. As catacumbas de Veneza compõem metade da segunda fase, com a perseguição de barcos bombando a metade final. Depois, é hora de andar na

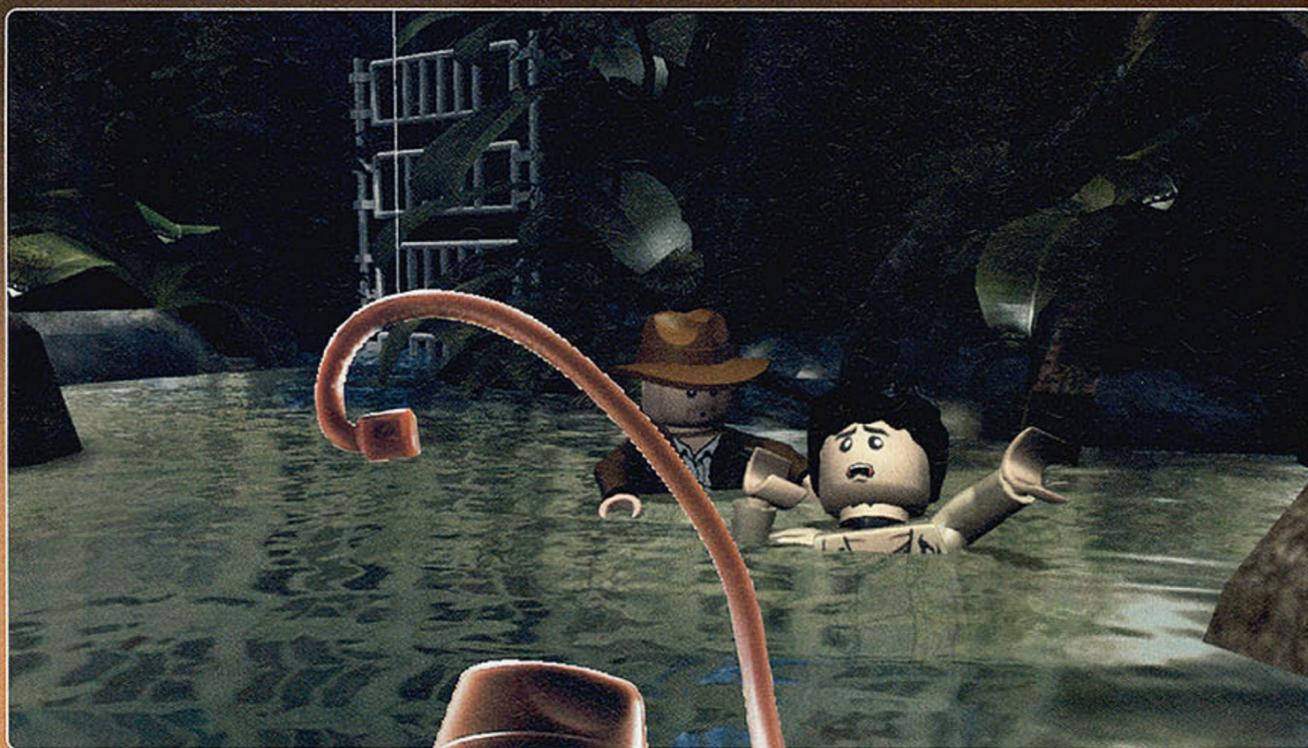


▲ A ausência de objetos LEGO no fundo de alguns cenários enfatiza a ação



▲ A iluminação é importante. Como Indy passa por muitos locais escuros, encontrar fontes de luz é como encontrar tesouros





▲ Nós já sabemos que esse cara é um traíra da pior espécie. Será que não dá para deixá-lo morrer afogado?



"Se alguém pedir 'LEGO Mario Bros.', eu trisco meu chicote nele!"

ponta dos pés pelo Castelo de Brunwald em uma frustrada tentativa de salvamento e uma fuga cinematográfica. Construa sua motocicleta para correr até Berlim e, depois que o diário de Henry estiver seguro, embarque em um dirigível e pilote um avião de caça.

Salvar Brody, que está no tanque, será sua penúltima tarefa. A cavalgada é uma seqüência bem empolgante, e a solução dos enigmas na busca pelo Santo Graal, com a transformação de Donovan em um esqueleto LEGO, fecha tudo com chave de ouro. É preciso manter a cabeça no lugar quando o templo começa a desmoronar, já que há um bom número de obstáculos a ser ultrapassado. O chicote deve garantir um final feliz. Isto é, contanto que você consiga achar o caminho de volta.

É quase impossível pensar que *LEGO Indiana Jones The Videogame* não será um sucesso retumbante. Embora no papel pareça apenas metade do game que *The Complete Saga* é (três filmes em vez de seis, 60 personagens em vez de 120, etc.) é difícil imaginar a Traveller's Tales ignorando conteúdo. Ela já provou seu valor e *LEGO Indy* deve servir para melhorar ainda mais essa reputação. Com base naquilo que nos aguarda, é seguro afirmar que, ao escolher os filmes *Indiana Jones*, a Traveller's fez uma boa escolha.

Dr. Jones e Dr. Jones Jr. passeiam alegremente com sua motoca no meio dos nazistas



▲ Indy não pára. Quando está meio entediado, ele se pendura em precipícios



▲ Como sempre, os bonecos são mudos. Por isso as muitas expressões faciais



▲ Vamos ver: *Star Wars*, *Batman* e agora *Indiana Jones*. Qual o próximo? *Matrix*?



TEMPORADA DE CAÇA

A SÉRIE *LEGO* TRANSFORMA FILMES DE SUCESSO EM GAMES ÓTIMOS. PODE MANDAR MAIS!

Indiana Jones está cheio de momentos adequados à paródia. Vai ser impossível não dar um sorriso – ou derramar uma lágrima – quando você estiver jogando. Eis alguns dos melhores:



SNAAAAAKE!

Agora ele está vazio, mas este piso estará cheio de cobras quando você tentar passar por aqui. E a coisa que Indy mais odeia são cobras.



NÃO ABRA ESSA CAIXA

Quando a Arca da Aliança for aberta, muitos fantasmas LEGO voarão por este cenário. Mas você não precisa fechar os olhos.



CAIS E CAOS

O cais do submarino é um dos últimos cenários. Agora sabemos como Indy conseguiu viajar do lado de fora de um submarino: ele é um boneco LEGO.



O CAJADO DE WAAAAAH

Pobre Dr. Jones... quase fica cego ao procurar pelo Fosso das Almas. Mas se ele não passasse por tantos apuros, que graça teriam suas aventuras?

Wii FIT

Os japoneses já colocaram as mãos – e os pés – no novo acessório do Wii. Nós também

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NINTENDO DESENVOLVIMENTO NINTENDO LANÇAMENTO 2008

Respiração acelerada. Dores por todo o corpo. Suor escorrendo pela testa. E tudo isso só pelo esforço de tirar a balança de dentro da caixa. Por trás do límpido exterior branco, repousa um aparato tecnológico de monitoramento de gordura, projetado para complementar o software do *Wii Fit* e classificar você entre gorduchinho ou fininho.

Nem é preciso dizer que condicionamento físico não é forte da equipe da **NGamer Brasil**. Achamos que exercícios são aquelas contas chatas que se faz na escola durante as aulas de matemática. Então, seria errado dar um parecer conscientemente saudável sobre *Wii Fit* (assim como não dá para acreditar em um review do Big Mac feito pela Solange Frazão). Portanto, nós fazemos uma simples pergunta: o game é divertido?

SLALOM COM ESQUI

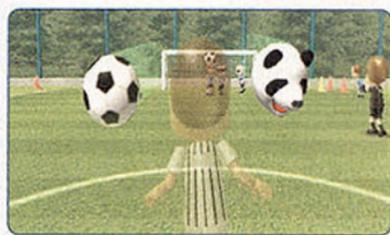
Embora seja fácil de dominar com as mãos, o Slalom com Esqui é um dos melhores indicadores da balança no que



diz respeito aos controles de um game de verdade. Traçar um caminho é complicado, mas há versatilidade suficiente para provar que a balança pode ser usada em um título independente de esqui. No caso de *SSX Blur*, game que muitos acharam ter muita sensibilidade no Nunchuk, o inclinação do corpo certamente faria sentido.

Depois de jogar *No More Heroes*, o Mega acha que todo game é gravado com uma visita ao toalete

TESTA BATE NA BOLA



Você inclina. Você cabeceia a bola. Por isso o nome. E é um dos melhores. Conseguir driblar botas e cabeças de panda com a sua própria cabeça não exige muita rapidez, mas sim habilidade em permanecer firme.

Equilíbrio também pode ajudar a chegar à seleção. Esta atividade certamente vai fazê-lo dar muitas gargalhadas.

ÍNDICES DE MASSA CORPORAL (IMC) DOS CONSOLES ATUAIS

1. Wii FIT

De repente, decidimos pesar a própria balança do *Wii Fit*. E como conseguimos fazer isso? Prendendo no banheiro todos os integrantes de outras redações para que pudéssemos ter um tempo a sós com o novo brinquedinho. Há!



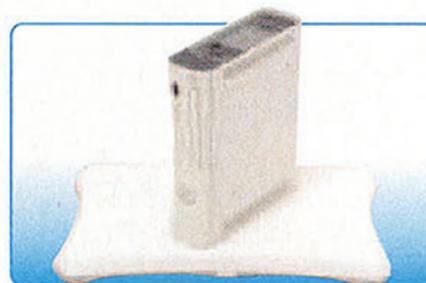
2. PLAYSTATION 3

Um IMC de 12.10 faz da balança do *Wii Fit* um objeto ideal para dar na cabeça de outros editores com o intuito de "tomar emprestado" seus consoles para ver qual o mais gordo da geração atual. O PlayStation 3 ficou com 5.30 bem pesados.



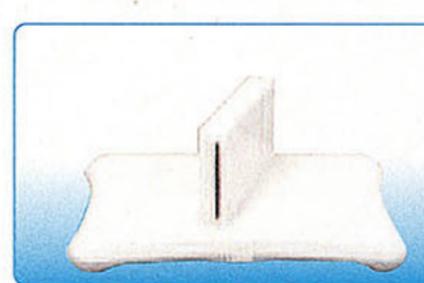
3. XBOX 360

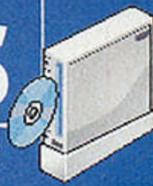
O console da Microsoft, sem a fonte de energia, até que é bem leve: 3.30; reduzidos para 3.20 depois que o Bill Gates apareceu e exigiu que descontássemos o disco rígido removível. Com medo de seu olhar de raio laser, nós obedecemos.



4. Wii

O Wii, apesar de seu tamanho, passou por dificuldades neste torneio de peso e acabou registrando 3.50; o que significa que nosso rechonchudo bebê é oficialmente mais gordo que o Xbox 360. Como o mundo dá voltas, hein Wiilefante!





O JOGO DO PINGÜIM

O que dizer depois de ver seu Mii enfiado dentro de um disfarce de um pingüim? Legal, né? Mas e o jogo? É meio frio (ho ho ho). Com o objetivo de engolir o maior número possível de peixes, você se inclina para a esquerda e para a direita com o intuito de balançar o iceberg e colocar o bom e velho Chily Willy na direção certa para ficar com o bucho cheio. É meio que o pólo oposto (ho ho ho novamente) da Tilt Island de *Super Paper Mario*, onde você guiava o Mario para longe de obstáculos que caíam. Essa missão não é a mais complexa do *Wii Fit*, mas também não é nenhuma gelada (aff).



SALTO COM ESQUI



Enquanto o futebol e o bambolê oferecem avatares que respondem diretamente a seus movimentos – dando uma clara indicação de como isso afeta o jogo – o Salto com Esqui é um pouco mais secreto com seus cálculos. Agachado em uma posição parecida com a de alguém que vai ao banheiro sem usar a latrina, seu centro de equilíbrio precisa ser alinhado com o pequeno ponto azul para que você ganhe o máximo de velocidade. Já o salto em si nos deixou um pouco perplexos: a súbita mudança para uma posição ereta não resulta no vôo desejado. Será que há um ângulo certo para isso?

GAROTADA PREGUIÇOSA

Todo mundo sabe que ficar de pé é algo que só deve acontecer quando se está tentando alcançar a lata de biscoitos que a mamãe escondeu na prateleira mais alta da cozinha. Ou então para ir até a lanchonete mais próxima de casa. Pensando nisso, nós demos uma limpada básica no tapete da redação e nos ajoelhamos nele para jogar com as mãos.



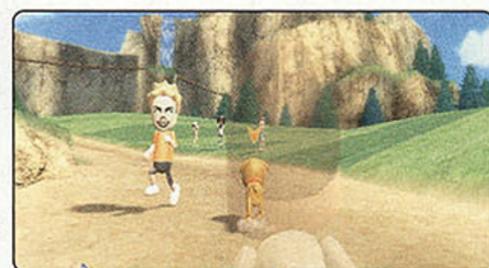
CABECEIOS DE FUTEBOL

Os movimentos rápidos necessários para passar por grupos de cabeças de panda são difíceis. Jogar com as mãos é muito mais fácil.



POSE DE YOGA

Com as mãos, conseguimos fazer o *Wii Fit* pensar que um braço representa o corpo inteiro do jogador. Só que isso não serve para nada.



COOPER FEITO

Em vez de correr no mesmo lugar, você pode sacudir gentilmente e obter o mesmo efeito. E depois observar sua imagem de zumbi na TV.



ESQUIANDO

Com as mãos pressionando a parte de cima da balança, você alcança altas velocidades. Aí é só cruzar a linha de chegada e sair da posição canina.

ROLA BOLA

Não é exatamente um quebra-cabeças: qualquer um pode ver que as bolas precisam ser embocadas nos buracos brilhantes – mas sincronizar os movimentos do corpo com a balança pode deixar tonto até quem nunca ficou bêbado. O truque é inclinar gentilmente e depois dar sacudidas rápidas para levar novamente ao centro as bolas que estão caindo pelas tabelas. O esquema é infinitamente mais simples do que *Kororinpa*; mas pensando bem, naquele jogo você não controlava coisas com um pedaço de plástico branco.



E editor da NGB está quase pronto para enfrentar o Karate Kid

CORDA-BAMBA

Dando provas de que o *Wii Fit* é uma espécie de ferramenta de recrutamento de artistas de circo (ele envia os detalhes de equilibristas altamente precisos para um comitê circense que depois escolhe suas vítimas), o jogo da corda-bamba exige que o jogador dê passos arrastados para frente e fique parado quando começar a balançar, dando sinais de que vai cair. Existem também alguns obstáculos que devem ser superados com uma rápida caminhada para frente na ponta dos pés.



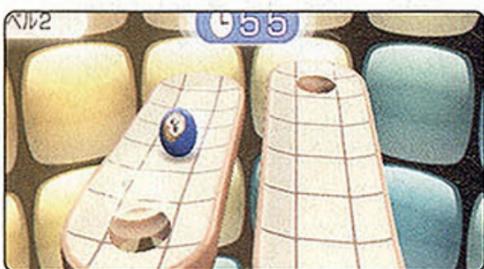
MULTIPLAYER MULTIPESADO

Tirando as risadas que são dadas por todo mundo que está assistindo, *Wii Fit* é basicamente uma experiência solo. Mas só porque o jogo não foi projetado para dois jogadores, isso não quer dizer que ele não possa ser jogado por duas pessoas, não é mesmo? Com um pouco de imaginação, é possível fazer coisas que até a imaginação duvida.



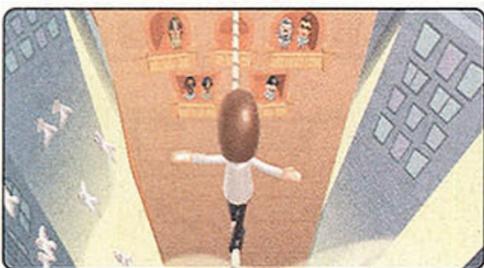
FUTEBOL DE CABEÇA

Ver o Mega e o Trivas sofrendo nesse desafio trouxe lembranças daquelas corridas de três pernas de gincanas. Só que as crianças não caem tão fácil.



ROLA BOLA

Empolgada com o desempenho no futiba, a dupla encarou o desafio de embocar bolas. Só "encarou" mesmo: nenhum movimento foi registrado.



CORDA-BAMBA

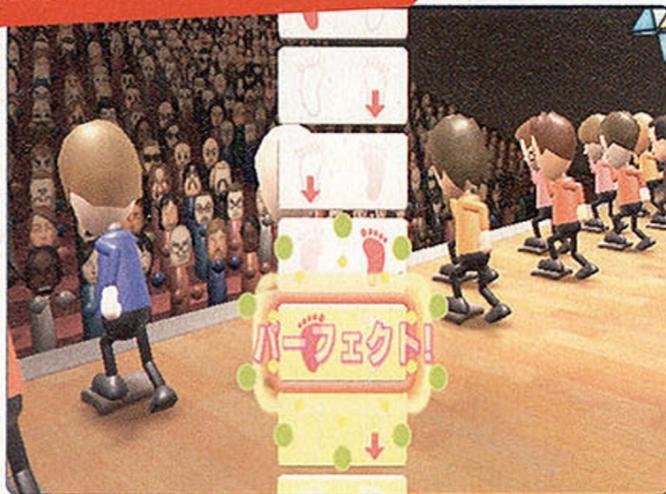
Passos alternados fizeram o Mii balançar na corda. Mas sem centro de equilíbrio, a balança não respondeu direito e só 4m foram percorridos.



AERÓBICA STEP

Com o senso rítmico de um gorila, Mega tentou se dar bem aqui. Depois que o Trivas ajudou, piorou. Às vezes, uma perna é melhor do que duas.

AERÓBICA STEP



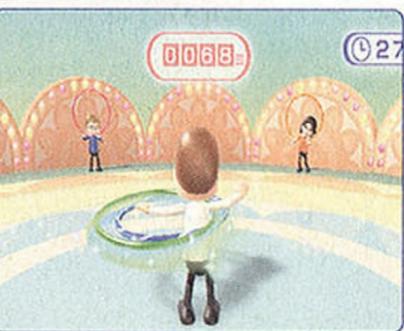
O destaque da aeróbica é uma animação em que uma fileira de Miis executa uma dança completamente tosca – e que fica ainda mais hilária quando você percebe que nessa fileira estão figuras como Hitler, Jesus e Borat. A atividade se desenrola como o jogo de dança mais lento já projetado, um bailado de zumbis executado em cima e fora da balança, com uma platéia de Miis abestalhada. Essa dança arrastada até nos lembrou das aulas de ginástica para senhoras da terceira idade que passam na TV pela manhã. Uma visão assustadora, sem dúvida.

ORA, BOLHAS



Hummm... parece que alguém andou reciclando as idéias apresentadas em *Super Mario Galaxy*: direcionar essa bolha por um labirinto vertical é assustadoramente parecido com a navegação da bolha da galáxia Bubble Blast. Mesmo assim, as inclinações que controlam a atividade funcionam muito bem. Só que depois não tivemos muita vontade de jogar novamente. Como em *Wii Play*, muitos joguinhos poderiam ser mais explorados.

BAMBOLÊ

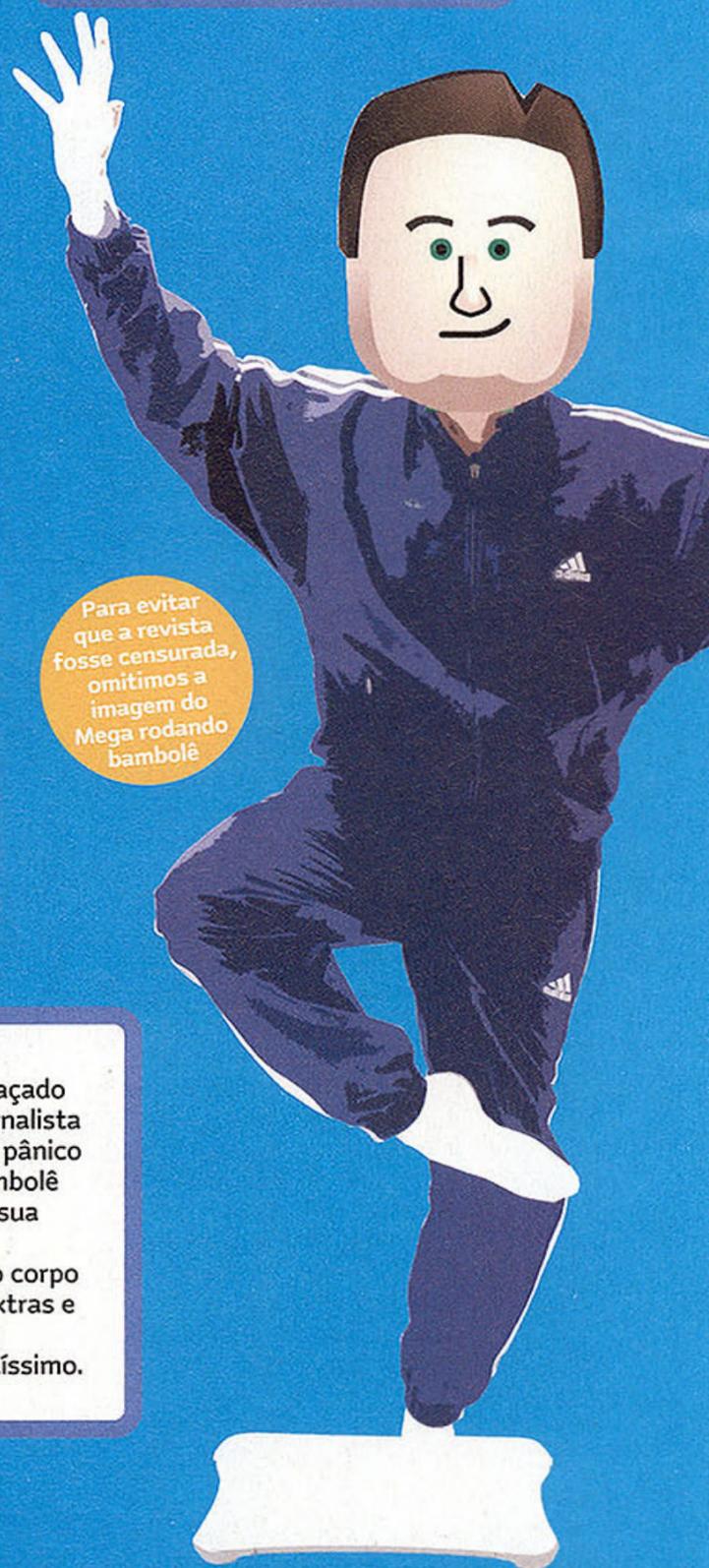


Não há nada mais engraçado do que assistir a um jornalista de games entrando em pânico ao tentar rodar um bambolê imaginário ao redor de sua cintura. Some a isso movimentos laterais do corpo para pegar bambolês extras e você tem um minigame simples, porém divertidíssimo.

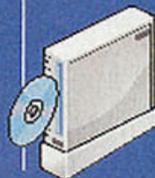


SNOWBOARD

Se por acaso precisávamos de mais algum incentivo para botar fé no potencial da balança, o jogo de Snowboard deu conta do recado. Girando a balança em 90 graus e montado na posição própria do esporte, o jogador deve executar um rápido slalom, alterando a velocidade com inclinações para frente ou voltando para a posição traseira, exatamente como no esporte real. A velocidade, em comparação com o esqui, mostrou uma movimentação de cair o queixo.



Para evitar que a revista fosse censurada, omitimos a imagem do Mega rodando bambolê

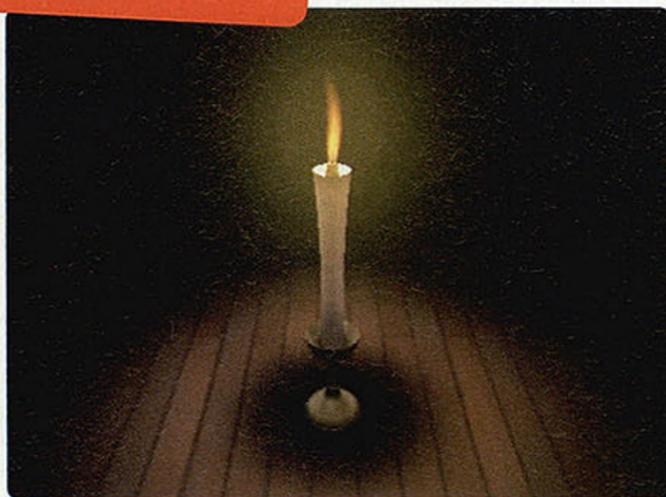


BOXERCÍCIO

As piadas que misturam jogos de boxe com a série de filmes *Rocky* já estão pra lá de batidas, então é melhor só falarmos mesmo do minigame em questão.

É como a atividade da aeróbica, só que com o acréscimo de socos: desta vez, você pisa para fora da balança e faz movimentos com o braço, usando o Wii Remote ou o Nunchuk para transformar os passos em poderosos golpes. É legal ver a utilização dos controles do Wii, mas o game é muito simples.

REZA VELA



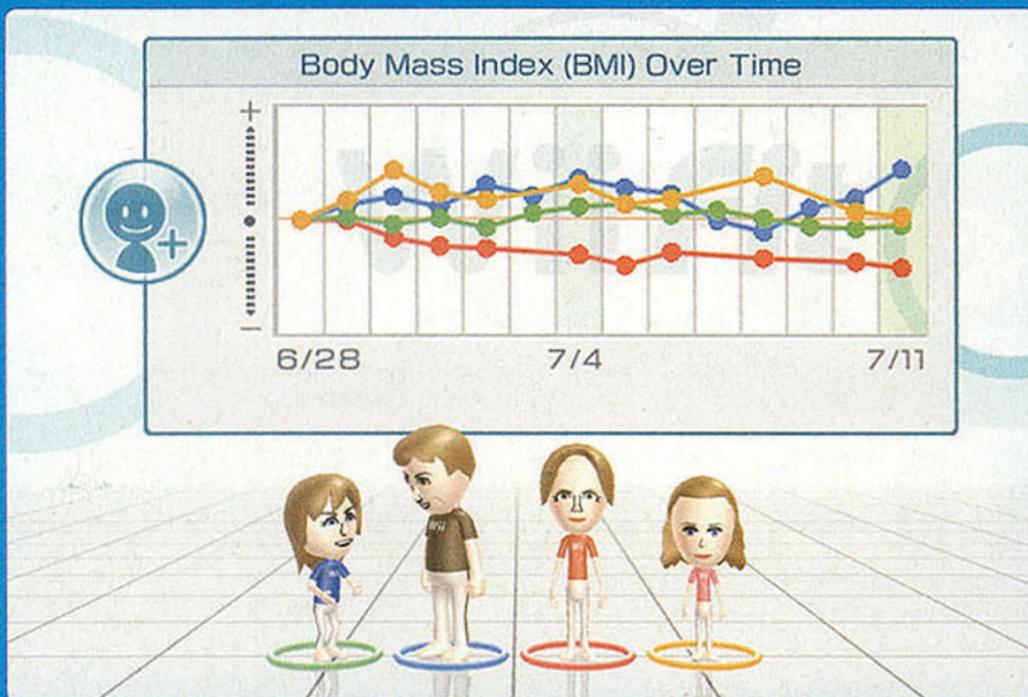
Depois da intensa ação corporal, você vai querer relaxar com este estranho desafio. Empoleirado na balança com as pernas cruzadas, você só tem que ficar imóvel o maior tempo possível, observando uma vela queimar lentamente e curtindo a tranqüilizante atmosfera. Balance e a vela queimará mais rápido; mas talvez seja melhor assim – temos quase certeza de ter visto uma joaninha ser incinerada na chama da vela. Será que esses exercícios todos afetaram nossos cérebros? Precisamos de um bolo de chocolate. Agora!



Descanso? Que nada. Ele travou e não conseguiu mais sair dessa posição



(A) ゲーム開始



Quando falamos do *Wii Fit* pela primeira vez na *NGB 3*, dissemos que o acessório mostrava muito potencial. Depois de passar um bom tempo com ele, achamos que acertamos na previsão.

Como aparelho de exercícios, é difícil julgar, pois isso requer mais conhecimento biológico do que nós possuímos. Podemos dizer que a medição do Índice de Massa Corporal funciona muito bem: ela pode, por exemplo, identificar que o Erick é maior do que o Trivella. E a habilidade de ajustar automaticamente os minigames de acordo com o peso do usuário também impressiona.

Falar somente sobre os games é o mais indicado para nós. Essas pequenas atividades geradoras de suor são apenas um gostinho do que está por vir. Embora nenhum dos joguinhos seja realmente embasbacante, nenhum deles apresenta falhas técnicas; o que não pode ser dito dos duvidosos *Tênis de Mesa* e *Pescaria*, dois minigames de *Wii Play*. Mas mais do que isso, eles fazem você pensar. O óbvio potencial dos jogos que utilizam a balança está sendo comentado em muitas revistas de games e por uma

boa razão: o *Esqui* e o *Snowboard* são incrivelmente precisos. E ainda há o jogo da *Corda-Bamba*. Com a necessidade de dar passos de verdade para se mover para a frente, ficamos imaginando se isso um dia poderá ser usado para simular a movimentação em um jogo de tiro em primeira pessoa. Ou talvez as partes em que você deve ficar imóvel na balança sejam transportadas para games de furtividade, com seu personagem se escondendo dos guardas enquanto você sua para ficar quietinho em cima de seu desconfortável pedestal branco.

Wii Fit já está disponível no Japão, e quando for lançado na parte de cá do planeta, todo mundo vai falar dele. Você vai vê-lo em todas as bancas de

jornais, inclusive em revistas que não são especificamente de games. Vão falar dele em noticiários e programas matinais, vão mostrar como fazer exercícios e, ao mesmo tempo, se divertir. É capaz até do Cid Moreira arriscar algumas aulas de step para ganhar alguns anos de vida (como se ele já não fosse imortal...).

Mas apesar disso, você que é gamer, vai ter que ignorar essas mensagens de boa forma física e se fixar apenas no que diz respeito aos controles do jogo. Não há nada como ditar ordens digitais com seu corpo inteiro, e poucas coisas são tão divertidas como essa. E tudo isso com apenas um jogo de demonstração do novo acessório. Belo trabalho, Nintendo!



PREVIEWS

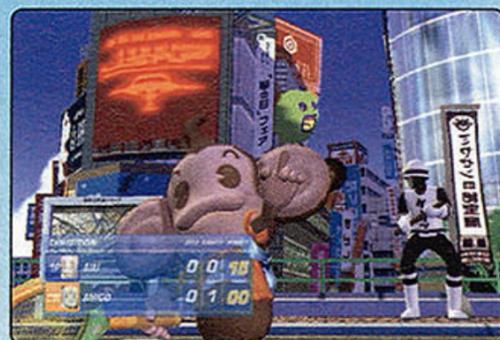
SEGA SUPERSTAR TENNIS



Ulala! Calma, não estamos babando por causa do corpo da garota ao lado. Esse é o nome dela. E ela é da série *Space Channel 5*



◉ Quadra baseada no distrito japonês de Shibuya, presente na série *Jet Set Radio*



◉ AiAi nem imagina que vai levar uma surra daquele policial ali atrás

PLATAFORMAS Wii/DS PRODUÇÃO SEGA DESENVOLVIMENTO SUMO DIGITAL LANÇAMENTO MARÇO

SEGA SUPERSTAR TENNIS

Sonic e companhia unem forças no primeiro jogo de tênis para Wii depois do bom e velho *Wii Sports*

Personagens carismáticos, raquetes, movimentos especiais e minigames. Esta é a resposta da Sega à série *Mario Tennis*, com a vantagem de ser desenvolvido com base no sistema do excelente *Virtua*



▲ É possível jogar só com o Wii Remote ou usando o mesmo conectado ao Nunchuk

Tennis 3, com os controles adaptados ao Wii Remote. E nós batemos um papo com o pessoal da Sumo Digital para descobrir mais algumas informações direto da fonte.

Como vocês fizeram para adaptar os comandos aos controles do Wii?

Basicamente, nós calculamos a direção e a velocidade do Wii Remote e isso é traduzido no movimento da raquete. Como acontece no esporte, quanto mais preciso for seu tempo, melhor a raquetada. Isto é, se você rebater muito cedo ou muito tarde, as chances de a bola ir para fora aumentam. Nós também podemos identificar com precisão a direção em que você está movendo o Wii Remote, ou seja, se você direcionar o controle para cima ao rebater, o resultado será uma bola por cobertura (lob).

Alguma informação adicional sobre os minigames existentes?

Nós temos algo parecido com *Space Harrier* (jogo clássico da

Sega), em que você deve derrotar os inimigos com saques e desviar de seus ataques. Também incluímos um minigame baseado em *Puyo Pop Fever* e, nesse, você precisa eliminar as fileiras de puyos com bolas coloridas. Todos os minigames podem ser jogados em até quatro pessoas no Wii.

Como funcionam os movimentos especiais, os Superstar Powers?

Para cada devolução correta que você faz, e também quando ganha pontos, você contribui para carregar o seu especial. Quando a barra estiver cheia, você pode ativar o modo superstar por alguns instantes, e o resultado varia de acordo com o personagem que você escolher. Jogando como Sonic, por exemplo, você se transforma em Super Sonic – que é mais rápido e pode rebater com mais força. Se o seu adversário conseguir defender uma bolada do Super Sonic, ele voará para fora da quadra!

Cada personagem tem movimentos e poderes exclusivos, baseados em seus respectivos jogos. A nossa intenção é que você experimente todos os personagens e descubra seus poderes secretos, que ajudam bastante durante as partidas se usados corretamente.

Quais personagens estarão disponíveis no jogo?

Tenho que ter cuidado ao falar disso, pois alguns são secretos e não podem ser revelados... mas posso confirmar Sonic, Tails e Shadow (da série *Sonic*),

Pelo menos a Sega teve bom senso e não intitulou o game como "Sonic Tennis"



◆ Lembre-se bem deste olhar alucinado e desta cabeça com formato de caixa de sapato. Ele é Amigo, protagonista da série *Samba De Amigo*, e está prestes a ser esmagado por uma bola gigante

Ulala (*Space Channel 5*), Amigo (*Samba de Amigo*), AiAi (*Super Monkey Ball*), NiGHTS e Reala (*NiGHTS*) e Beat e Gum (*Jet Set Radio*). Tentamos incluir personagens do passado e do presente, para que os fãs da Sega de todas as idades possam se sentir bem à vontade.

As músicas e os efeitos sonoros foram retirados de outros jogos da Sega?

Nós tivemos a honra de receber permissão para vasculhar os arquivos musicais e sonoros da Sega. Além disso, pudemos contar com a colaboração de Richard Jacques, que revisitou as trilhas sonoras antigas com uma leitura mais atual e também trouxe composições novas. No total, temos mais de 80 faixas musicais na trilha sonora, o que certamente agradará aos fãs. 

A VERSÃO PORTÁTIL

No DS, você poderá optar por jogar com controles tradicionais, usando o direcional e os botões, ou explorar a tela sensível ao toque com a stylus – nesse caso, você controla a movimentação do personagem, enquanto as rebatidas são automáticas. Quanto melhor seu posicionamento, maiores são as chances de se conseguir um winner.



◆ A tela superior mostra toda a ação, enquanto a inferior se resume ao placar da partida. Pelo jeito, a Sumo Digital acertou ao preferir mostrar o jogo em apenas uma das telas – os gráficos estão ótimos.





PREVIEWS

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

PLATAFORMA Wii/DS PRODUÇÃO LUCASARTS DESENVOLVIMENTO KROME STUDIOS LANÇAMENTO JULHO

Rebelião Esta cena acontece em uma oficina de construção de TIE Fighters, que está sendo atacada pela Aliança Rebelde. O Aprendiz usa o local para dar cabo de um oficial do Império sem levantar suspeitas

É a física Objetos diferentes têm propriedades diferentes. Este AT-ST, por exemplo, é vulnerável à eletricidade, mas é muito pesado para ser levantado

STAR WARS

THE FORCE UNLEASHED

Quer ser o próximo Lorde Sith? Entra na fila...

Podemos dizer que esta é uma época de paz: os primeiros detalhes concretos de *The Force Unleashed* foram revelados e tudo parece ótimo. Você será alguém conhecido como "O Aprendiz", discípulo secreto e ferramenta preferida de Darth Vader, que o usa para conduzir missões sombrias no período compreendido entre os *Episódios III* e *IV*. Por razões que ainda desconhecemos, o Lorde Negro prefere que o Imperador não saiba da existência do seu braço direito, e é por isso que todos são seus inimigos, desde os Jedis até os soldados imperiais que servem ao próprio Darth Vader.

Nossa preocupação com o jogo era que, em comparação com as versões a serem lançadas para os consoles mais robustos (leia-se X360 e PS3), o Wii recebesse uma mera adaptação sem compromisso. Mas nossa insegurança foi prontamente afastada por Ed Tucker, da Krome Studios.

"As engines Euphoria e DMM – tecnologias especialmente desenvolvidas para as versões dos outros consoles – são inovadoras e não poderíamos apenas copiá-las. O que fizemos, então, foi entender o conceito por trás dos tecnicismos e chegar o mais próximo que podíamos no Wii. A física ragdoll, que simula conceitos como aceleração, peso e força, é muito robusta no console e garante um visual incrível."

Leis da física

O motivo pelo qual Tucker fala tanto sobre a ragdoll é que você passará um

Com o poder da Força, você pode lançar pedaços dos cenários nos inimigos



Empurrando O poder Force Push, assim como todos os outros, pode ser melhorado, permitindo que você erga vários inimigos de uma só vez para jogá-los contra os elementos do cenário. E a velocidade com que eles se chocam nos elementos faz uma grande diferença

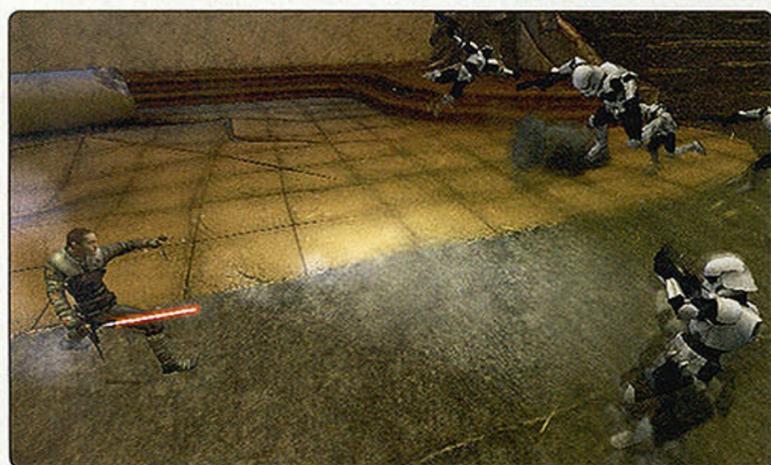


Imagem da fase Jedi Temple, exclusiva do Wii. Vai ter fã comprando o console só para jogar esta parte, pode apostar

bom tempo deste jogo arremessando seres inferiores por aí. Nas fases mais avançadas, na verdade, você estará tão poderoso que poderá dizimar os inimigos – e o cenário – quase sem esforço. E os desenvolvedores estão orgulhosos com as possibilidades que o sistema de destruição oferece. “Nós nos concentramos na essência: a física é sensacional, você vai perceber que objetos mais pesados são mais difíceis de levantar e que populamos as fases com a maior quantidade possível de itens destrutíveis”, explica Tucker. “Tem vezes que você quebra uma porta, os pedaços saem voando e quebram um vidro que estava atrás dela. É definitivamente um dos melhores sistemas de física com esta tecnologia.”

Sabre de luz

No quesito controle, o sabre de luz não foi exatamente mapeado para o Wii Remote, mas em compensação o Nunchuk controla a mão esquerda do personagem – e os poderes especiais – enquanto o Wii Remote se encarrega da mão direita (o sabre). São cinco movimentos possíveis de executar com o Wii Remote: direita/esquerda, esquerda/direita, cima/baixo, baixo/cima e estocada. A resposta dos controles é muito precisa, o que resulta em combinações realmente impressionantes.

Todos os poderes especiais (que se utilizam da Força), com exceção do arremesso do sabre de luz, são comandados com o movimento do Nunchuk. O Force Push, por exemplo, é executado exatamente como se você estivesse empurrando um objeto para frente. Ao apertar botões diferentes e movimentar o Nunchuk, você pode lançar raios (Force Lightning) ou agarrar objetos e pessoas (Force Grab). Adicionalmente, os poderes podem ser

incrementados com o tempo e combinados entre si. Menção honrosa para os controles de DS: você seleciona o poder desejado tocando no ícone correspondente, mas tem que executar um dos 14 diferentes movimentos para ativá-lo.

Em termos de conteúdo, a versão de DS parece ser bem similar ao jogo de X360 e de PS3. É a versão do Wii que tem a vantagem. “No Wii, nós temos lugares em que a história dá uma guinada e possibilitamos a exploração de ambientes diferentes, como na fase Jedi Temple. Ao todo, são 5 cenários que você não encontrará nos outros controles”, afirma Tucker.

Mas não é só isso. A versão do console de mesa da Nintendo conta com o exclusivo modo Jedi Duel, em que você escolhe um dos diversos personagens da série e parte para uma luta mano a mano contra um amigo. Apesar de só termos



Shaak-Ti, uma das muitas Jedis que você terá de enfrentar na aventura

testemunhado uma luta entre Luke Skywalker e O Aprendiz, ao perguntarmos sobre a presença de Obi-Wan e Darth Vader, a resposta foi um maroto “sem comentários” – ou seja, apostamos que esses e mais outros tantos personagens darão as caras. Infelizmente, não há planos para um modo de lutas online, e o multiplayer está limitado a pessoas no mesmo console.

The Force Unleashed poderia ter sido apenas uma simples conversão – ao invés disso, parece ser um jogo de ação muito bem executado, que realmente aproveita as peculiaridades do Wii. Mais importante do que isso, porém, é o conceito por trás do título: você é o Sith mais poderoso do universo e só de olhar para as coisas, elas são arremessadas para longe. Quem não ficaria animado?

TRABALHANDO DURO

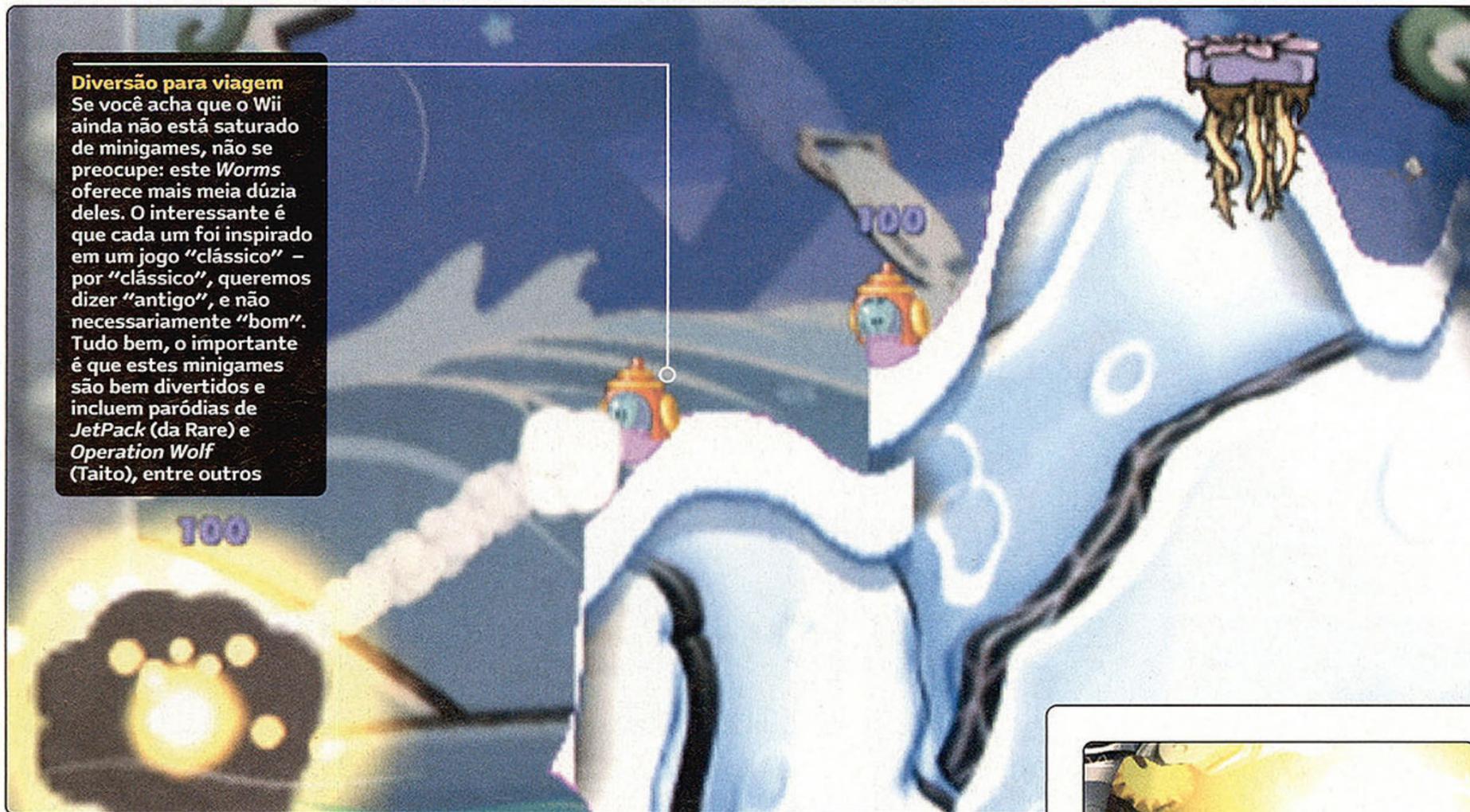
O Aprendiz faz o trabalho sujo de Darth Vader, e a cronologia do jogo parece sugerir que você verá muitas perseguições a Jedis que tentam escapar das garras do Império. A intenção final de Vader – e é por isso que O Aprendiz é mantido em segredo – é destronar o Imperador silenciosamente. Só que, graças aos eventos narrados no filme *Episódio IV*, nós já sabemos que Darth Vader não atinge esse objetivo.

A LucasArts, no entanto, afirma que o papel de Aprendiz não pode ser subestimado no contexto geral da série. Nosso palpite? Eventualmente, o personagem acaba se rebelando e prefere ajudar a Princesa Leia a escapar da perseguição implacável do Imperador, momento em que começa a narrativa do filme. Mas não tem problema: Vader sempre quis o melhor para seus filhos (você já assistiu a todos os filmes da série, certo?).



Se este é o próximo Lorde Sith, o Trivas é o próximo Papa

Diversão para viagem
Se você acha que o Wii ainda não está saturado de minigames, não se preocupe: este *Worms* oferece mais meia dúzia deles. O interessante é que cada um foi inspirado em um jogo "clássico" – por "clássico", queremos dizer "antigo", e não necessariamente "bom". Tudo bem, o importante é que estes minigames são bem divertidos e incluem paródias de *JetPack* (da Rare) e *Operation Wolf* (Taito), entre outros



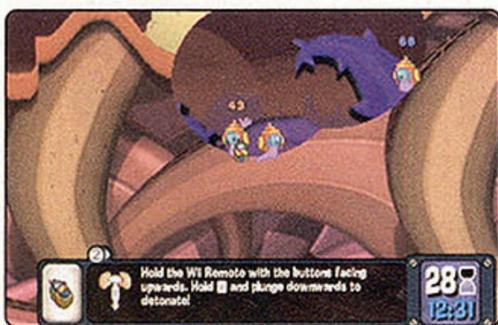
PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO THQ DESENVOLVIMENTO TEAM 17 LANÇAMENTO MARÇO

WORMS A SPACE ODDITY

As minhocas saem da terra e invadem o Wii...



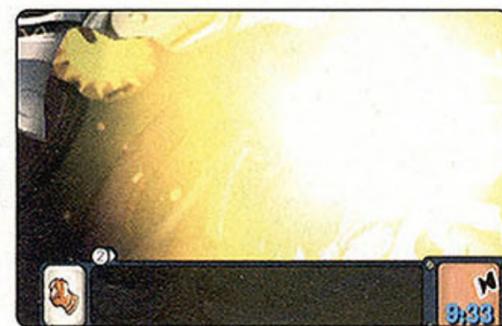
Para nos deixar com cara de tacho, o modo online foi limado. Valeu, Team 17!



Siga as instruções na tela para tirar o maior proveito possível das armas

Você deve lembrar da época do lançamento do Wii, em que você, amigos e parentes se amontoaram na frente da TV esperando a vez de participar na competição de *Wii Sports*. Apostamos que, assim como aconteceu com a gente, havia um intruso que, em vez de entrar na brincadeira, cismava em tomar o melhor lugar da sala, bem no meio do sofá. E em vez de se divertir e zoar com a turma, ele calculava milimetricamente cada movimento do Wii Remote e saía distribuindo winners para todos os lados no tênis, strikes seguidos no boliche e combinações de ganchos de direita e de esquerda no boxe. Sim, todos nós passamos por isso.

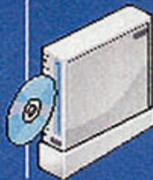
Agora, algo parecido vai acontecer com *Worms: A Space Oddity*. O chatão irá preparar seu Mii com perfeição, montar uma tropa de minhocas e ir para a guerra. Apertando o botão - (menos) no Wii Remote, ele terá uma lista de armas e golpes, na qual selecionará o Dragon Punch. Em seguida, o jogo ordenará que ele imite o famoso golpe de *Street Fighter* e ele fará isso com a mesma precisão que costuma usar em *Wii Sports*. O resultado, entretanto, será um soquinho de nada, que não fará mais do que arranhar a minhoca adversária. Agora é a sua vez, e ele não tem como escapar. Para manter a luta no mesmo nível, você



selecionará o Sho-ruy-ken e, com uma encenação digna de *Power Rangers*, o resultado será uma enorme bola flamejante que mandará a minhoca dele para o espaço – literalmente –, caindo do outro lado do cenário alguns instantes depois. Demorou, mas chegou: é a doce vingança.

Pronto para suar?

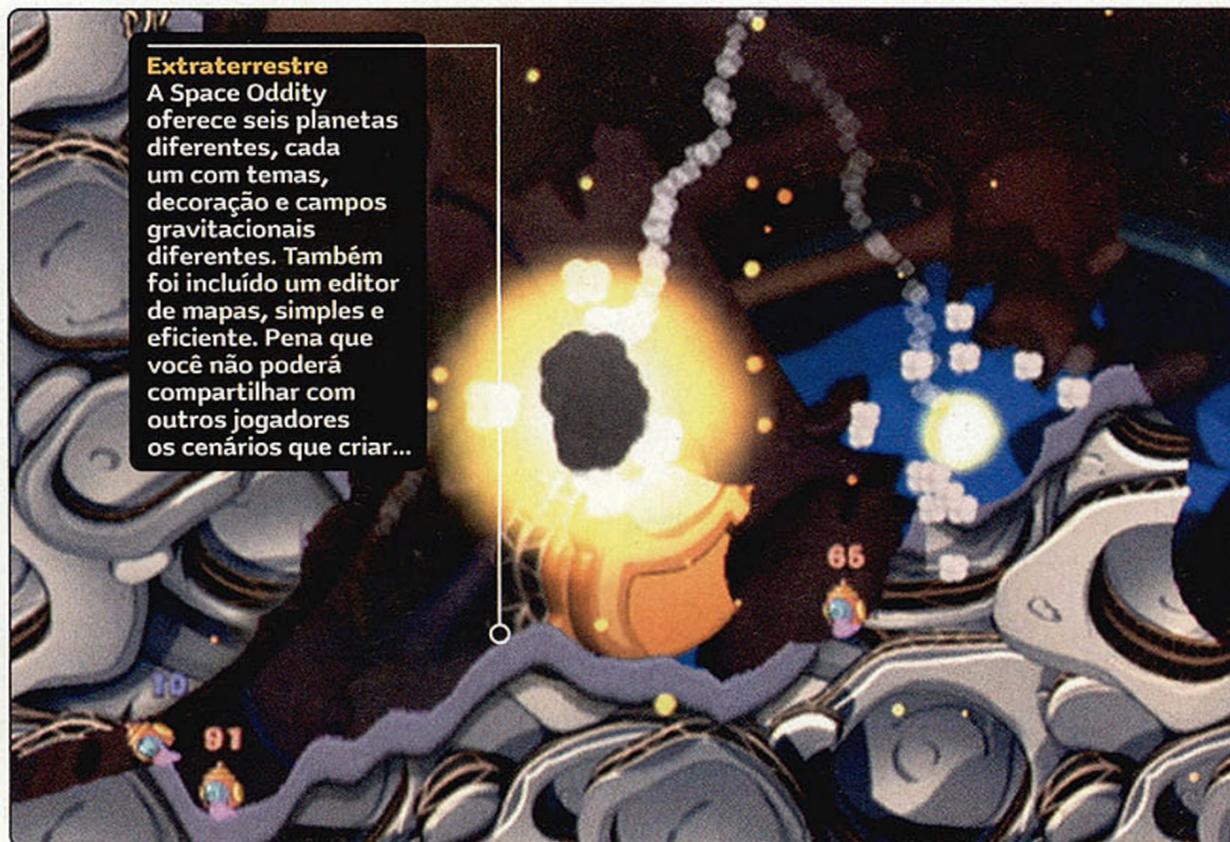
Isso tudo foi para explicar a maior novidade desta versão da clássica série *Worms*. Em *A Space Oddity*, todos os golpes e armas serão ativados por movimentos do controle, o que se traduz em mais imersão. À primeira vista, o jogo até pode se passar por uma versão atualizada de *Worms: Open Warfare*, mas o fato é que os novos controles adicionam diversão e recompensam quem estiver mais a fim de se esforçar e encenar golpes famosos na frente da televisão,



• Eis o menu de seleção de armas. Não dá para saber o que cada uma faz só de olhar, então trate de experimentar todas elas quando puder



• Como sempre, caixas com armas e itens de recuperação de energia caem nos cenários aleatoriamente com o passar do tempo



com muito vigor físico e vontade de parecer um lutador de kung-fu chinês. Pode parecer perturbador, mas é muito divertido – e a Team 17 chegou a testar o jogo em escolas da região de Yorkshire, na Inglaterra, para ter certeza de que pessoas de todas as idades possam se adaptar aos controles novos.

Enquanto nos outros jogos da série um ataque com dinamite sempre causava a mesma quantidade de dano, por exemplo; em *A Space Oddity*, o que vai determinar o tamanho do estrago é a quantidade de vezes que você “bombar” o explosivo, fazendo movimentos para cima e para baixo com o Wii Remote o mais rápido que puder.

Novidades bombásticas

Mas não é só isso: houve mudanças também no que diz respeito às explosões. Desta vez, elas são gigantescas. E isso porque a Team 17, na busca por um clima mais frenético e divertido, que agrade tanto aos veteranos

quanto aos novatos da série, resolveu aumentar o tamanho das minhocas e das explosões que elas enfrentam. O resultado são jogos mais rápidos, na média de dez minutos – nas versões antigas uma partida durava em torno de meia hora. Isso também elimina a antiga estratégia de se esconder pelo cenário e esperar pelo empate, usada por espertinhos que não aceitavam a derrota.

Além disso, se você curte personalizar sua minhoca com chapéus, capacetes e máscaras (acredite: tem gente que gosta), a opção ainda está lá, e com a vantagem de existir muitos itens destraváveis no decorrer do modo campanha.

Para terminar

Apenas duas coisas não nos deixam completamente satisfeitos enquanto aguardamos a versão final: primeiro, acertar um tiro de bazuca (a arma mais tradicional da série) é praticamente impossível, porque envolve inclinar o Wii Remote no ângulo desejado e controlar a trajetória do foguete com o direcional – é possível aprender, mas o processo é demorado e irritante. E segundo: o planejado modo online foi cortado da versão final, não se sabe bem o porquê. Mas tudo bem: o que importa é ver a cara do nosso amigo estraga-prazeres quando acertarmos um Dragon Punch bem no meio da cara da minhoca dele. 🐛

O ARSENAL PARA A GERAÇÃO WII REMOTE

Uma das coisas que separam *Worms* dos demais jogos é o incrível arsenal à sua disposição. *A Space Oddity* mantém a tradição da série com armas clássicas reestilizadas e alguns brinquedinhos novos...



Bazuca

Como dissemos no texto principal, você deve inclinar o Wii Remote para selecionar a força do foguete e guiá-lo com o direcional. É complicado, mas ao menos você ainda conta com os foguetes teleguiados, que são muito mais simples de controlar: basta apontar o controle para o local da tela que deseja explodir e pronto.



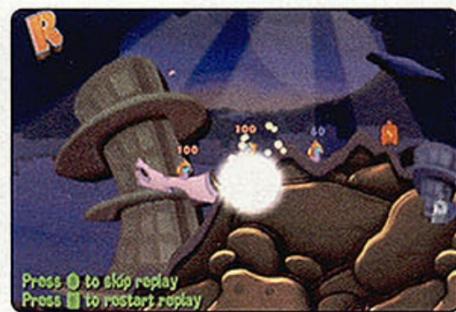
Ataque OVNI

O antigo ataque aéreo agora é um ataque OVNI. Você seleciona o local a ser bombardeado e sacode o Wii Remote para definir a quantidade de explosivos a ser arremessada pelo disco voador. O recorde estabelecido pelos caras da Team 17 é de 19 bombas, mas para fazer isso um membro da equipe quase perdeu um braço... Tá bom, é mentira!



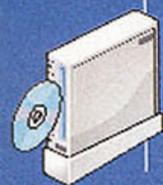
Perfuradores

Está mais fácil selecionar os perfuradores nesta versão, mas ainda bem que a Ninja Rope foi removida. De toda forma, com as explosões maiores do que nunca e com o nível da água constantemente subindo nos estágios, cavar túneis não parece ser uma opção muito inteligente para nós. Bom, nunca se sabe.



Escopeta

Nesta versão, como não poderia ser diferente, você mira a escopeta apontando o Wii Remote para a tela. Mas não pense que a utilização é tão fácil quanto parece: como as balas se espalham, você deve calcular a trajetória dos projéteis se quiser estourar os miolos de minhocas que estão do outro lado do cenário. Se bem que minhoca não tem cérebro...



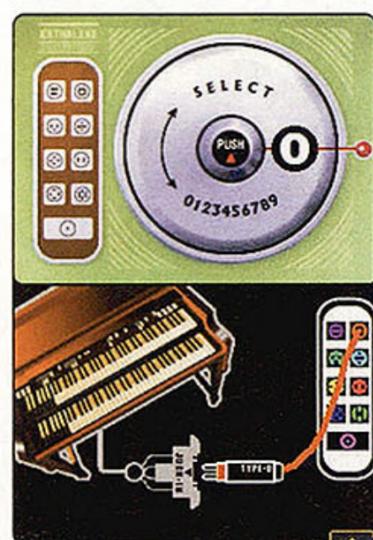
PREVIEWS

WITH FLOWER, SUN AND RAIN / WILD EARTH: AFRICAN SAFARI

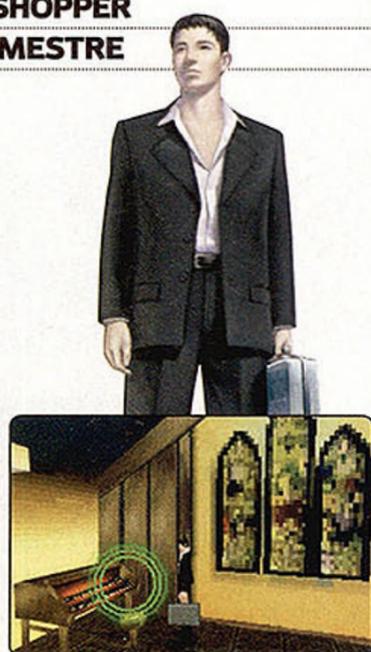
WITH FLOWER, SUN AND RAIN

Suda51 transporta para o DS seu jogo mais estranho de PS2

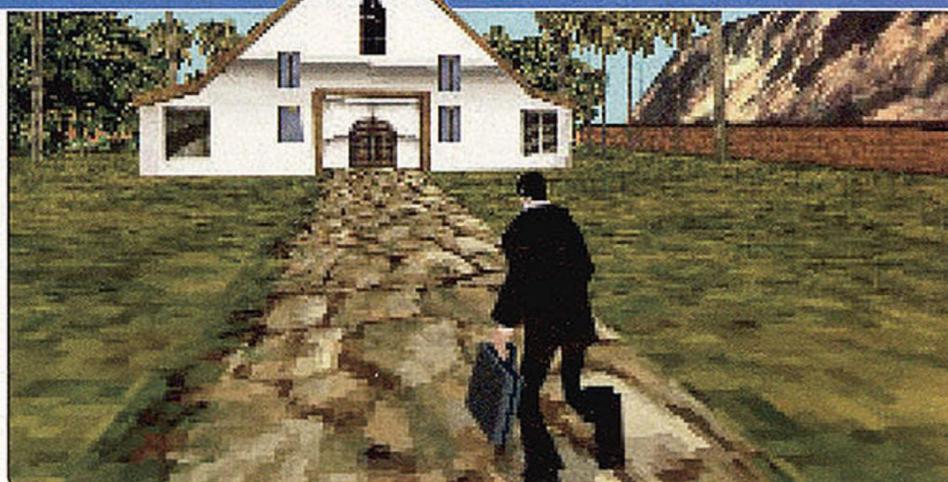
PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	MARVELOUS
DESENVOLVIMENTO	GRASSHOPPER
LANÇAMENTO	2º TRIMESTRE



• Suda51 está adicionando 50 novos enigmas a esta versão



• Acredite: igreja também tem problemas existenciais



Está vendo este homem segurando a maleta? O nome é Katherine. Não, não do homem, mas da maleta. E ela está equipada com vários plugues que permitem a conexão com a mente de pessoas e de objetos, a fim de descobrir seus segredos. O motivo disso tudo? É que o dono dela, Sumio Mondo, é um solucionador de problemas profissional, atualmente preso em um único dia que sempre se repete, em um resort localizado em uma ilha. Ah, e no quarto ao lado vive um crocodilo rosa chamado Christina. Estranho?

Missão: Improvável

O desafio de Mondo é desativar uma bomba que explode o único avião que parte da ilha ao final de todo santo dia. Cada vez que o avião vai

(literalmente) para o espaço, inicia-se uma nova manhã e a história se desenrola até que você consiga solucionar os mistérios e escapar do local. O problema é que cada hóspede tem seus próprios mistérios, e é aí que entra na jogada a maleta Katherine. Com ela, você pode se conectar às pessoas e aos objetos que decoram o hotel e solucionar seus mistérios. Acontece que são muitos problemas e pouco tempo. Como o mesmo dia se repete indefinidamente, você pode ganhar tempo ajudando os hóspedes e, quando tudo estiver bem encaminhado, tentar desativar a bomba, impedir que o avião exploda e se livrar de toda essa história de repetição. Parece que a matéria foi escrita por um lunático, mas acredite: tudo saiu da cabeça de Suda51.

WILD EARTH AFRICAN SAFARI

Transforme-se em um paparazzo profissional... de animais

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	MAJESCO
DESENVOLVIMENTO	SUPER X STUDIOS
LANÇAMENTO	2º TRIMESTRE

É quase instantâneo: quando você pensa em "safári" e "jogo", logo vem à mente a imagem dos vários títulos da série *Cabela*, em que você deve mandar para o espaço a maior quantidade de espécimes selvagens que conseguir. O tal simulador de caçadas, como é chamado, não é nada politicamente correto, então que tal substituir o enorme arsenal por uma câmera, uma lente com zoom telescópico e uma incrível dose de paciência? Conheça *Wild Earth: African Safari*. Na pele de um jornalista, você passeia pelo Parque Nacional do Serengeti, na Tanzânia, África, fotografando os animais selvagens sem perturbá-los em suas tarefas diárias – comer, dormir e matar uns aos outros.

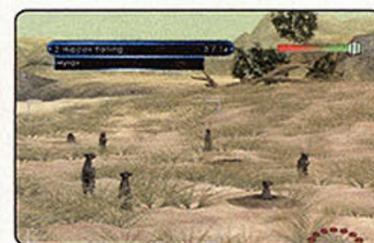
Vida selvagem

No modo principal, você encara 11 "missões" diferentes, compostas por objetivos primários e secundários que,

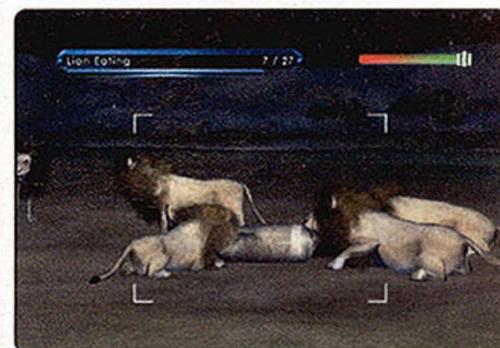


obviamente, sempre se traduzem em fotos e mais fotos dos animais. Você deve ter cuidado para não perturbar os moradores em seu habitat natural, caso contrário a missão termina. Ao final de cada fase, suas melhores fotografias passam a fazer parte do seu portfólio, que também mostra diversas informações a respeito dos animais fotografados – é um clássico exemplo de "edutainment", a mistura entre entretenimento e educação. Seu professor de ciências vai adorar.

Além do modo história, há a possibilidade de se jogar "pela perspectiva do animal". Ainda não sabemos se você poderá fazer poses para a câmera ou se estará limitado a



apenas vagar pelas planícies africanas. No mais, o jogo oferece um modo cooperativo, em que uma pessoa assume o volante do jipe e os outros se preocupam em fotografar.



• Ao que parece, *Wild Earth* será uma versão "seca" de *Endless Ocean*. Há!

Sonhos a mais de 200 km/h

MOTOS dos SONHOS

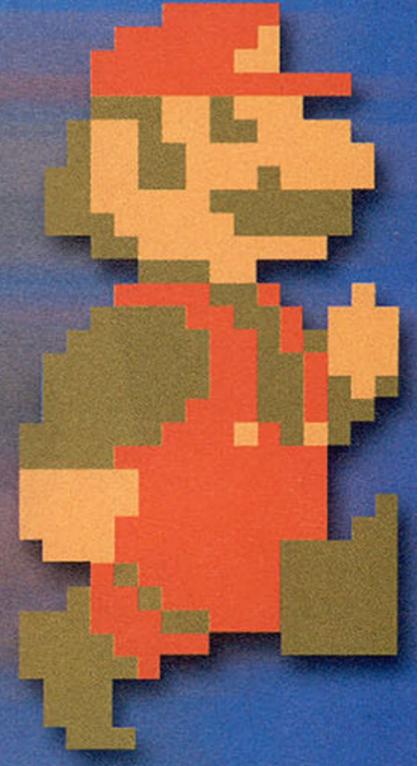
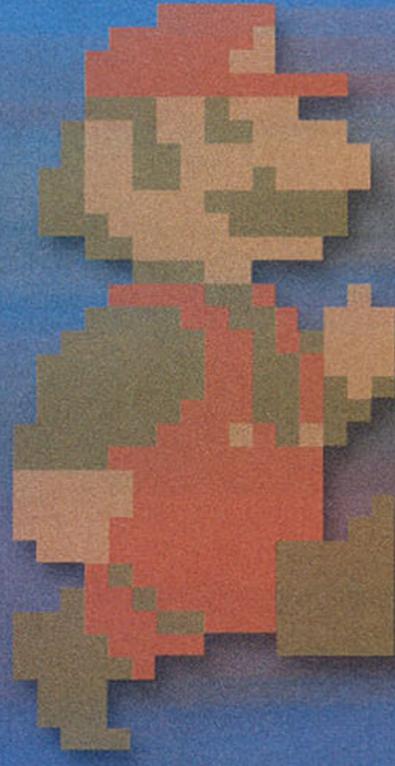
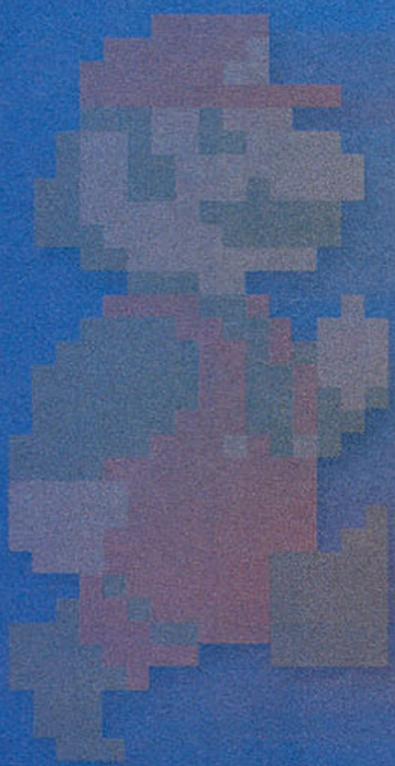
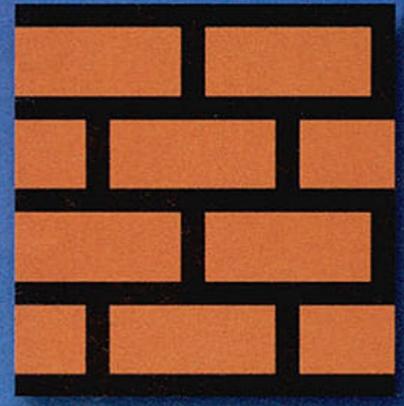
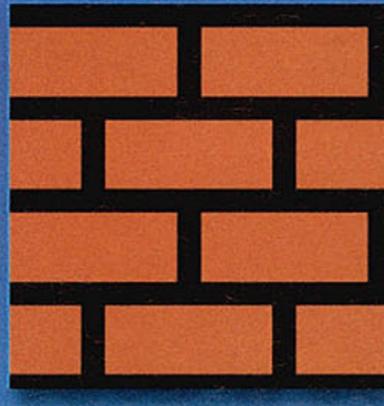
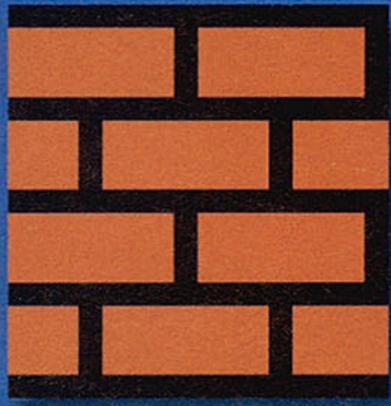
*As 62 motocicletas mais
desejadas do planeta*



Reserve já o seu livro pelos telefones 0800 55 76 67
ou (11) 3038-5050. Se preferir, acesse www.europamet.com.br

ESPECIAL

O FANTÁSTICO MUNDO DE WIIWARE



O FANTÁSTICO MUNDO DE WIIWARE



Conheça melhor o novo serviço de download de jogos do Wii e descubra como ele pode ajudar a Nintendo a superar as concorrentes – de novo

Que rufem os tambores! Para quê? Comemorar a chegada do WiiWare, a mais nova revolução na indústria de games, é claro. Mas não confunda: a revolução aqui não tem a ver com a possibilidade de comprar jogos sem precisar sair de casa, via internet – isso já vem sendo feito há anos, principalmente quando falamos de jogos de PC. Não, estamos falando da liberdade de criação, da possibilidade de criar

e lançar jogos sem precisar se preocupar com prazos ou com restrições impostas por produtoras que só pensam no lucro. Então nos acompanhe em nossa jornada pelos mistérios do WiiWare, o serviço que tem tudo para se tornar a mais nova sensação do Wii. Prometemos que você vai voltar com vida e – o melhor – mais empolgado do que nunca com a idéia de comprar e baixar games novos direto para o seu console.

TIRE SUAS DÚVIDAS AQUI!

O QUE QUER DIZER WIIWARE?

É o diminutivo de Wii Software. Não precisa de tradução para entender o significado, né?

CERTO, MAS DO QUE SE TRATA?

É um serviço que permite o download de jogos no Wii.

TIPO O VIRTUAL CONSOLE, ENTÃO?

Nada disso. O VC é para velharias; o WiiWare serve para baixar games novos em folha.

MAS BOMBERMAN E STAR SOLDIER ESTÃO NA LISTA DE LANÇAMENTO E ELES SÃO CLÁSSICOS...

Sim, mas nesse caso estamos falando de versões renovadas – jogos antigos refeitos para o WiiWare.

E QUEM ESTÁ DESENVOLVENDO GAMES PARA O SERVIÇO?

Uma grande variedade de empresas – de produtoras mundialmente conhecidas até

estúdios independentes que você nunca ouviu falar. Square Enix e Namco dispensam introduções. Quanto aos estúdios independentes, vire a página para conhecer alguns deles.

PELO JEITO HÁ MUITAS THIRD-PARTIES ENVOLVIDAS...

Muitas. Os jogos da própria Nintendo representam apenas um terço de todos os títulos do WiiWare.

SAQUEI, MAS DE QUANTOS JOGOS ESTAMOS FALANDO NO TOTAL?

Em 2007, no evento Nintendo Conference, Iwata disse que a Big N já havia recebido mais de cem propostas de jogos.

E VAI TER UM CONTROLE DE QUALIDADE?

A Nintendo precisa aprovar as idéias das produtoras para liberar os kits de desenvolvimento. Além disso, há o limite de um jogo por mês para cada empresa, para evitar uma possível enxurrada de lançamentos.

ENXURRADA? MESMO QUE ROLASSE, O WII NÃO TERIA COMO ARMAZENAR UMA QUANTIDADE MUITO GRANDE DE JOGOS.

Tem razão. A memória interna do Wii não é muito grande, e embora você possa transferir dados para cartões SD, é impossível acessá-los sem que eles estejam no próprio console. Por conta desse “problema”, a Nintendo está encorajando as produtoras a criar jogos de, no máximo, 40MB.

40MB? MAS ISSO É MUITO POUCO!

Na verdade, não é. Todos os jogos lançados para a Xbox Live Arcade, por exemplo, não ultrapassam a marca dos 50MB. E ainda assim é possível encontrar pérolas como *Geometry Wars*.

EU SEI QUE É CHATO PERGUNTAR ISSO, MAS E QUANTO AOS PREÇOS?

Embora sejam as próprias produtoras quem irão definir os preços, os valores deverão ser

bem parecidos com os cobrados no Virtual Console: 500 Wii Points para os mais baratos e 1500 Wii Points para os mais caros.

E ESSES PREÇOS SÃO JUSTOS?

É difícil dizer até conseguirmos jogar todos os títulos disponíveis. Pagar 1500 Wii Points por um *Final Fantasy* é aceitável; o mesmo preço por um game que consiste em ligar pontos usando o cursor do Wii Remote, não.

ESSE JOGO DE LIGAR PONTOS PARECE BACANA, HEIN...

Só que ele não existe – tivemos que inventá-lo só para poder responder à última pergunta.

BRINCADEIRA BESTA! ENFIM, QUANDO O SERVIÇO COMEÇA A FUNCIONAR?

No Japão, agora em março. No resto do mundo? Ninguém sabe, mas nossos amigos da **NGamer** inglesa já tiveram a oportunidade de testar alguns deles. Confira.

BOA!



Acredite: Final Fantasy Crystal Chronicles é o só começo...

ESPECIAL

O FANTÁSTICO MUNDO DE WIIWARE

GAME INDEPENDENTE 1

GRAVITRONIX

DESENVOLVIMENTO MEDAVERSE LANÇAMENTO ND

Criado por três amigos de colégio que sonhavam em desenvolver games e que agora têm essa oportunidade graças ao WiiWare. "Decidimos fundar a produtora depois que surgiram rumores de que a Nintendo pretendia disponibilizar conteúdo digital no Wii", explica o presidente da Medaverse, Jesse Lowther. No jogo, você usa o Wii

Remote ou o Nunchuk para controlar uma plataforma gravitacional a fim de proteger o seu território dos projéteis lançados pelos oponentes. Ao mesmo tempo, utiliza um canhão com energia limitada para destruir a área dos adversários.

O principal atrativo serão as partidas multiplayer. "Gravitrónix terá suporte a oito jogadores; quatro

usam Wii Remotes e quatro usam Nunchuks", esclarece Lowther. Interessou? Sorte sua, pois poderá experimentá-lo por meros 500 Wii Points. Por que tão barato? Lowther responde: "Somos um estúdio completamente desconhecido. Ninguém sabe o que esperar dos nossos jogos. Por conta disso, decidimos cobrar o menor preço".



GAME INDEPENDENTE 2

BRUISER AND SCRATCH

DESENVOLVIMENTO STEEL PENNY GAMES LANÇAMENTO 2º TRIMESTRE



Você está andando na floresta, sem perturbar ninguém, quando de repente – zapt! – cai em um estranho portal. Acontece com todo mundo, certo? Bom, talvez não, mas a pergunta que não quer calar é: o que há do outro lado do portal? De acordo com Jason Hughes, fundador, presidente e faz-tudo da Steel Penny Games, "um quebra-cabeça, algo simples para você se divertir por alguns minutos ou por algumas horas, dependendo da sua

determinação". Embora não exista multiplayer, Hughes diz que "é impossível ver alguém jogando e não se envolver, então acaba rolando uma espécie de 'multiplayer verbal'".

Mas o principal objetivo de Hughes é criar uma franquia para o WiiWare. "Nossa meta é criar um game com um enredo bacana o suficiente para, mais tarde, usar nossos personagens (o cachorro Bruiser e a gata Scratch) em outros tipos de jogos." Beleza, mas dava para explicar como o jogo funciona pelo menos?

SERVIÇO RIVAL #1

XBLA

A sigla mágica da caixa branca do Sr. William Henry Gates III



O QUE É?

Xbox Live Arcade, o simples e funcional serviço de download de jogos do Xbox 360.

PRÓS:

A Microsoft trata a XBLA como uma loja de verdade: games novos são promovidos nos menus, os preços diminuem com o passar do tempo e, ocasionalmente, games são disponibilizados

gratuitamente. Sem contar a possibilidade de baixar demos – um recurso perfeito para vender jogos simples e viciantes.

Os preços são tabelados e justos: 400 pontos são suficientes para comprar os títulos mais simples – que, em sua maioria, oferecem o mesmo nível de diversão proporcionado por jogos de DS. E outra: vai dizer que você faz questão de

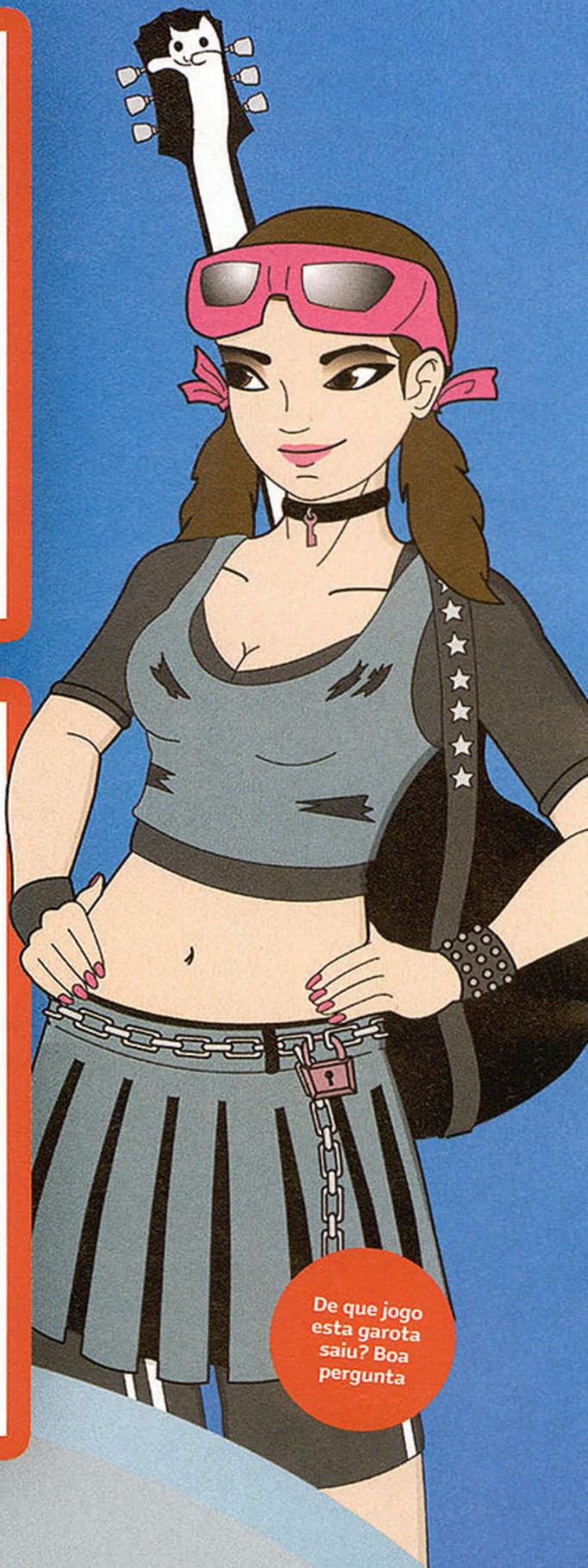
pagar US\$ 20 a mais só para ter a caixinha de um jogo como *Geometry Wars*, por exemplo?

CONTRAS:

Até o fechamento desta edição, dos 113 títulos disponibilizados em um período de dois anos, 43 deles são conversões de clássicos de arcade ou de consoles antigos – algo que já temos de sobra graças ao Virtual Console. E antes que você

pergunte, a inclusão de tabelas de ranking online nesses jogos não agrega nada de muito especial à experiência. Além disso, os kits de desenvolvimento da XBLA são quatro vezes mais caros que os do WiiWare, o que significa que só há espaço para estúdios independentes de médio ou grande porte. Buuuu!

De que jogo esta garota saiu? Boa pergunta





GAME INDEPENDENTE 3

DEFEND YOUR CASTLE

DESENVOLVIMENTO XGEN STUDIOS LANÇAMENTO 2º TRIMESTRE

Você pode não acreditar, mas existe um gênero de jogos em Flash na internet inteiramente dedicado à proteção de castelos. Para dar conta do recado, é possível, entre outras coisas, usar arqueiros, equipar metralhadoras ou derramar piche fervente sobre os invasores. O gênero é um dos mais variados que existem, e foi a própria XGen quem deu o pontapé inicial com seu *Defend Your Castle*.

Pera! Então quer dizer que a produtora vai vender um game no WiiWare é idêntico ao que todo mundo pode jogar de graça em qualquer PC? Nada disso, meu caro. Enquanto a versão original consiste basicamente em usar o mouse para agarrar bonequinhos de palito e arremessá-los para cima antes que eles se aproximem do castelo, esta aqui é muito mais complexo. Como uma espécie de Deus, seu objetivo é proteger os habitantes do seu castelo das hordas de invasores. Usando o cursor do Wii Remote, você pode lançar bombas – que explodem como fogos de artifícios, liberando impressionantes partículas coloridas por toda a tela –, converter inimigos em aliados ou usar uma borracha para apagar seus corpos feitos de riscas de lápis. O capricho visual é demais: os inimigos atacam com palitos de sorvete e o castelo é feito de papel. Um trabalho de primeira, que você poderá comprar por apenas 500 Wii Points.



GAME INDEPENDENTE 4

PLATTCHEN TWIST 'N' PAINT

DESENVOLVIMENTO BPLUS LANÇAMENTO 2º TRIMESTRE

Um híbrido de shooter e quebra-cabeça. É assim que Bernd Geiblinger, diretor de arte da Bplus, define *Plattchen Twist 'n' Paint*, o primeiro game de empresa third-party anunciado para o WiiWare. “É um shooter porque você precisa ser rápido para mirar e atirar. E é um quebra-cabeça porque é necessário pensar e criar táticas para se dar bem. Combinando esses dois gêneros, conseguimos fazer de *Plattchen* algo único.”

“O desafio consiste em colorir as peças de um enorme painel, logo, você pode colocar para fora toda a sua criatividade na hora de jogar”, explica Bernd. Essa criatividade, aliás, pode ser compartilhada por 12 pessoas – quatro usando Wii Remotes, quatro usando Nunchuks, e mais quatro usando os bongôs da série *Donkey Konga*. É isso mesmo: o jogo suporta os controles em forma de bongô que a produtora Paon fez o favor de descartar em *DK Barrel Blast*. “E se você usar o Wii Zapper, terá acesso a habilidades especiais”, acrescenta o diretor de arte.

A Bplus planeja cobrar 1.500 Wii Points pelo jogo. Parece muito por um jogo tão simples, mas a diversão deve compensar.



SERVIÇO RIVAL #2

PLAYSTATION STORE

Se preferir, pode chamar de “a Live da Sony”



O QUE É?

A loja online do tijolo preto da Sony. Além de jogos inteiros, oferece conteúdo extra gratuito para os donos do console.

PRÓS:

A PlayStation Store não vive só de games casuais – *Tekken 5: Dark Resurrection*, a conversão da última edição arcade da série, por exemplo, pode ser seu por US 20. Outro

exemplo é *Warhawk*, que pode ser comprado em disco – mas é vendido por um preço bem menor se você preferir baixá-lo direto para o console. Há também um jogo em que você usa uma catapulta enorme para causar o caos em uma cidade lançando um homem de um lado para outro – se isso não conta como um ponto positivo para você, é melhor começar

a procurar tratamento médico agora.

CONTRAS:

A principal desvantagem é o espaço. Apesar de ser muito mais cômodo e mais barato comprar games completos direto pelo console, isso só é possível quando você tem um HD bem grande – *Warhawk*, por exemplo, tem 798MB, quase o dobro do que a memória interna do Wii é capaz de

armazenar. E os jogos mais simples também não são tão pequenos: em média, eles têm 200MB.

Outro problema é diferença de conteúdo de uma região para outra. Não estamos dizendo que isso não irá acontecer no WiiWare, mas quase todas as pessoas com quem conversamos disseram ter planos de lançamentos globais. Que assim seja...

CATÁLOGO WIIWARE



Para você ir economizando o dinheiro da merenda desde já...

Segundo um tal de Saturo Iwata (conhece?), já há mais cem jogos de WiiWare sendo desenvolvidos – um número impressionante quando comparado à quantidade de títulos lançados na XBLA em dois anos. É claro que esses jogos não ficarão

disponíveis todos de uma vez, mas se a frequência de lançamentos for igual ao do Virtual Console (dois ou três jogos por semana), a Nintendo pode, de fato, superar os concorrentes. A seguir, apresentamos todos os jogos já anunciados para o WiiWare.

LEGENDA

- Expectativa: O quanto empolgados estamos em relação ao game
- Jogadores: A quantidade de jogadores que o game suporta
- Miis: Será possível jogar utilizando Miis?
- Online: O jogo contará com modo multiplayer online?



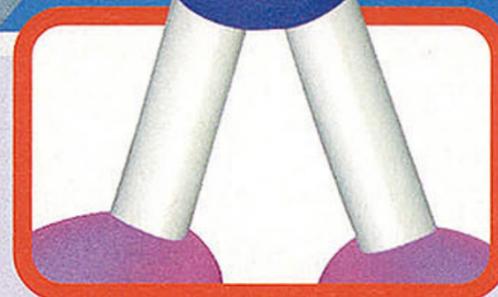
CRYSTAL CHRONICLES

Mistura de *FF* com *SimCity*, o primeiro título da Square Enix para WiiWare não troca as batalhas em turno por um sistema de gerenciamento de cidades. Faça edifícios aparecer usando magia e contrate guerreiros para ajudá-lo.



DR. MARIO

Imaginar Mario realizando operações com as mãos todas sujas, logo após consertar um encanamento, é de revirar o estômago. Por sorte, *Dr. Mario* é apenas um quebra-cabeça parecido com o bom e velho *Tetris*.



BOMBERMAN

Partidas multiplayer de *Bomberman* normalmente acabam assim: um vencedor, um perdedor e dois inimigos mortais. Felizmente, esta versão terá suporte a partidas online, o que deverá evitar esse tipos de desentendimento.



OKIRAKU PING PONG

Se nem a Nintendo conseguiu criar um jogo de pingue-pongue divertido para o Wii, o que faz a Arc System pensar que é capaz de tal façanha? Simples: incluindo cinco minigames diferentes e partidas disputadas em dupla.



MARUBOUSHIKAKU

Imagine *Rock Band*. Agora troque a guitarra, a bateria e o microfone por círculos, linhas e quadrados. Para terminar, acrescente uma generosa porção de caracteres japoneses. O resultado? Não fazemos a menor idéia!



MINNA DE PUZZLOOP

Olha só que confusão: *Minna De Puzzloop* é filho de *Magnetica*, de DS, que é filho do jogo *Zuma*, de PC, que é baseado no arcade japonês *Puzz Loop*, que, por sua vez, foi criado pelas mentes por trás de *Magnetica*. Ufa!





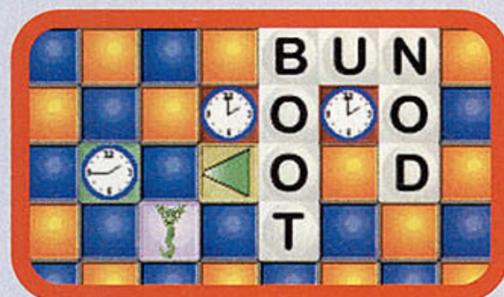
MOJI PITTAN

Informação irrelevante: *Moji Pittan* é uma espécie de palavra-cruzada com caracteres japoneses. Informação relevante: o criador do jogo já foi detentor do recorde de memorização do número pi – deve ser primo do Fabão.



POKÉMON RANCH CHANNEL

É a reposta da Big N para os fãs da série que não aguentam mais ver seus monstros com o mesmo visual de 12 anos atrás. No canal, as criaturas ganham polígonos para que você possa fotografá-las e amá-las.



WORD SNAKE

Sabe aquele jogo da cobra? Aquele em que ela aumenta de tamanho e você precisa ficar atento para não bater no próprio corpo? Então, *Word Snake* funciona do mesmo jeito, só que a cobra é uma palavra que come letras.



JOY SOUND

Quem não gosta de karaokê? Com suporte a um microfone específico (vendido separadamente junto com um disco próprio de músicas), *Joy Sound* promete bombar no Japão – e no bairro da Liberdade, em São Paulo.



STAR SOLDIER R

Faz tempo que estamos namorando o *Star Soldier* original no VC, mas com o anúncio desta versão renovada, preferimos esperar mais um pouco. Assim como o original, há um modo cronometrado de cinco minutos.



PROJECT: BANG!

Palavras da Engine Software, a produtora do jogo: "*Project: Bang!* é um jogo casual que pode ser jogado por uma ou duas pessoas. Em companhia de um amigo, não é possível jogar cooperativamente". Obrigado por nada.



ETERNITY'S CHILD

Concebido originalmente como um jogo de XBLA, *Eternity's Child* agora é exclusividade do WiiWare. É um jogo de plataforma protagonizado por um órfão chamado Angel, que está em busca de sua família. Só 500 Wii Points.



POP

Game simples que consiste em estourar o maior número de bolhas no menor tempo possível. A trilha sonora lembra o esquisito *Electroplankton* (DS) e você poderá comparar seus pontos em tabelas de ranking offline.



REALARCADE

RealArcade não é o nome do jogo, mas o da produtora, que, assim como a XGen Studios (de *Defend Your Castle*), planeja lançar versões reformuladas de seus games em Flash no WiiWare. Em outras palavras, não sabemos o que esperar.

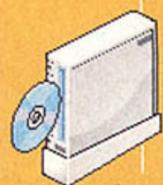


AINDA NÃO ACABOU...

Esses são os jogos que conhecemos. Existem muitos outros, mas que, por enquanto, estão apenas no papel. Um deles é da produtora belga Gabisoft, que tem em seu currículo um game 3D de corrida chamado *HyperBall Racing*. A Epicenter Studios também está apostando na ideia de ganhar dinheiro por meio do WiiWare. Ela é a responsável pelo game *Real Heroes: Firefighter*, de Wii – que apareceu na lista de games para 2008 que publicamos no mês passado.

E não podemos esquecer da doublesix, o recém-formado estúdio da britânica Kuju (*Battalion Wars*), especializado no desenvolvimento de conteúdo digital. A versão de Wii da série *Geometry Wars* (o maior sucesso da Live Arcade) ficou a cargo da Kuju, então, ao menos teoricamente, ela já tem uma certa experiência com esse tipo de serviço.

Além de *Crystal Chronicles*, é quase certo que a Square Enix lance outros títulos para WiiWare. Quem disse isso? O próprio presidente da empresa, Yoichi Wada, que se mostrou muito interessado no modelo de serviço criado pela Nintendo – como a empresa não tem planos de disponibilizar seus jogos clássicos no Virtual Console tão cedo, a conclusão a que se chega é a de Wada só pode estar falando do WiiWare. Esperamos estar certos.



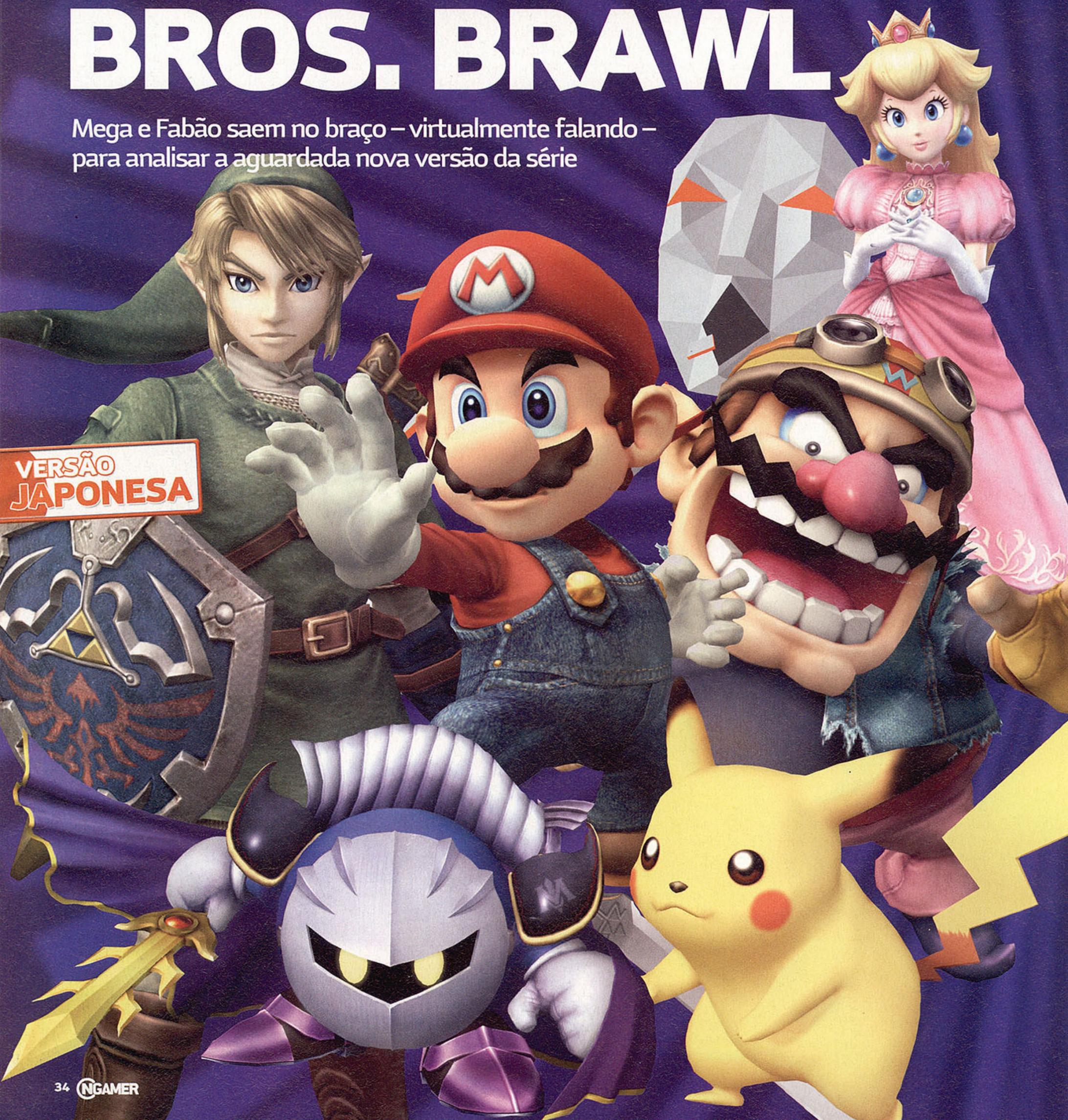
REVIEWS

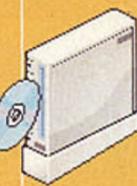
SUPER SMASH BROS. BRAWL

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Mega e Fabão saem no braço – virtualmente falando – para analisar a aguardada nova versão da série

VERSÃO
JAPONESA

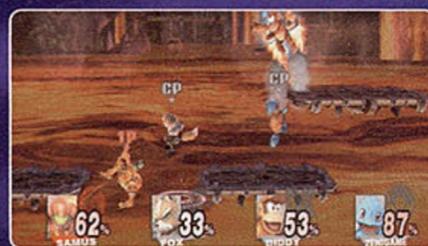




● Batalha clássica: Link versus Dark Link na Bridge of Eldin



● Em estágios pequenos, o efeito do item Smart Bomb é devastador



● Nesta arena, a lava surge de todos os lados – inclusive de trás



● Se você fosse apostar, apostaria em quem: Snake ou Donkey Kong?

Mega

Tá vendo, Fabão. Eu falei para você que o Lucas não era muito diferente do Ness. Perdeu mais uma.

Fabão

Ok, eles não são essencialmente diferentes, mas não dá pra reclamar. Dá para dizer que a Samus já anula essa falha, já que ela é uma personagem bem diferente quando está sem armadura. Pelo tanto que demorou para ser lançado (mais de dois anos) e pelo tamanho da equipe (100 pessoas em tempo integral, mais de 700 envolvidas no total), não tinha como a Nintendo não pensar em tudo.

Mega

Eu ainda acho que cada personagem deveria ter uma lista com golpes totalmente exclusivos... Mas você tem razão, não tem como considerar isso uma falha, ainda mais levando em conta a quantidade de novidades que o Sakurai incluiu no jogo. Aproveitando, quais delas você mais curtiu? Particularmente, eu voto nos Assist Trophies.

Fabão

Os troféus auxiliares são bacanas porque me lembram os

A BUSCA PELA SMASH BALL SE TORNA UM EXERCÍCIO DE TIMING E PLANEJAMENTO

Strikers da série *King of Fighters*, mas com aquele toque particular que só a Nintendo sabe dar. Tem tantos assistentes que leva um tempo para decorar o que cada um faz para ajudar (ou atrapalhar) na batalha. Mas, na minha opinião, a melhor adição foi mesmo o Final Smash para cada lutador.

Mega

Você tinha de citar *King of Fighters*, né? Viciado... Mas, voltando ao que interessa, a adição do Final Smash, de fato, faz muita diferença na hora de jogar. Quando a Smash Ball surge na arena, a batalha vira uma comédia só: todo mundo fica alucinado, pulando de um lado para outro enquanto tenta socar o item para ativar o poder especial do personagem. Mas, convenhamos: há alguns especiais bem fraquinhos se comparados a outros, hein?

Fabão

A menção a *KOF* não foi à toa, Mega. Foi de equiparação mesmo. Muita gente por aí pensa que *Smash Bros.* é um jogo casual, sem muita técnica. Ledo engano. A busca pela Smash Ball, por exemplo, se torna um exercício de

planejamento e timing. Agora, concordo que nem todos os ataques supremos sejam arrasadores de tela. Eles são bem variados, na verdade, em efeitos e utilidades, e isso é o grande charme do jogo: a diversidade.

Mega

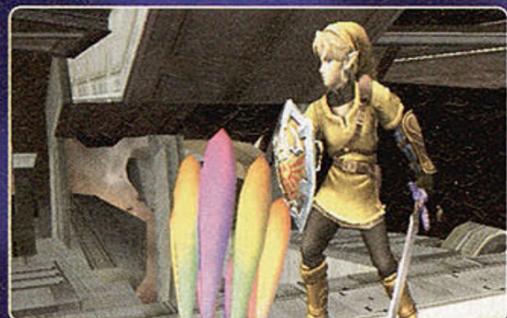
Bota diversidade nisso! O jogo é uma verdadeira enciclopédia nintendista. Como se o elenco não fosse o suficiente para dar uma aula de história sobre a Nintendo, ainda tem os itens usados, os troféus, os adesivos, os cenários, as demos de jogos clássico que você pode habilitar... Afff, é muita coisa. Isso sem falar nas coisas criadas exclusivamente para esta versão, como o modo Subspace Emissary, por exemplo. Aliás, o que você achou dele?

Fabão

Que ele poderia ser lançado em um disco separado que eu compraria mesmo assim. Sério. Eu ainda não consigo entender como eles conseguiram enfiar tanta coisa nesse jogo (que, aliás, é o primeiro DVD de camada dupla do Wii). O Subspace Emissary é como um modo de aventura, que utiliza algumas das



DRAGOON, A ARMA DEFINITIVA



A Smash Ball não é o único item que causa frenesi entre os jogadores. Isso também rola com o Dragoon, que desfere um ataque letal



Para usá-lo, você precisa coletar as três peças que o formam. Se o oponente pegar um delas, não pense duas vezes em socá-lo

BRAWL É A MELHOR DESCULPA PARA VOCÊ QUERER MONTAR UMA REDE WI-FI EM CASA



• Nada como usar um cogumelo para ficar gigante e debulhar todo mundo

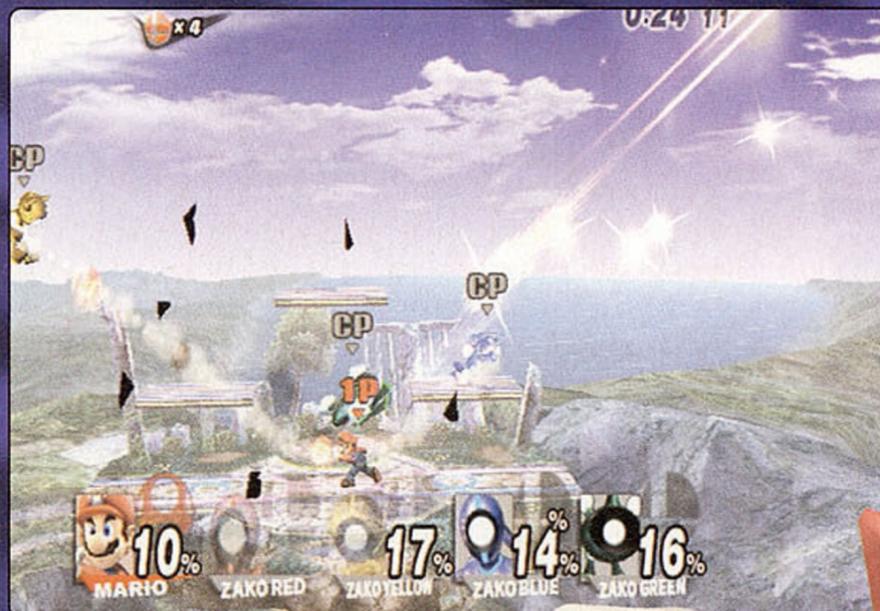


• As batalhas que rolam em cima da nave Pleiades estão entre as nossas favoritas

regras de *Smash Bros.*, mas funciona de um jeito próprio, com direito a estágios de plataforma e chefões de fase. A Nintendo chegou ao absurdo de contratar o roteirista de *Final Fantasy VII* para bolar um enredo para esse modo. A trama dos personagens contra o exército do Subspace vai rolando conforme você progride. Como eu disse, vale um jogo separado de tão bom!

Mega

Eu gostei demais da história, mas não me empolguei tanto com o esquema de jogo. Sei lá, talvez porque o SSE é apenas uma evolução do modo Adventure. Tá certo que existem dezenas de criaturas inéditas, novos elementos nos estágios e uma quantidade razoável de fases, mas a verdade é que eu esperava algo um pouco mais diferente, inovador. Pega



• Imagem do modo Multi-Man Brawl, em que você enfrenta uma enorme quantidade de inimigos mais fracos que você. Experimente jogar por 15 minutos seguidos

o modo Coin Launcher, por exemplo – aquilo sim é diferente. A idéia é simples pra caramba, mas simplesmente genial.

Fabão

Não poderia concordar mais. Passei mais de uma hora gastando as moedas que você conquistou, mas ganhei uns 100 troféus e uns 200 adesivos novos. Mas temos que valorizar as velhas idéias que o jogo aperfeiçoou de uma maneira empolgante. Além do Adventure transformado em SSE, o Home-Run Contest pode ser jogado por duas pessoas ao mesmo tempo e o Target Smash tem cinco níveis de dificuldade diferentes, e você pode salvar replays de tudo e compartilhar com seus amigos. A propósito, *Brawl* é a melhor desculpa para montar uma rede Wi-Fi em casa, diz aí!

Mega

Brawl é o primeiro jogo que eu faço questão de jogar online, Fabão. Já joguei *Mario Strikers Charged*, *Pokémon Battle Revolution*, *Endless Ocean*, mas nada se compara à diversão que *Brawl* proporciona nas batalhas online. Tenho que admitir que nem todas as lutas de que participei rolaram lisinhas, sem lag, mas ainda assim passei muito mais tempo



Sinta o gosto do seu próprio veneno, sua toupeira tosca

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Ative os Assist Trophies para tornar as batalhas ainda mais frenéticas



Tecnicamente, os Assist Trophies têm a mesma função das Pokébolas. A diferença é que alguns deles proporcionam momentos cômicos. Os nossos favoritos (em sentido horário) são: o cachorro de *Nintendogs* que atrapalha a visão; a vareta giratória da série *Kuru Kuru Kururin*; Jill de *Drill Dozer*; Shadow, o clone tosco do Sonic; e Tingle, que libera dezenas de itens nas arenas

jogando *Brawl* online do que qualquer um desses jogos que citei. Agora, mudando de assunto, qual configuração de controle você se adaptou melhor? Fiquei com receio de usar a combinação Wii Remote + Nunchuk no início, mas depois me acostumei legal.

Fabão

Olha, devo confessar que a minha configuração ideal é a mesma recomendada pelo Sakurai: o bom e velho controle do GameCube – de preferência, o WaveBird, que ainda por cima é sem fio. *Smash Bros.* é um tipo de jogo clássico, melhor apreciado se jogado à moda antiga. Mas é ótimo que *Brawl* permita quatro tipos de controle, pois assim dá para improvisar

um multiplayer se chegarem amigos de surpresa na sua casa. E, vamos combinar, o grande trunfo de *Smash* é mesmo a festa entre vários jogadores.

Mega

Sem dúvida. Jogar sozinho é legal, mas nada se compara ao frenesi das batalhas multiplayer. E *Brawl* mantém essa tradição intacta – para azar do Petró, que só leva bucha, mesmo jogando com o Sonic. Por falar nisso, o que achou dos novos personagens? Curti demais o estilo de luta do Snake. Em compensação, sofro quando tento jogar com o Olimar.

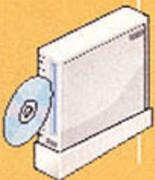
Fabão

Acho que o Olimar passa a mesma sensação de desconforto de quando ▶



• Landmaster, o Final Smash de Fox, é impressionante e eficaz, mas muito ruim de controlar. É o preço que o jogador paga por escolher um dos melhores personagens...

ATENÇÃO!
SPOILER
 NA PRÓXIMA
PÁGINA



REVIEWS

SUPER SMASH BROS. BRAWL



SPOILER!

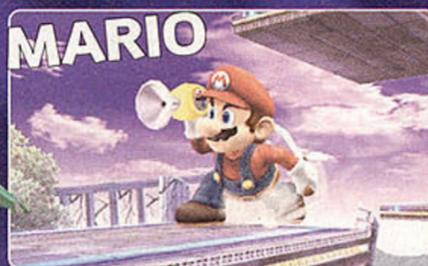
CONHEÇA TODOS OS PERSONAGENS JOGÁVEIS DO GAME, INCLUSIVE OS SECRETOS – NÓS AVISAMOS NA PÁGINA ANTERIOR, ENTÃO NÃO ADIANTA CHORAR AGORA...



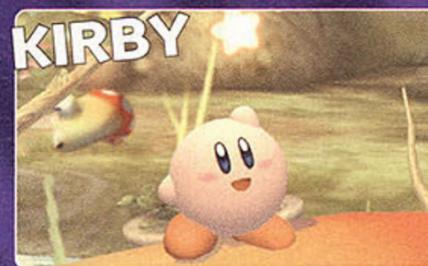
DONKEY KONG
O personagem mais fraco de *Melee* continua sendo o mais fraco em *Brawl*: pulos ruins, golpes ruins e um Final Smash simplesmente descartável.



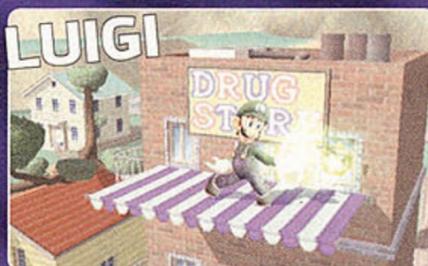
ZELDA/SHEIK
Dois personagens em um. Zelda é boa, mas o rápido Sheik tem golpes de longo alcance muito melhores, como o chicote e as facas.



MARIO
Seu novo especial com a bomba de água F.L.U.D.D. é totalmente inútil, mas o bigodudo ainda é um personagem eficiente para jogadores de todos os níveis.



KIRBY
Seu golpe especial para baixo também serve como proteção e sua habilidade de roubar os poderes dos outros equilibra as partidas.



LUIGI
Sempre achamos que Luigi era um doidão, e *Final Smash* lisérgico não contribui nem um pouco para apagar essa idéia das nossas cabeças. É uma viagem só.



PEACH
Peach continua fraca contra qualquer personagem mais rápido, mais forte ou com golpes de maior alcance. Ou seja, quase todo mundo.



LINK
Enfraquecido desde sua participação em *Melee*, Link continua durão. O melhor? Muitas armas de longo alcance, como seu fiel Hookshot.



TOON LINK
A versão *Wind Waker* tem a maioria dos golpes normais da versão *Twilight Princess*, mas é um pouco mais rápido e um pouco menos forte.



FOX
Mudou bastante, mas ainda é muito poderoso. Fox era a escolha dos profissionais em *Melee* e também será o favorito dos hardcores aqui.



FALCO
Ainda é um clone de Fox, mas todos os seus golpes são diferentes o bastante para que ele seja ainda mais poderoso que Fox em *Brawl*.



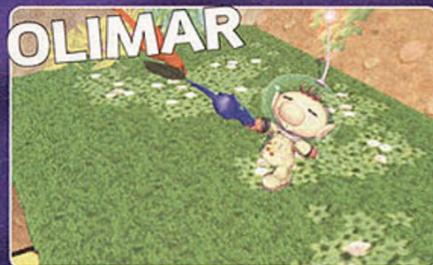
WOLF
O líder do time Starwolf é outro clone de Fox, mas é muito poderoso. O que significa que ele é mais parecido com o Fox de *Melee* do que o próprio Fox.



CAPTAIN FALCON
Pobre Falcon. Seus golpes continuaram intactos, mas um dos personagens mais legais da série enfraqueceu no geral. Saudades da versão de N64...



GANONDORF
Ainda é um enorme e pesado clone de Falcon. Ganon não deve ser a primeira escolha de ninguém, ainda mais com seu penteado de *Twilight Princess*.



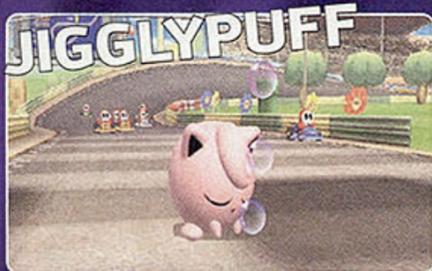
OLIMAR
Olimar, dizem por aí, é capaz de causar 100% de dano nos oponentes em apenas alguns segundos. Ele parece fraco, mas seus Pikmin são bem fortes.



PIKACHU
Continua forte. Ainda consegue guardar as beiradas dos estágios como um tanque e ainda possui o melhor ataque especial de todos: o relâmpago.



LUCARIO
Lucario é o Mewtwo de *Brawl*. Ele é forte como Mewtwo, e fraco na mesma proporção. Se pudéssemos escolher, continuaríamos com Mewtwo.



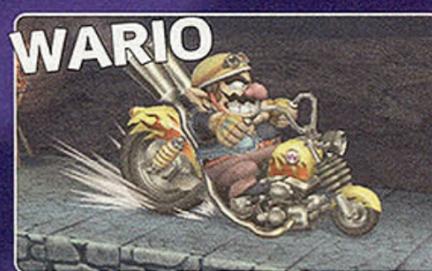
JIGGLYPUFF
O ataque Sleep de Jigglypuff foi eliminado. E como esse era seu melhor golpe, agora ele é indicado apenas para os jogadores mais corajosos.



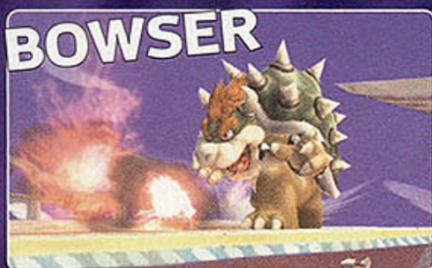
SNAKE
Não parece com nenhum personagem que você já viu: planta minas e explosivos plásticos, dispara morteiros e tem um foguete teleguiado. Vixe!



PIT
Pit é o novo Fox: poderoso demais e capaz de acabar com todo mundo com muita facilidade. Acredite: até o Trivas consegue jogar bem com ele.



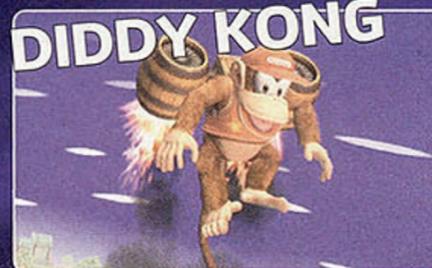
WARIO
Outro esquisitão. Wario é desajeitado, mas é um perigo nas mãos certas. Seu ataque Wario Bike pode a limpar a tela se usado na hora certa.



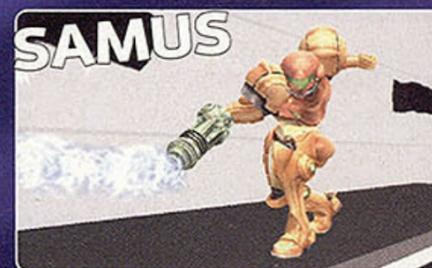
BOWSER
Continua ruim como em *Melee*. O ataque giratório é o melhor golpe de seu arsenal, mas realize-o na hora errada e você sairá da arena em dois tempos.



KING DEDEDE
King Dedede é um verdadeiro tanque com poderosos smashes e bons golpes que mantêm os outros a distância graças ao seu enorme martelo retrátil.



DIDDY KONG
Em termos de força, Diddy Kong só fica atrás de Pit. Aliás, a inclusão dos dois no elenco desequilibra bastante a lista de personagens.



SAMUS
A caçadora de recompensas está ainda mais poderosa desta vez e seu raio demora bem menos para carregar. Seu Final Smash revela a Zero Suit.



ZERO SUIT SAMUS
Segure o botão de defesa quando escolher Samus para começar com a Zero Suit. ZSS tem golpes exclusivos que são... uma bela porcaria.



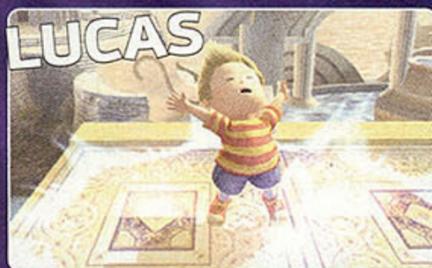
MARTH
O astro de *Fire Emblem* continua forte e rápido. Ele tem um belo conjunto de golpes e é o melhor no combate aéreo. Por isso, ainda é um de nossos favoritos.



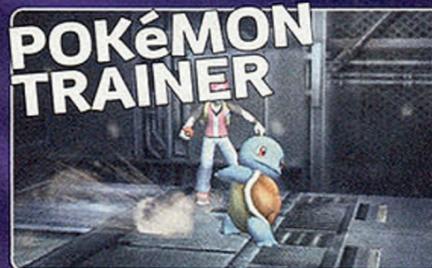
IKE
Tem prós e contras em relação ao típico clone. Ike parece com Marth, mas não é tão poderoso. Ele nunca venceria Marth em uma batalha de verdade.



NESS
Ness é um daqueles personagens esquisitos que podem esmagá-lo se for controlado por um bom jogador, mas é um fracasso total nas mãos erradas.



LUCAS
Os gêmeos clonados atacam novamente! Lucas é uma variante de Ness, e, levando em conta a sua relativa obscuridade, uma inclusão bem estranha ao elenco.



POKÉMON TRAINER
Como uma espécie de Shang Tsung, o treinador de Pokémon pode alternar entre três monstros com estilos de luta bem diferentes.



META KNIGHT
Como um Kirby mais vitaminado, Meta Knight pode flutuar e tem um arsenal impressionante de golpes. Mas não consegue mandar ninguém pelos ares.



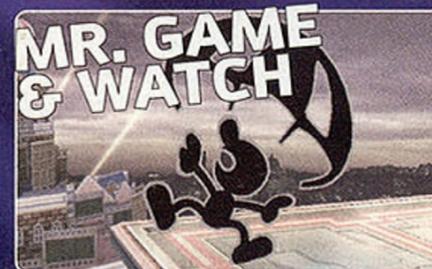
SONIC
Ninguém aqui na redação conseguiu dizer se Sonic é um dos personagens mais fortes ou mais fracos. Mas todo mundo concordo: o cara é rápido.



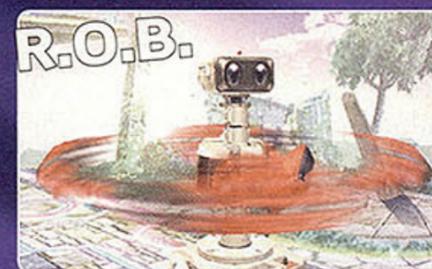
YOSHI
Bem na média. Yoshi tem poucos pontos fracos além da falta de um terceiro pulo. Um segundo pulo extremamente longo ajuda a compensar isso.



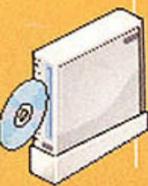
ICE CLIMBERS
Rápidos e com bons nocautes, os Ice Climbers se juntam em dupla em quase todos os golpes. E o melhor: agora, os dois podem se agarrar nas beiradas.



MR. GAME & WATCH
Parece bem mais fraco do que era, mas ainda tem um dos melhores movimentos de recuperação. Seu Final Smash em forma de polvo gigante é genial.



R.O.B.
ROB, o herói peso-pesado que salvou o NES, tem a melhor raio laser do jogo e pode atacar com seus braços giratórios. Só faltou um pouco de carisma mesmo.



REVIEWS

SUPER SMASH BROS. BRAWL

UM MUNDO DE OPÇÕES

Brawl tem tantos modos e opções diferentes que temos medo de o disco explodir a qualquer momento. Confira:

TARGET SMASH

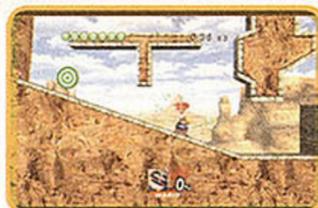
Dez alvos. Um personagem. A base é a mesma das versões anteriores, mas com algumas diferenças.



A imagem parece normal, né? Alvos posicionados estrategicamente para explorar ao máximo as habilidades de cada personagem, certo?



Errado! Ao contrário de *Melee*, todos os estágios são iguais para todos os lutadores em *Brawl* – eis a razão para a imagem estar repetida.



Ou seja, o foco agora está em descobrir qual personagem consegue completar cada estágio no menor tempo possível. Ou não.



Há cinco estágios diferentes, cada um mais difícil do que outro. A variedade pode ser pouca, mas o desafio é de gente grande.

HOME-RUN CONTEST

Espanque um saco de areia durante dez segundos antes de mandá-lo para o espaço usando um taco de beisebol.



Desta vez, o minigame rola em uma arena. Dúvida: por que há tanta gente interessada em ver um saco de areia sendo espancado?



Outra novidade é o campo de força que impede que o saco de areia saia da plataforma antes da hora. Dá para fazer miséria agora!



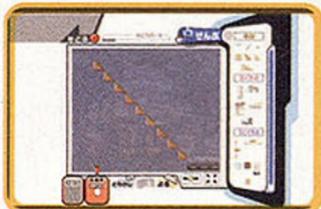
Quanto mais longe o saco de areia voa, mas escuro o céu se torna. Ele volta a ficar claro mais tarde, mas isso depende da distância.



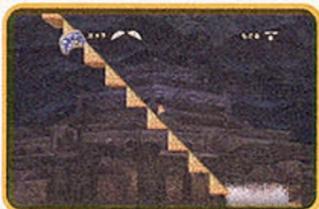
Quer bater recordes? Então convida um amigo para jogar em modo cooperativo – dois personagens, duas vezes mais danos. E rola online.

STAGE BUILDER

Como se os estágios do próprio jogo não fossem suficientes, você pode criar outros do jeito que bem entender.



A interface é simples: mova o cursor e selecione as partes que deseja no menu. Infelizmente, não é possível girar as peças.



Nossa primeira criação: uma rampa íngreme que acaba em uma plataforma de espinhos. Rolou morte súbita em todas as lutas, claro.



Dois blocos de gelo sobre um mar de espinhos. E os lutadores aparecem sobre os espinhos. O nome que demos? "Contra 4".



Por último, uma prova de amor ao clássico *Pong*: ótimo como imagem de revista; impossível de usar para jogar de verdade.

TROFÉUS

Quanto existem no total? 500? Mil? Tanto faz. O que importa é que o local onde eles ficam dispostos agora é a torre de um castelo.



Estes são os troféus adquiridos no modo Subspace Emissary. Acerte criaturas com bases de troféu para capturá-las.



Como em *Melee*, você pode admirar cada troféu do ângulo que preferir. Poderíamos passar dias só olhando para os nossos...



Todos os modos de jogo rendem moedas que você pode usar no minigame Coin Launcher. O Fabão simplesmente viciou na parada!



A melhor opção de todas envolvendo troféus: montar cenas inusitadas e fotografá-las para enviar aos amigos.



INTRUSOS À VISTA

Dois estilos de luta não-Nintendo dão as caras em *Brawl*



SONIC

O porco-espinho azulado é estranho. Apesar de se mover a uma velocidade absurda, seus ataques não são tão rápidos quanto imaginávamos. Mas tudo bem, pois seu estágio baseado em Green Hill Zone – com a direita até a Tails e Knuckles correndo ao fundo – é demais



SNAKE

O personagem preferido do Mega em *Brawl* tem um arsenal de golpes baseado em armamentos militares – o que significa que há um certo atraso na execução dos mesmos. Bônus: sua aliança com os Pokémon no modo Subspace Emissary é simplesmente genial

JÁ DÁ PARA DECLARAR QUE SEU NOME FICARÁ GRAVADO NA HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

jogamos com Popo e Nana, os Ice Climbers, pela primeira vez. Junto com Snake, ele é um dos lutadores mais originais da nova leva. Mas o que mais me chama a atenção no elenco não são as presenças inusitadas, sim as ausências, principalmente de mais personagens de outras empresas. Ainda não me conformo com o fato de Mega Man não ter entrado para o grupo. Imagine um azulzinho que você pode alternar entre forma clássica, X e Battle Network! E também gostaria de que o Sora de *Kingdom Hearts* tivesse participado. Mas, como tudo em *Smash Bros.*, sempre teremos algo a reclamar, e será sempre uma queixa de barriga bem cheia.

Mega

Eu ainda tenho esperanças de que ele vai aparecer, ainda mais depois dos rumores de que a Nintendo está planejando

lançar um canal dedicado exclusivamente ao game para disponibilizar conteúdo extra. Acho pouco provável que role, mas que seria uma idéia brilhante, certamente seria. Imagina só ligar o Wii de manhã e descobrir que você recebeu um Assist Trophy baseado em *Elite Beat Agents*, por exemplo? Eu até apagaria por coisas assim se a Big N decidisse vendê-las.

Fabão

Não que precisasse, mas seria realmente a coroação de um produto que já é ultrapassa a perfeição. É difícil identificar um clássico atemporal assim, logo de cara. Geralmente é preciso esperar o tempo passar pra ver como o jogo envelhece. Com *Brawl*, isso não é necessário. Já dá para declarar que seu nome ficará gravado na história dos videogames, e só ficará melhor com o tempo. Tenho certeza de que, daqui a uns 20 anos, poderemos baixar o jogo em 20 segundos no Virtual Console do tataraneto do Wii e curtir-lo como se fosse hoje. Certamente, ainda estarão descobrindo coisas e fazendo vídeos insanos com o conteúdo infinito do jogo.

Mega

Gostei dessa história do Virtual Console do tataraneto do Wii. Bom, mas enquanto isso não acontece, que tal tirar mais um contra para fechar o dia com chave de ouro?

Fabão

A saideira? Pela décima vez seguida? Só se for agora! Quem sabe o Trivas não se empolga e arrisca dar um ou dois golpes também?



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	SORA

RECURSOS



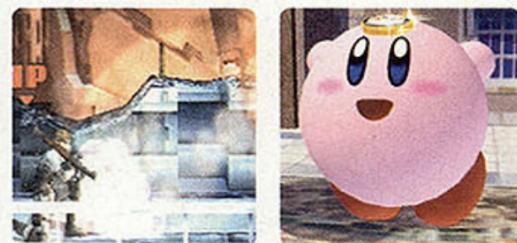
O QUE É

A versão definitiva da série de luta da Nintendo: suporte a partidas online, um robusto modo singleplayer e muito mais.

VISUAL

10

Só perde para *Super Mario Galaxy* neste quesito – mas isso, óbvio, não quer dizer muito coisa



ÁUDIO

10

Todas as músicas mais clássicas dos jogos da Big N ao lado de fantásticas composições inéditas.

JOGABILIDADE

10

Basicamente, um *Melee* com novas armas, modos de jogo e recursos online. Ou seja, é a versão definitiva.

INOVAÇÃO

10

Final Smash, Assist Trophies, Subspace Emissary, Sonic, Snake, Coin Launcher, adesivos, etc, etc...

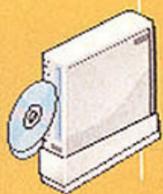
RESUMO

É simplesmente impossível não gostar de *Brawl*. Mesmo quem não sabe jogar (leia-se Trivas) reconhece que o jogo é perfeito.

100

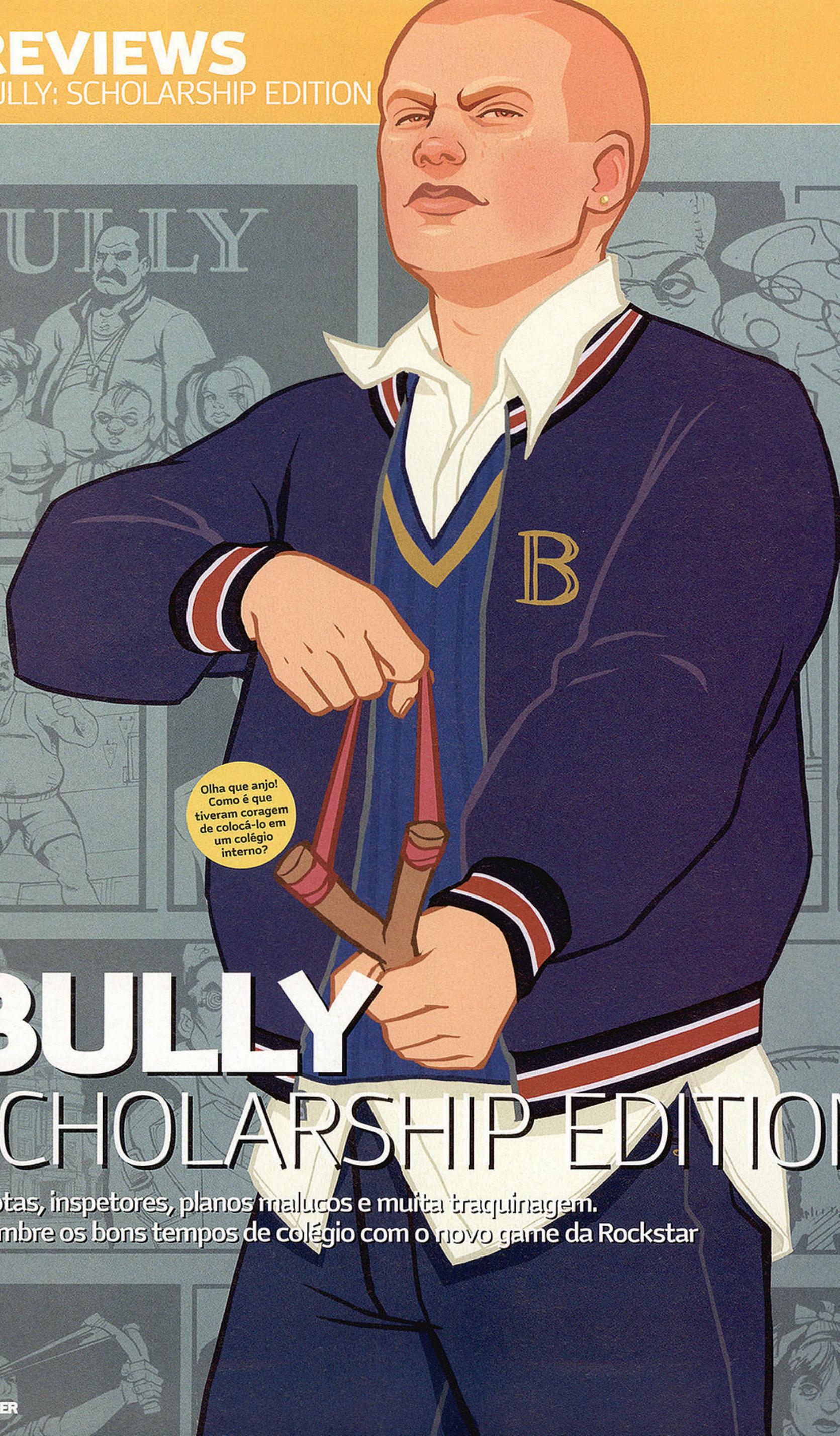


Simpatia, definitivamente, não é a marca registrada de Fox



REVIEWS

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION



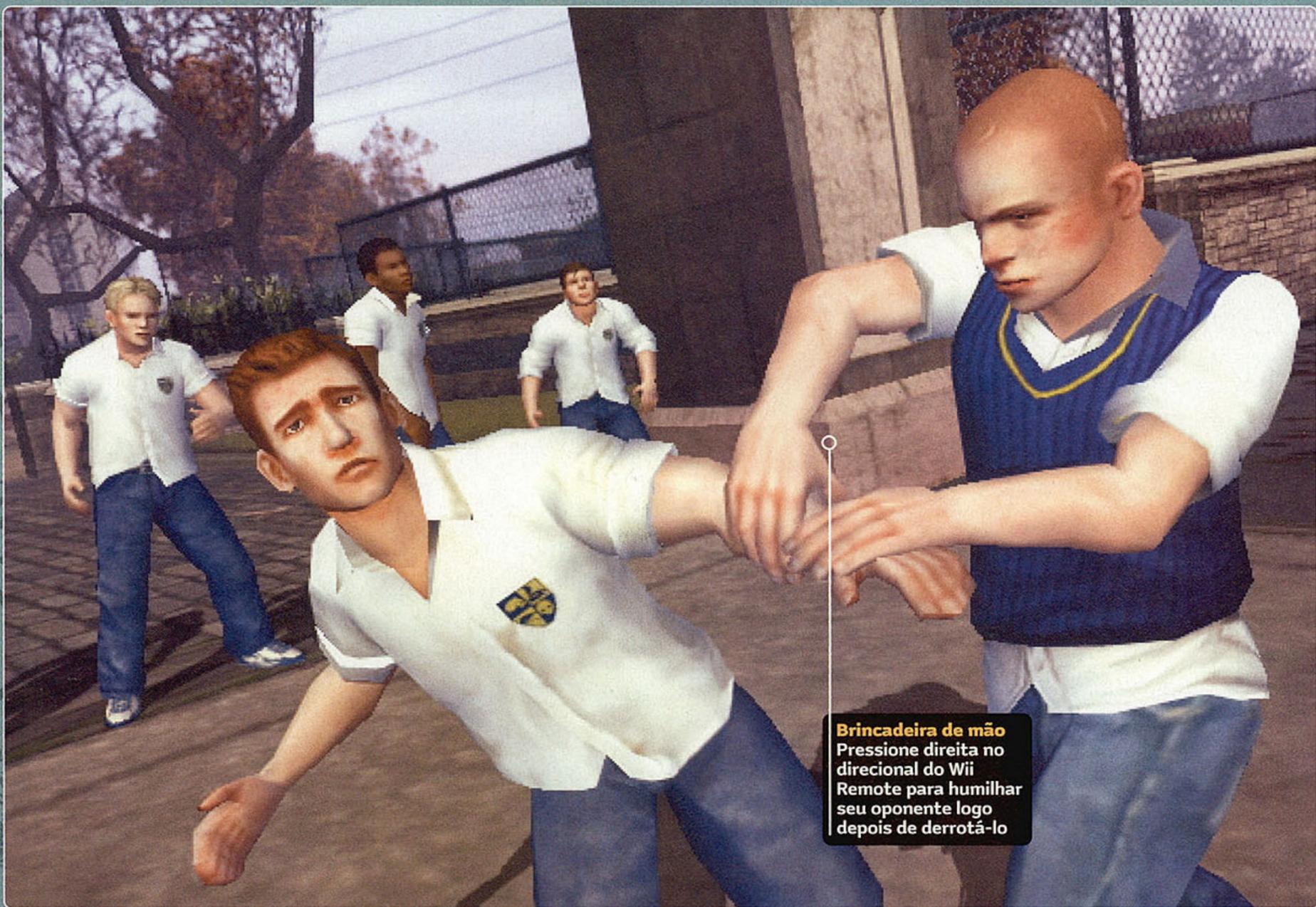
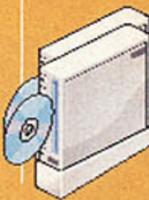
Olha que anjo!
Como é que
tiveram coragem
de colocá-lo em
um colégio
interno?

looks like
are in a
trou

whatever

BULLY SCHOLARSHIP EDITION

Garotas, inspetores, planos malucos e muita traquinagem.
Relembre os bons tempos de colégio com o novo game da Rockstar



Brincadeira de mão
Pressione direita no direcional do Wii Remote para humilhar seu oponente logo depois de derrotá-lo

É notória a quantidade de material de entretenimento criada com base nos dias escolares – séries, filmes, quadrinhos. Mas nem sempre as traquinagens são representadas de modo tão maldoso e divertido como em *Bully*, o game da Rockstar que você conhece desde 2006, quando estreou no PS2. A versão de Wii acaba de chegar e muita coisa mudou no jogo. A priori, tudo está como você se lembra: a história é de Jimmy Hopkins, um garoto de 15 anos cuja mãe endinheirada e seu novo marido resolveram colocar o menino aos cuidados da Bullworth Academy – uma escola um tanto surreal que abriga os tipos mais bizarros e que menos se encaixam na sociedade. A Bullworth é dividida em facções de garotos riquinhos, atletas durões, nerds que ainda molham as camas à noite e inspetores, que têm o direito de humilhar e aplicar punição nos colegas.

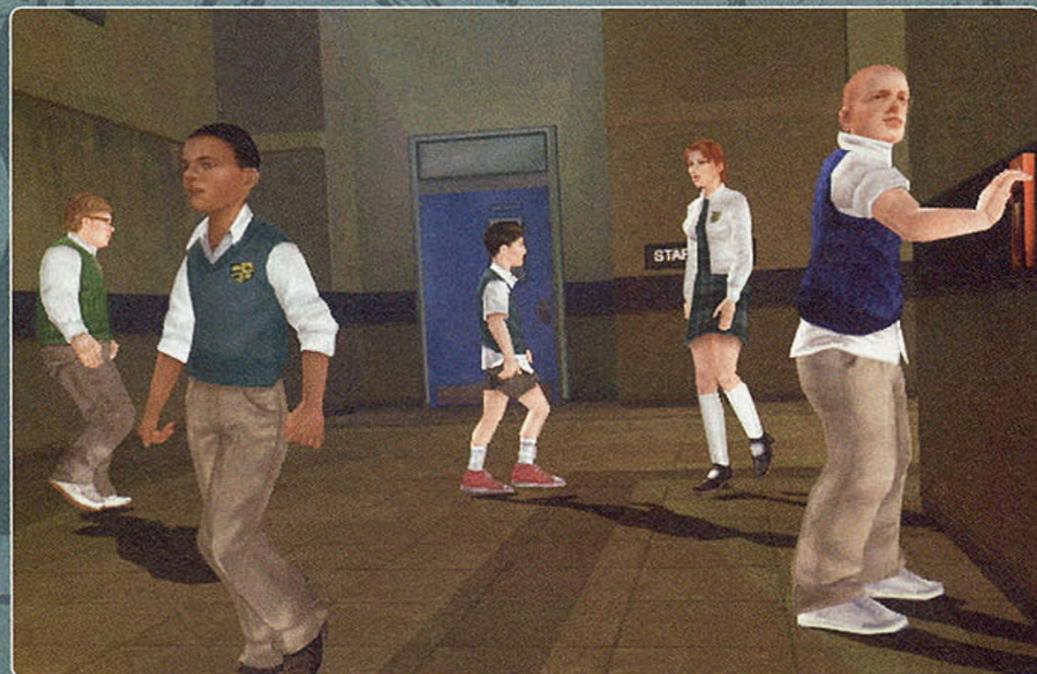
A equipe de funcionários do colégio é formada por um bando de figuras diabólicas, como o diretor que adora falar do tempo em que podia fazer o que quisesse com os alunos, o cozinheiro que encoraja os pupilos a cuspirem na comida para dar um sabor extra e um professor de ginástica com uma tendência a colocar os meninos para trocar socos.

Ele é o cara

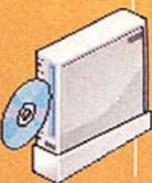
Todo mundo está de olho em Jimmy, sejam os valentões que querem um pedaço do seu couro ou as meninas que começam a puxar os cabelos uma das outras para chamar sua atenção – acredite, mesmo tendo uma cabeça no formato de uma batata e a cara de um cafetão depois da guerra, Jimmy tem um jeito especial com as garotas. No meio de tudo isso, ele ainda deve aprender alguma coisa.

O potencial para um grande roteiro é visto logo na ▶

MESMO TENDO UMA CABEÇA COM O FORMATO DE UMA BATATA, JIMMY TEM UM JEITO ESPECIAL COM AS GAROTAS



▶ Não há uma maneira mais rápida de limpar a escola do que o velho truque de acionar o alarme de incêndio. Mesmo assim, é melhor tomar cuidado para não ser pego pelos professores durante a fuga – se esconder em uma lata de lixo costuma funcionar.



REVIEWS

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION



Smack! A maioria das meninas (e meninos) pode beijar Jimmy em troca de presentes. Mas quanto mais você beija, mais inveja causa nos outros. De fato, é chato ser gostoso...



• Cuidado com quem você se mete – as meninas da torcida ficam sempre gravitando em volta dos debilóides do time de futebol do colégio. O problema é que os caras são gigantescos e não gostam de competição quando o assunto é garotas



• As aulas de biologia consistem em abrir animais mortos. Você pode jogar contra um amigo, se ele tiver estômago forte



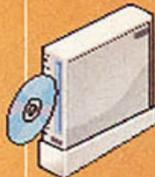
• Remexa, bata e use o Wii Remote para criar uma mistura mal-cheirosa. Assim que você aprende a fórmula, ela é sua

VOCÊ AINDA PODE FAZER TRAQUINAGENS E COLOCAR A CULPA EM OUTRAS PESSOAS

primeira animação do jogo e não é nem um pouco desperdiçado. O diálogo de *Bully* é bem escrito, os personagens são ótimos, a narrativa avança em ritmo acelerado para prevenir a sensação de tédio e é um dos poucos games que podemos atestar, com categoria, o seu genuíno e intencional tipo de humor.

O jogo começa às 8h da manhã, o que lhe deixa com uma hora livre para fazer o que quiser antes da escola, que começa às 9h. Você ganha mais um tempo livre antes do período de aulas da tarde (mais uma oportunidade para exploração) e depois de todo o estudo, ainda sobram muitas horas para fazer o que quiser, até o toque de recolher, às 23h. A estrutura é baseada em *Grand Theft Auto*, isto é, sempre existe uma seleção variada de missões que você pode cumprir e outras para começar (basta seguir os pontos amarelos do mapa). Cada vez que completa um desafio, novas ramificações na história ficam disponíveis, o que vai adicionando complexidade e cada sucesso muda a maneira com que as facções da escola o encaram.

Auxiliar um rato de biblioteca nervoso a chegar até o banheiro, passando por um território infestado por machões, significa que outros nerds devem pedir tarefas cotidianas para você, enquanto os durões devem atacá-lo sem nenhuma razão. Quando sua popularidade estiver bem alta, algumas pessoas vão querer lutar ao seu lado e existe uma



• Salve o professor de inglês: ache suas garrafas de uísque e esconda por toda a escola, para algum caso de emergência



• O diretor tem mania de falar sobre o passado e as punições de outrora, que agora são contra a lei. Não se espante



• Nada deixa as garotas mais felizes do que algo feito de pelúcia. Mas nunca vomite no cabelo delas na montanha-russa

hierarquia clara entre os grupos: atletas em primeiro lugar e nerds em último. Você ainda pode fazer traquinagens por aí e colocar a culpa em outra pessoa – aproveite e tire uma foto do incidente a uma distância segura para guardar como um souvenir.

Aula livre

Assim como em *GTA*, a variedade de missões contribui para que uma mais fraquinha não comprometa a experiência como um todo, pois existe sempre a expectativa de que algo excitante aconteça ao virar a próxima esquina. De qualquer maneira, a qualidade das fases tende a ser alta e o game traz momentos memoráveis desde o início. Depois de passar uma noite aloprando no cenário de Halloween (muito bom, por sinal), você estará praticamente impossibilitado de reclamar das missões que exigem um pouco menos.

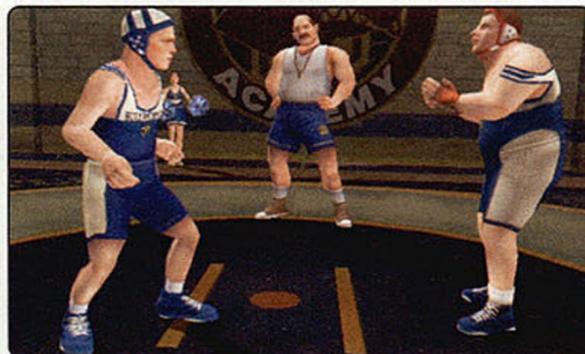
A escola e suas imediações – que são liberadas após o tutorial – também desafiam sua astúcia com missões paralelas. Você pode arrumar um trampinho de entregador de jornal ou ainda ajudar amigos apaixonados a descolar chocolates nos armários de outros alunos. A recompensa geralmente é uma boa quantia de dinheiro e a sensação de um trabalho bem-feito.

Olho no relógio

Em uma abordagem mais prática, há muita coisa para fazer. Jimmy está particularmente interessado em elásticos e os ▶

É O MELHOR PARA PODER CRESCER

As habilidades de Jimmy evoluem conforme você completa as missões. Depois de um tempo, ele vira uma espécie de soldado, com um capacetão esquisito



CLUBE DA LUTA

Você pode treinar seus golpes de luta no ginásio, no qual um professor adora ver dois garotos se infligindo mutuamente. Mas a humilhação vale a pena, pois Jimmy aprende novos movimentos bacanas.



BALAS A VALER

Roube este estilingue de um dos valentões e use-o para espalhar o terror. A munição é ilimitada e assim que você der um belo upgrade com uma mira sniper (é sério), a arma fica muito mais efetiva.

É POSSÍVEL ARROMBAR O ARMÁRIO DE OUTRAS PESSOAS PARA CONSEGUIR CHOCOLATES E AJUDAR AMIGOS APAIXONADOS



• Halloween é a festa em que você pode jogar os moleques que vestem fantasia rosa de coelho nos latões de lixo



• Para bisbilhotar o dormitório das meninas e não correr o risco de ser pego, sente-se na alto de uma árvore



• Em uma das missões, seu objetivo é fotografar todos os alunos para o anuário da escola. Claro que isso não explica por que Jimmy está clicando a nuca dessa menina – pelo jeito, ele vai ter que gastar uma fortuna com flores depois que ela vir a foto



REVIEWS

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

AMIGOS E INIMIGOS



OS ATLETAS

Os caras mais durões da escola. Você nunca cruza o caminho deles no começo do game, só na parte em que os expulsa do campo durante o tutorial de estilingue.



OS VALENTÕES

"Hora de pagar o pedágio!" Russell é o único valentão que pode atrapalhar a sua vida. Os amigos dele são covardes, mas Russell é capaz de espancá-lo facilmente.



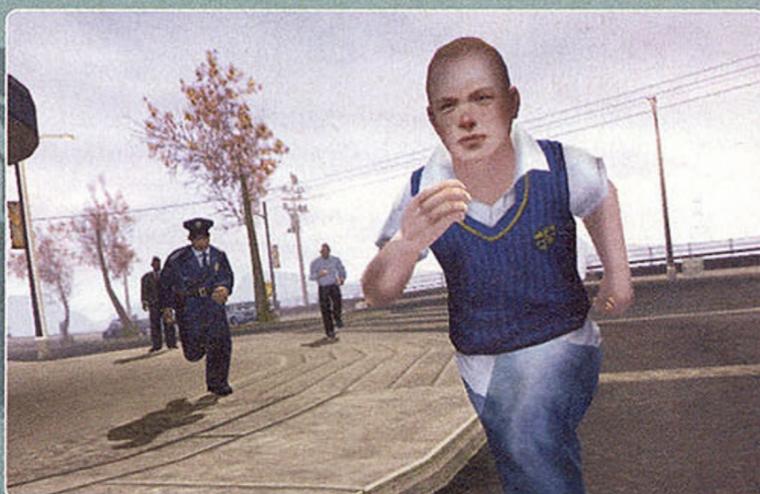
OS RIQUINHOS

Se eles são tão ricos e espertos, o que raios estão fazendo em Bullworth? Certas coisas não têm explicação. Mesmo assim, servem como bons sacos de pancada.

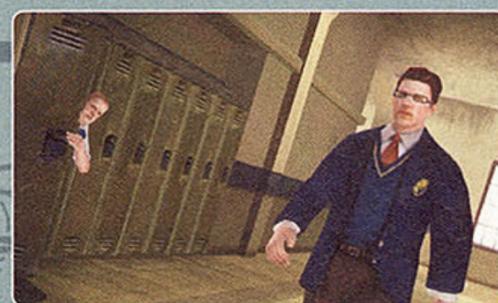


OS NERDS

É difícil simpatizar com eles – Algie, por exemplo, é motivo de piada na escola toda. Mas se você quer ser o aluno mais popular, não pode deixar de agradá-los.

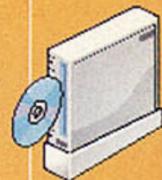


• Jimmy gosta de seu olhar vesgo. Ele é um cara durão, saca?



• Armários são ótimos lugares para se esconder dos inspetores. E você ainda ganha um radar com a localização deles





◆ Bicicletas são o método mais rápido de andar pela cidade. Além disso, você pode usar um skate ou pegar um ônibus



◆ Se tem uma coisa que aprendemos com *Bully* é que jogar futebol americano não é algo muito divertido de se fazer

coleciona para fazer uma bola enorme. O mendigo amalucado que mora em um terreno baldio também tem alguns segredos de luta que ele pode revelar se você coletar peças de um rádio para ele. Existem vários tipos de colecionáveis, mas nenhum deles é obrigatório. A busca pelos mesmos revela como os cenários são bem-feitos, detalhados e vastos.

Se você começa uma missão na hora errada, percebe que está explorando as salas de aula um pouco longe demais e provavelmente estará ausente quando a próxima aula começar. Quando isso acontece, os inspetores ficam procurando por você no colégio e a polícia o persegue pela cidade. Se eles conseguem botar as mãos em Jimmy, você retorna com o rabo entre as pernas para a escola e para uma aula entediante.

Labuta diária

Cada aula é um minigame de cinco fases. Para as aulas de música, há um jogo de ritmo; algo como siga o mestre nas aulas de mecânica; puzzles com números para as aulas de matemática; e algo bem parecido com *Trauma Center* nas de biologia. Quanto mais você avança no minigame, mais as habilidades de Jimmy melhoram. Por exemplo, se você for bem em inglês, Jimmy consegue lidar melhor com os alunos mais valentões e conversar com as garotas. As aulas de química possibilitam a criação de bombas fedorentas. E o melhor de tudo é que, assim que você terminar as cinco fases de uma lição específica, não precisa mais ir às aulas – a não ser que queira jogar os minigames com um amigo.

Briga de verdade

A maior mudança entre a versão de PS2 e esta é o combate. Aqui, você tem toda a versatilidade dos controles do Wii para deferir golpes. A mecânica funciona muito bem e a única falha é que a violência das brigas não tem nada a ver com a natureza mais sarcástica e palhaça do game. Mas, claro, a



◆ Não são só as garotas que acham Jimmy bonito. Ele também acha isso

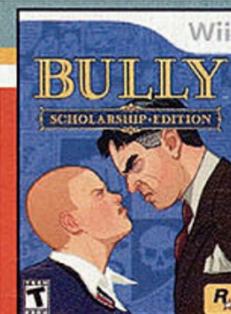


◆ Roube o bastão de beisebol do garoto... para poder espancá-lo à vontade

gente gosta de um pouco de pancadaria também. Você começa atirando tijolos, desviando de golpes e soltando bons socos na cara e termina como um verdadeiro profissional de luta, com golpes mais complexos e refinados (leia-se "depois de um tempo, você vai realmente humilhar o oponente").

Mas *Bully* não é *GTA*, portanto, não há sangue e ninguém fica machucado de verdade. Alguns podem ficar sujos depois de serem lançados para dentro de uma lata de lixo ou falar um pouco mais alto, mas é isso. Você é obrigado a lutar em muitas das missões, mas algumas vezes a hierarquia pode pesar para seu lado. Por isso, é importante aprender a maneira certa de lidar com inspetores. Outra coisa: você não pode fazer tudo aquilo que passar pela sua cabeça – assim como na vida real, bater em uma garota ou abusar de um professor são infrações graves.

A versão de Wii ainda ganhou missões adicionais, o que é extremamente bem-vindo, apesar de elas não serem revolucionárias. Isto é, você só vai notar a presença delas se conhecer muito bem a versão do PlayStation. Até porque o game é massivo e você pode jogá-lo no seu ritmo – mesmo que não seja particularmente difícil, vai tomar um tempão da sua vida. Se você se concentrar nas missões principais, pode acabar o jogo em umas 20 horas, mas ignorar todo o contexto do jogo é como ter uma trilogia na mão e só assistir ao filme do meio. O prazer de jogar *Bully* está em simplesmente existir em um mundo tão complexo e bem arquitetado. Depois que acabar o jogo, junte-se ao nosso coro: "Queremos uma sequência agora, Rockstar!"



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	ROCKSTAR
DESENVOLVIMENTO	ROCKSTAR

RECURSOS



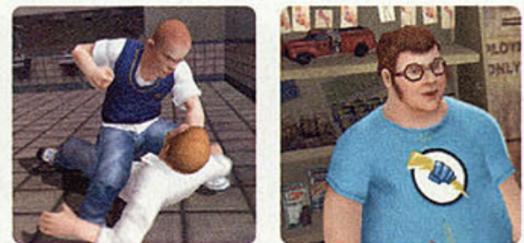
O QUE É

Sobreviva ao campo minado de um colégio interno com professores esquisitos, alunos psicóticos e um monte de peças para pregar.

VISUAL

8

Cenários detalhados e personagens com muita personalidade. A taxa de frame rate deixa a desejar às vezes.



ÁUDIO

9

100% Rockstar: uma trilha sonora brilhante e uma dublagem que deixaria um filme de Hollywood no chinelo.

JOGABILIDADE

9

São tantas coisas a fazer que é praticamente impossível se cansar das tarefas, mesmo as mais repetitivas.

INOVAÇÃO

7

Adequou-se bem aos controles do Wii e ainda trouxe alguns movimentos novos.

NG RESUMO

Uma aventura genial, com uma jogabilidade baseada em missões e o roteiro mais engraçado que você já viu. É uma jóia rara para o Wii.

90



Indicações O taco laranja indica a força da tacada, enquanto que o azul indica a pontaria. O segredo, então, é parar o taco amarelo bem no meio dos dois. Deu para entender?

VERSÃO JAPONESA

WE LOVE GOLF!

Colocando bolas nos buracos e um grande sorriso em seu rosto



Um Wii Remote "vivo" o ajuda a acertar as tacadas da maneira certa. Que bom!

Não deixe o título te enganar. O game da Camelot é certamente louco por golfe, mas sua verdadeira paixão – aquela que dá calafrios em sua espinha codificada – não é o tempo gasto nos campos, mas sim você: o jogador. Não importa como você jogue, não importa a sua performance – *We Love Golf!* está programado para tratá-lo como o rei dos games, soltando gritinhos de comemoração a cada movimento que você faz e executando shows pirotécnicos em miniatura sempre que a bola é colocada no buraco. Ele até emite pequenos sons pelo Wii Remote se você o deixa parado durante alguns momentos. Poucos games se esforçam tanto para impressionar o jogador.

Tal tratamento era de se esperar dos criadores da série *Mario Golf*, cujos games entendem bem o valor da satisfação instantânea. Como naqueles jogos, isto aqui é golfe com um grande sorriso no rosto, muito diferente da seriedade de *Tiger Woods* e suas especificações realistas e suas estatísticas que registram até as características das calças. Em termos de opções, *We Love Golf!* é bem escasso. Exceto por algumas estatísticas que diferem os personagens, há pouco para impedir um mergulho direto no jogo.

Booooooola!

Desde que a Nintendo demonstrou a tacada simples de *Wii Sports*, a transformação do Wii Remote em um taco de golfe se tornou algo sagrado para os desenvolvedores. Enquanto *Super Swing Golf* e *Tiger Woods* optam por uma tacada realista – com o arco e a desaceleração da bola

decididos pelo posicionamento do controle e a força calculada por misteriosas equações enterradas no código de jogo –, a Camelot permaneceu com suas raízes e criou um sistema instantaneamente familiar à maioria de nós, mas sem esquecer a satisfação de acertar a bolinha com um golpe bem dado.

Aponte o controle para baixo e você entrará no modo Swing, uma decisão inteligente que elimina aquelas tacadas banais ativadas por posicionamento de botões. O botão A pressionado resulta em uma tacada, com a força aumentando na medida em que você puxa o controle para trás. Um limite de tempo é imposto pela sombra de um taco, que segue o ícone do seu taco verdadeiro pelo medidor – você tem que alcançar a força desejada antes que a sombra chegue ao ícone e congele a potência da tacada. Com a força escolhida, você deve balançar o controle – golpear com o máximo de força parece funcionar melhor – enquanto o símbolo do taco retorna a sua posição original.



Ela estava toda feliz, rebatendo sua primeira bola...



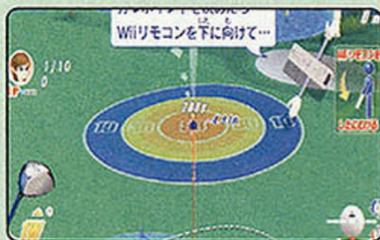
TREINAMENTO

Apesar de o jogo ser bastante simples – em poucos minutos você estará acertando birdies de olhos fechados –, há minigames que podem ajudar os mais descoordenados



ARCO-ÍRIS

Destruir arco-íris não rende pontos extras a você, mas o deixa preparado para campos mais complicados.



TIRO CERTEIRO

Este aqui serve para treinar a sua força e pontaria (nada mais óbvio, ainda mais com um alvo daquele tamanho).



PUTTZ!

O minigame que divide os meninos dos homens: você tem uma chance de acertar o buraco com um putt.



• Ângulos especiais de câmera tornam a jogatina ainda mais empolgante



• Este é um dos poucos campos surreais do jogo



• Personagens conhecidos da Capcom estão entre extras

...quando pisou dentro de um buraco e torceu o tornozelo. Tadinha!



O que parece difícil no papel é fácil na hora de jogar. Modificadores de tacada são decididos antes de a tacada acontecer; arco, desaceleração e efeitos como backspin e topspin são congelados no momento em que você segura A para dar a tacada. Assim, o golpe para acertar o marcador de precisão pode ser tão zoado quanto você quiser – e nervoso como você desejar –, o que resulta no primeiro jogo de golfe do Wii em que você se diverte até quando joga uma bola para fora do campo.

O que importa é a diversão

E daí que não é realista? É o primeiro game de golfe do Wii realmente divertido logo nos primeiros minutos, sem complicações para ninguém que resolver encará-lo. Embora seja fantástico em sua temática, os campos são simples, livres de obstáculos e truques. Sendo assim, chegar até o buraco não é uma tarefa complicada por itens especiais e escolha de tacos. Na verdade, uma supertacada muito poderosa (e muito

difícil) é a única coisa que o separa do rei dos jogos simples de golfe: *Wii Sports*.

Sim, a visão da Capcom em relação a extras destraváveis está aguçada como sempre, trazendo alguns itens em estilo *Resident Evil* e *Phoenix Wright*, mas que podem parecer limitados quando comparados à vasta seleção de *Super Swing* e *Woods*. Mas lembre-se: embora sejam mais volumosos, a substância é menor. *Woods* pode oferecer 20 variedades de golfe, mas você só consegue se lembrar do fracassado esquema de controle.

Quase um "hole in one"

Não estamos dizendo que *We Love Golf!* é o game definitivo do gênero. Ele é um título relativamente simples (os minigames foram meio que copiados de *Mario Golf: Toadstool Tour*) e pouco desafiador. Em muitos aspectos, parece ser o precursor de um título excelente, um game com tudo no lugar, mas com falta de alguma coisa.

Com um game brilhante e descomplicado assim, parece ruim terminar a análise em um tom tão melancólico. *We Love Golf!* é um dos títulos mais "para cima" que jogamos nos últimos tempos, um título que demonstra como mecânicas já testadas e aprovadas podem ser facilmente transferidas para o Wii Remote sem se perderem pelo caminho.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	CAPCOM
DESENVOLVIMENTO	CAMELOT

RECURSOS



O QUE É

Imagine campos de golfe feitos com todas as cores do arco-íris. Agora imagine jogar uma partida de golfe neles. É isso.

VISUAL

7

Nada muito vistoso, mas os loadings são inexistentes e tudo roda suavemente.



ÁUDIO

7

Os barulhos que saem do Wii Remote podem irritar, mas as músicas são bem agradáveis.

JOGABILIDADE

7

Fácil de aprender, porém fácil demais de terminar. Oferece uma experiência bem acessível ao esporte do golfe.

INOVAÇÃO

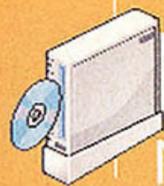
6

Não faz muita coisa com o controle. Mas em um game de golfe, isso é uma inovação.

NG RESUMO

A Camelot conseguiu transmitir sua simplicidade em jogos de golfe para um console no qual a confusão governa esse gênero.

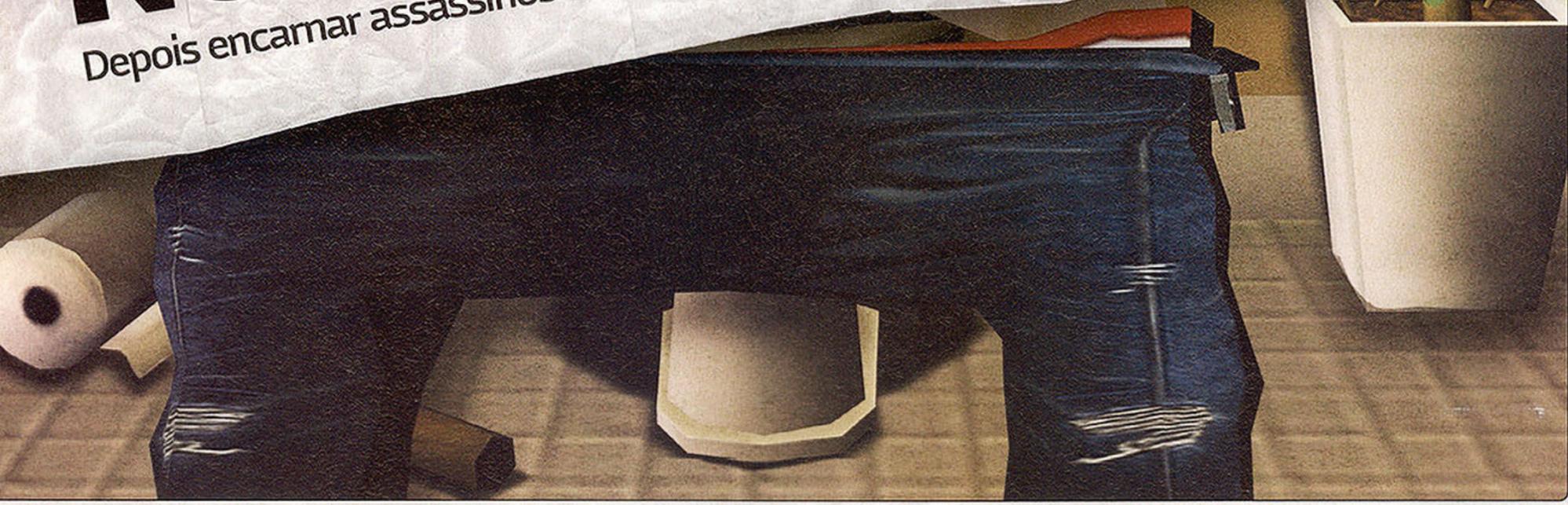
80



Que alívio! Salvar o jogo dentro um banheiro pode parecer estranho no começo. Mas pense bem: você não fica aliviado quando salva antes de alguma parte difícil? Então, a sensação é quase a mesma

NO MORE HEROES

Depois encarnar assassinos em *Killer7*, é hora de exterminá-los



Se você quer saber se *No More Heroes* é realmente tudo aquilo que os gringos acharam no review da versão japonesa, publicado na edição 7, a resposta é sim. Por quê? Porque Suda51, o criador do jogo, é o "Quentin Tarantino dos videogames". As viagens, os diálogos nonsense, as situações surreais – acredite, salvar o jogo com o protagonista sujando o vaso sanitário é só uma delas –, o estilo de narrativa, os litros de sangue que jorram dos inimigos fatiados, enfim, tudo faz você ter a impressão de estar controlando o personagem principal de filmes como *Um Drinque no Inferno*, *Kill Bill* ou *Pulp Fiction*.

Bizarrice invertida

Certo, mas como o jogo funciona na prática? Como o oposto de *Killer7*, o jogo anterior de Suda51: no lugar de caminhos predefinidos, você tem uma cidade inteira para explorar livremente, seja a pé ou pilotando uma moto; no lugar de limitados combates em primeira pessoa, você tem à disposição um sabre de luz, uma enorme variedade de combos, dezenas de golpes de luta livre (todos acionados por meio de movimentos específicos feitos com os controles) e poderes especiais que ficam disponíveis aleatoriamente; no lugar de uma história séria, sombria

e complicada, você tem uma trama sem nexos, que acompanha um tarado que coleciona cards de lutadores mexicanos e action figures de desenhos japoneses em sua jornada para se tornar o assassino número 1 do universo do jogo.

A maneira como a história se desenvolve segue sempre o mesmo padrão. Depois de vencer um assassino, você é obrigado a arrecadar dinheiro para pagar a taxa necessária para poder enfrentar o próximo. Essa repetição até seria um ponto negativo se não houvesse muito o que fazer nos momentos em que você fica livre para perambular pela cidade de Santa Destroy. Mas não é isso que acontece. Além de missões de assassinato e de cômicos trabalhos temporários que ficam disponíveis a cada novo chefe derrotado, há vários itens secretos e tesouros para você encontrar se



Quando ficar assim, em chamas, procure por extintores espalhados no cenário e acerte-os para voltar ao normal



"Morra de inveja, Luke Skywalker! E meu pai não é o Darth Vader. Há!"



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	UBISOFT
DESENVOLVIMENTO	GRASSHOPPER

RECURSOS



O QUE É

O game de ação mais adulto, mais surreal, mais engraçado e mais estiloso disponível para o Wii atualmente.

VISUAL

Não é coisa mais bonita que já vimos no console até então, mas tem um estilo próprio que é sensacional.



ÁUDIO

Os diálogos são brilhantes, a dublagem é perfeita e as músicas são ótimas para escutar a qualquer momento.

JOGABILIDADE

A moto de Travis parece um caminhão fazendo curvas, mas todo o resto funciona perfeitamente.

INOVAÇÃO

No More Heroes é diferente de tudo o que você já viu no Wii, em todos os aspectos que você possa imaginar.

NG RESUMO

Um game perfeito para quem sabe apreciar idéias originais, mesmo que algumas delas não façam muito sentido à primeira vista.

90



Dr. Peace estudou com a Aretha. Não é à toa que ele canta pra ca...ramba



Você nem imagina como essa assassina morre nesta batalha



Quando setas surgirem na tela, mova os controles nas direções indicadas



A moto é indispensável para explorar a cidade, mas o controle é uma porcaria

estiver a fim de habilitar novas roupas (que também podem ser compradas em uma loja, é bom deixar claro), aprender habilidades extras ou simplesmente conseguir um pouco mais de grana.

Assim como na série Metal Gear, grande parte do charme de No More Heroes está nos chefes. Seja pelos nomes, pelo visual, pelo estilo de combate, pela atitude ou pelas falas, antes ou depois das lutas, eles são o principal destaque do jogo. Portanto, não estranhe se depois de derrotar os três primeiros adversários você começar a repetir as missões secundárias mais fáceis só para arrecadar a grana necessária no menor tempo possível só para habilitar a próxima batalha.

O REI DOS BICOS

Quatro maneiras de ganhar dinheiro com trabalhos temporários em Santa Destroy



LIMPADOR

Siga para os pontos indicados no radar e pressione A em frente à pichação. Em seguida, sacuda o controle que surge na tela o mais rápido que você puder.



FRENTISTA

Assim que um veículo estacionar, mantenha o B pressionado para encher o tanque até a marca indicada. Extrapole na dosagem e Travis fará um cosplay do Tocha Humana.



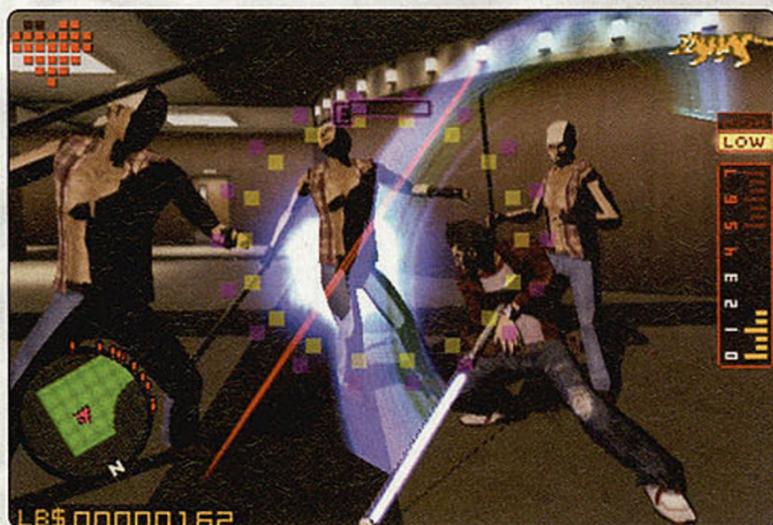
GARI

Colete o lixo espalhado pelo chão. Basta se aproximar do item a ser coletado, pressionar o A e então mover rapidamente o Wii Remote para cima.



JARDINEIRO

Mantenha o A apertado para fazer Travis andar e incline o Wii Remote para os lados para virar no sentido desejado. Se precisar, aperte o B para andar de ré.



Além da katana de luz, Travis pode usar golpes de luta livre para dar cabo dos inimigos. A variedade de movimentos é enorme

Um jogo pra lá de pessoal

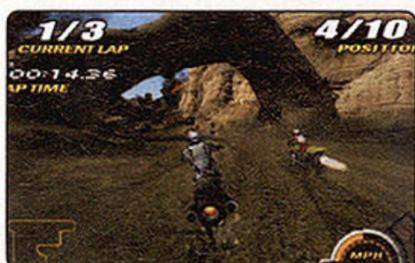
Mas o que realmente diferencia No More Heroes dos demais jogos lançados para o Wii atualmente é o fato de ele não esconder a sua proposta real: agradar não só aos jogadores, mas principalmente a seu criador. Como fica evidente depois de algumas horas de jogo, todas as opções incluídas por Suda51 no game são idéias que, ao menos a princípio, só fazem sentido para ele mesmo – como, por exemplo, áreas da cidade cujos nomes são golpes de luta livre, esporte pelo qual o produtor é fanático. Ou seja, trata-se de um jogo sem grandes pretensões e que empolga exatamente por fugir dos clichês de uma maneira totalmente descompromissada.

Se todos os produtores de games fossem tão criativos, corajosos e independentes como Suda51, o mundo seria um lugar muito melhor. Ou, no mínimo, um pouco mais bizarro e divertido.





Turbo Manter o turbo ativado por muito tempo faz a sua moto explodir, então vá com calma para não se irritar mais do que o normal



• Existe modo online, mas quem vai querer jogar esta tranqueira?

• "Vira, sua moto maldita!" Eis a frase preferida do Trivas

• A sensação de velocidade nas grandes retas até que é bacana

NITROBIKE

Os craques do motocross derrapam na pista

Perdi a conta de quantas horas passei jogando *Excitebike 64*, antigo título de motocross para N64 desenvolvido pela mesma empresa deste *Nitrobike*. Só que se antes existia muita diversão, agora não há quase nenhuma. O que existe de sobra é revolta e muito xingamento pelo fato de o jogo não obedecer ao jogador.

Para controlar as motos, é preciso segurar o Wii Remote na posição horizontal. As curvas são feitas com inclinações no controle e o freio e o acelerador estão configurados nos botões 1 e 2, respectivamente. O turbo é acionado com o direcional digital e as manobras aéreas são executadas com uma combinação do botão 1 e as setas do direcional. Mas a única coisa que funciona bem mesmo são as manobras.

Piora com o tempo

Nas primeiras partidas de *Nitrobike*, tem-se a impressão de que controlar uma moto de corrida com o mesmo esquema de controle de *Excite Truck* é algo difícil, mas não impossível. Parece que é tudo questão de jeito e prática. Mas depois que a prática é adquirida e você não se assemelha mais a um pato descoordenado, dá para perceber que o problema não estava no pato, mas sim nos controles do jogo.

Raras vezes a moto vai exatamente para onde você quer – na maior parte do tempo, ou ela não responde de forma alguma ou então fica patinando pela pista e desperdiçando segundos que fazem uma falta enorme principalmente nas corridas mais avançadas.

Inteligência Artificial também é um problema: não é difícil ver adversários correndo no sentido contrário da pista ou então se aglomerando em um determinado ponto do traçado quando existem várias opções de trajeto. As quedas fazem parte de um jogo de motocross, não é algo fora do comum cair da moto em jogos assim. Mas é totalmente fora do comum quando um adversário bate no mesmo obstáculo

que você, na mesma velocidade que você, e segue em frente como se nada tivesse acontecido enquanto você come terra vermelha. Frustrante, no mínimo. Outra coisa que não dá para entender é por que o jogo aciona o reposicionamento da motocicleta sem mais nem menos.

Falta personalidade à *Nitrobike*. Os personagens não parecem com nada e não lembram ninguém; os efeitos sonoros são horrendos; a trilha sonora se resume a rock instrumental genérico; e os gráficos, por mais absurdo que isso possa parecer, não são muito superiores ao visual de *Excitebike 64*, um game de um sistema de duas gerações passadas. Para se ter uma idéia, quando uma moto explode no modo Eliminator, o borrão (isso mesmo: borrão) da explosão ainda está no mesmo lugar na volta seguinte. Se fosse apenas um efeito de fumaça para atrapalhar a visibilidade, tudo bem. Mas não é isso: é um borrão horrível que neutraliza toda e qualquer possibilidade de enxergar alguma coisa no trecho em que ele está.

O que se salva no jogo é o sistema de manobras e o design das pistas, com muitos obstáculos e rampas. É uma pena que o controle falho tire a vontade de conhecer todas elas.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	UBISOFT
DESENVOLVIMENTO	LEFT FIELD

RECURSOS



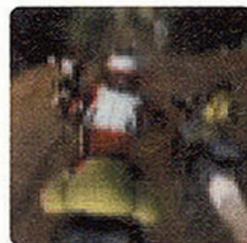
O QUE É

Controle motos velozes usando o Wii Remote como guidão em mais de 20 pistas e diferentes modos de jogo.

VISUAL

3

A equipe fez *Excitebike 64* oito anos atrás. Será que ela usou a mesma engine gráfica?



ÁUDIO

4

Efeitos sonoros de péssima qualidade e músicas que estariam melhor em um game da década passada.

JOGABILIDADE

4

Apesar de não terem muita variedade, as manobras aéreas são fáceis. Só o esquema de controle estraga tudo.

INOVAÇÃO

4

Alguns modos de jogo interessantes, mas, no geral, não há nada que *Excite Truck* não tenha feito muito melhor.

NG RESUMO

Nitrobike não diverte nem faz o tempo passar de forma agradável. Pelo contrário: é preciso se segurar para não jogar o controle longe.

40

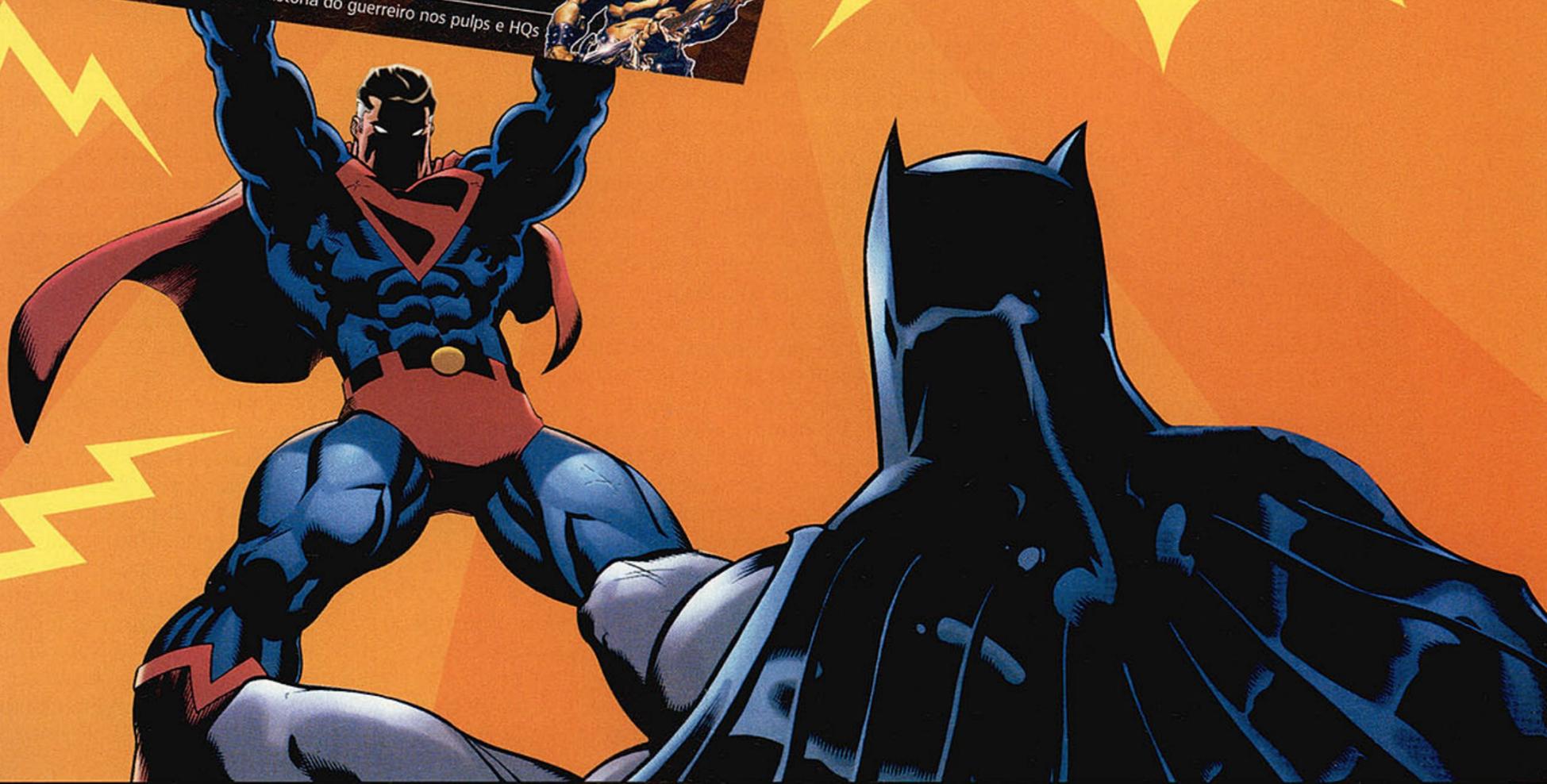
POW!

**SUPERAMIGOS,
MAS NEM TANTO**

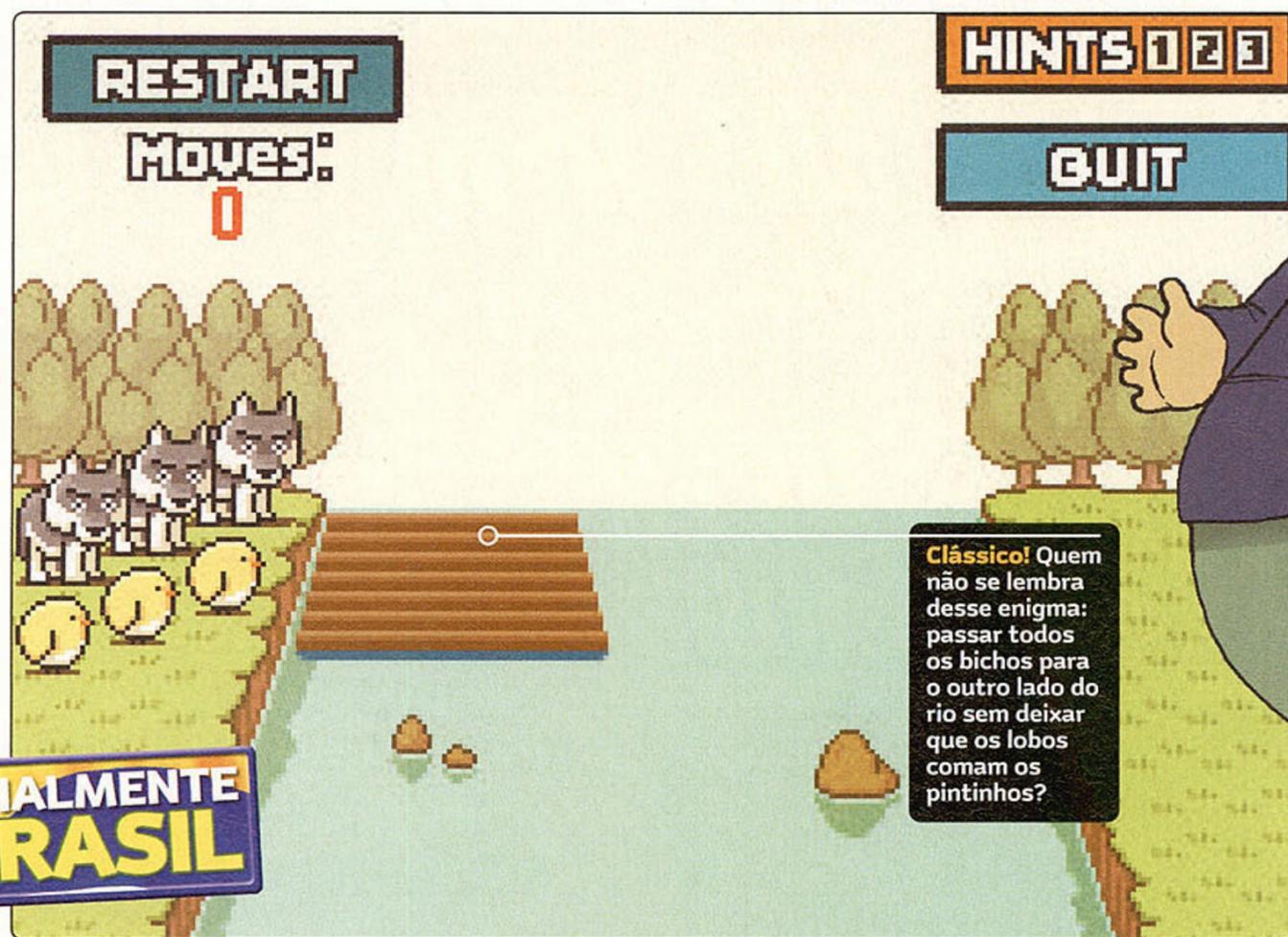


**Eles resolvem suas
diferenças na
porrada em
nove supercombates
inesquecíveis que
abalaram o mundo
das HQs**

NÃO PERCA!

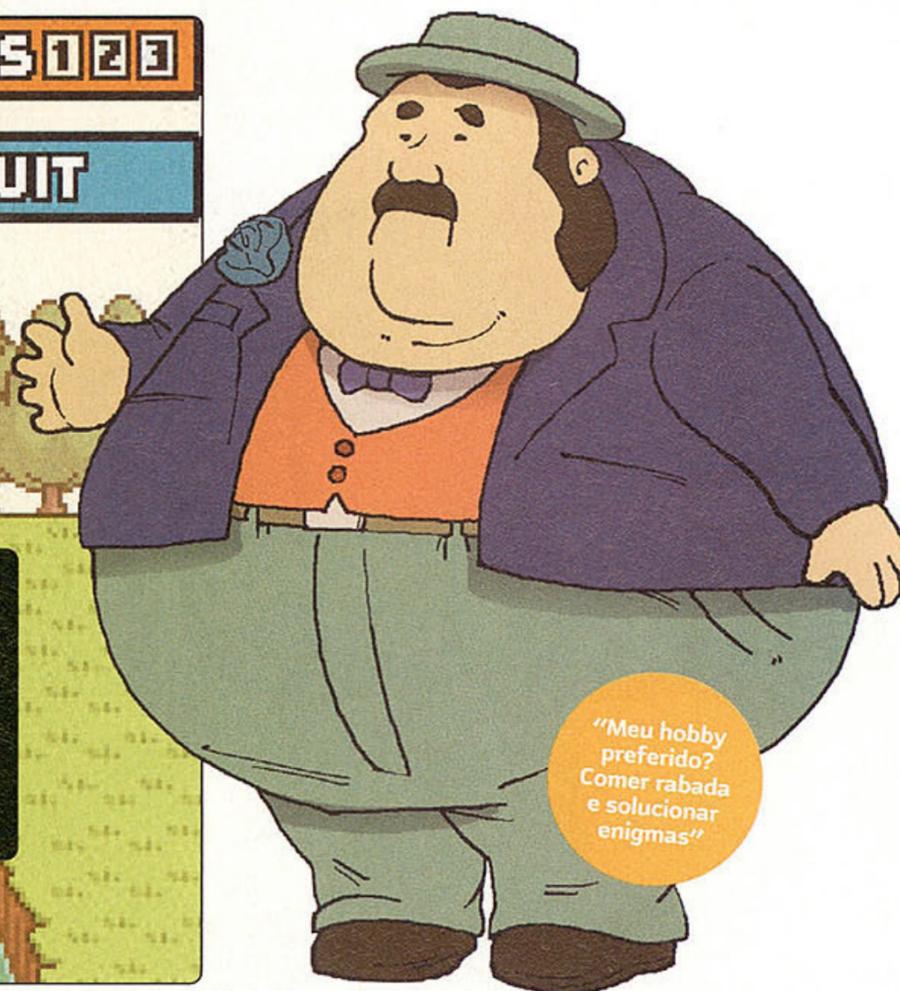


Nas bancas. Pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.europagnet.com.br/superheroi



OFICIALMENTE
NO BRASIL

Clássico! Quem não se lembra desse enigma: passar todos os bichos para o outro lado do rio sem deixar que os lobos comam os pintinhos?



"Meu hobby preferido? Comer rabada e solucionar enigmas"

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE



Pelo olhar, esse moleque deve estar com abstinência de quebra-cabeça

Pense num jogo de quebra-cabeça. Este é o pai de todos

Dois irmãos conversam sentados à mesa do jantar: "Maninho, se você pegar dois anos da minha vida e somar na sua, você terá o dobro da minha idade. Por outro lado, se pegar três, terá o triplo!". Consegue adivinhar quantos anos tem cada um dos moleques?

O enigma acima ilustra um dos trocentos que você encontra em *Professor Layton and the Curious Village*. A menos que você seja um nintendista roxo – e creio que seja, caso contrário teria comprado outra revista –, duvido que tenha ouvido falar desse jogo. Aliás, mesmo que soubesse a respeito dele, é pouco provável que o tenha incluído na sua lista de aquisições. Então saiba de uma coisa: pode comprar de olho fechado.

Professor Layton não é tradicional. O funcionamento da partida foge do que você está acostumado a ver: não há um personagem sob seu comando, inimigos a serem derrotados ou nada que lembre uma aventura, uma plataforma ou algum outro gênero. Mas se não tem nada disso, significa que o visual é podre? A mecânica, horrorosa? Pelo contrário: o gráfico está entre os mais belos do DS, sem nenhum exagero, e o sistema de controle é simplificado e intuitivo a ponto de dispensar longos tutoriais.

Pegadinha do malandro

De forma prática: o jogo traz uma história que se desenrola de acordo com os enigmas que você decifra. E haja enigma. Tudo – tudo mesmo – é baseado em quebra-cabeças. Protagonizado pelo tal professor e por seu assistente, a história começa com uma caprichada animação da dupla a

caminho da cidade fictícia de St. Mystere. A arquitetura local deixa clara a influência européia, reforçada pela dublagem (sim, o jogo é dublado!) com sotaque britânico.

No local, você conversa com o povão para coletar informações. Nesse ponto você já nota algo cômico no ar: todas as pessoas, sem exceção, sempre têm um enigma para você – não importa o assunto da conversa, um quebra-cabeça vai surgir. Só que da forma com que a história se desenrola, é certo também que você já esteja grudado de tal forma que não vai largar o DS tão cedo. Cada desafio é único e exige raciocínio lógico e excelente interpretação de texto. São as típicas pegadinhas de vestibular apresentadas de maneira divertida. As charadas são divididas por grau de dificuldade, representadas pela pontuação que você pode fazer caso consiga resolvê-las. As de dez pontos são as simples, enquanto as de 50 servem para derreter o cérebro. A cada erro, a pontuação máxima cai. Isso ocorre por três vezes e depois o prêmio fica estabilizado. Ou seja, mesmo que



ENIGMAS SECRETOS E MUITO BATE-PAPO

Vasculhar o cenário tem outra utilidade além de encontrar moedas: destravar enigmas secretos. Há um monte deles, por isso, tenha paciência em revirar cada centímetro da tela antes de avançar ao próximo ponto. Além disso, não se acanhe de conversar com os mesmos personagens mais de uma vez – muitos deles têm vários enigmas a oferecer.



No.001 8 PICARATS COINS: 60

"My village is on a road that leads to no other towns. I look forward to seeing you there."

Use your stylus to draw a circle around the right village, and then touch Submit.



Seu objetivo aqui é circular a única vila que não tem ligação com as demais. E aí, já conseguiu descobrir a resposta?

AS TÍPICAS PEGADINHAS DE VESTIBULAR APRESENTADAS AO JOGADOR DE UMA MANEIRA EXTREMAMENTE DIVERTIDA

erre três vezes seguidas, é possível continuar tentando infinitamente para conseguir a pontuação mais baixa. Bem, para compensar o grau de dificuldade, há a possibilidade de pedir três dicas antes de arriscar uma resposta. Claro, existe um preço a ser pago (nesse caso, moedas que você encontra pela cidade). Logo, não basta conversar com as pessoas, mas clicar em tudo o que estiver no cenário. Vale tudo: lâmpadas, mesas, quadros. Isso cria uma mecânica interessante: quanto mais você vasculha, mais chances tem de encontrar as moedas que facilitam sua vida na solução dos problemas.

Ouro de tolo

Quer dizer, isso funciona para os honestos. Apesar da genialidade dos estágios, há um deslize safado que premia os trapaceiros: resetar o portátil depois de descobrir a resposta certa

permite voltar ao enigma para acertá-lo pela "primeira" vez e conseguir o placar máximo. Aqui faz falta um Mr. Resetti da vida, algo que lembrasse o jogador que trapacear não é legal – e tenho certeza de que muita gente ficará tentada a pontuar de maneira desleal.

Independentemente da maneira com que você decida jogar, o que vale ressaltar é a diversão proporcionada pelo jogo. Trata-se daqueles que você não larga tão cedo. Mesmo longe do DS, você se pega matutando sobre o bendito enigma que ainda não descobriu a resposta. Cada estágio vencido dá um gosto de vitória supremo. Poucos jogos têm essa capacidade de satisfazer o jogador. A propósito: cada irmão tem seis anos.



Hitler não morreu! Ele foi para St. Mystere trabalhar como investigador

EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **LEVEL 5**
 DESENVOLVIMENTO **NINTENDO**

RECURSOS



O QUE É

Frite seu cérebro com uma série de enigmas de lógica apresentada em um jogo simples, mas com uma história fantástica.

VISUAL

Se dependesse só das animações, levaria 10 facilmente, mas os cenários não têm muitos detalhes.



ÁUDIO

A trilha sonora é simples, porém memorável. A dublagem já se tornou parâmetro para outros jogos do DS.

JOGABILIDADE

Se melhorar, estraga: tudo, absolutamente tudo, se resume a meros toques na tela sensível.

INOVAÇÃO

A maneira com que a história se desenrola já merece destaque sozinha. É sério, pode conferir.

NG RESUMO

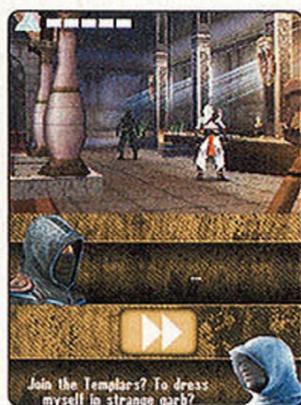
Entretenimento para mais de mês: alguns enigmas exigem horas, talvez dias, sem jamais estressar ou tornar a partida maçante.

86

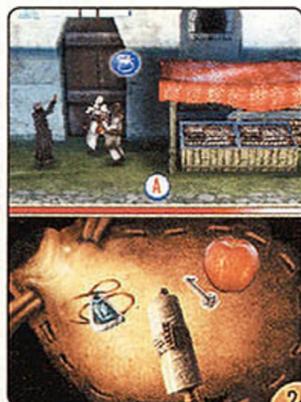


REVIEWS

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES



“Juntar-me aos templários? Para me vestir como aqueles caaaara? Tô fora, querido!”



O objetivo aqui é pegar a chave sem encostar na maçã. Que desafiante!

ASSASSIN'S CREED ALTAIR'S CHRONICLES

Tão bom quanto a versão não-portátil. Ou seja...

Um dos games next-gen mais aguardados do último ano chegou ao Xbox 360 e ao PS3 de maneira promissora: beleza, alto nível de interação com ambientes e transeuntes pelas cidades, escapadas mirabolantes e um enredo interessante. Na prática, viu-se um game bonito e cheio de bugs, coroadado com a falta de criatividade nas missões. Pode-se dizer que a versão DS compartilha de algumas das mesmas falhas, mas também se sobressai diante das possibilidades existentes no portátil.

Entre surtos criativos e falhas

Pensar em “assassinatos que definiram o curso da história na época das cruzadas” pode soar atrativo, mas a Ubisoft mostrou um Altair de bolso genérico na carona do sucesso. Não existe uma trama profunda, o foco é a dinâmica numa combinação de exploração estilo plataforma, intercalado com combates à la *Prince of Persia*, só que com problemas na execução.

A princípio, tudo conspira a algo envolvente: belas animações, uma trilha sonora bacaninha e uma linearidade bem disfarçada com diferentes maneiras de avançar em certos trechos. Entra em prática seus dons acrobáticos e interação com objetos quebráveis/manuseáveis. Não há multidões para esbarrar (você até se esforça para isso...), o ângulo de câmera é problemático e as texturas falhas permitem ao personagem atravessar paredes. A ação rola na tela de cima, enquanto que a tela sensível fica reservada para os diálogos, o mapa e os atributos do personagem a serem evoluídos. A coleta de Orbs (elas permitem evoluir seus atributos e força de ataque com armas), os confrontos com inimigos, na medida do permitido, podem ser evitados. Matar na surdina? Sim, com direito a animação e tudo.

Os minigames criativos no contexto do game dividem as glórias e a canalhice. Obter informação de alguém com

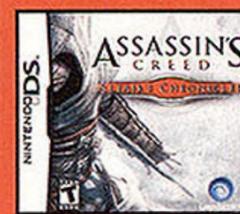
tortura resulta num minigame em que os pontos de pressão do inimigo devem ser acionados no momento certo. Já roubar uma chave exige concentração para guiá-la para fora do bolso do desavisado, por exemplo. As idéias são boas, mas o surto de criatividade é limitado e a mesmice

toma conta da situação. Por que isso é ruim? Oras, o game é curto! E isso não encoraja muito um replay.



Jogo Disponível
www.claroideias.com.br

Claro+ idéias



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	UBISOFT
DESENVOLVIMENTO	GAMELOFT

RECURSOS



O QUE É

Memórias da aventura de um assassino combatendo os templários nos tempos das cruzadas. Agora no DS.

VISUAL

7

Tudo é muito bonito, da animação à ambientação dos cenários. Apenas o personagem é um pouco genérico.



ÁUDIO

7

Envolvente, com músicas acalorando combates ou apenas efeitos sonoros complementando a exploração.

JOGABILIDADE

6

Prática e bem divertida, destaque para os minigames. Só peca na má execução de alguns golpes.

INOVAÇÃO

5

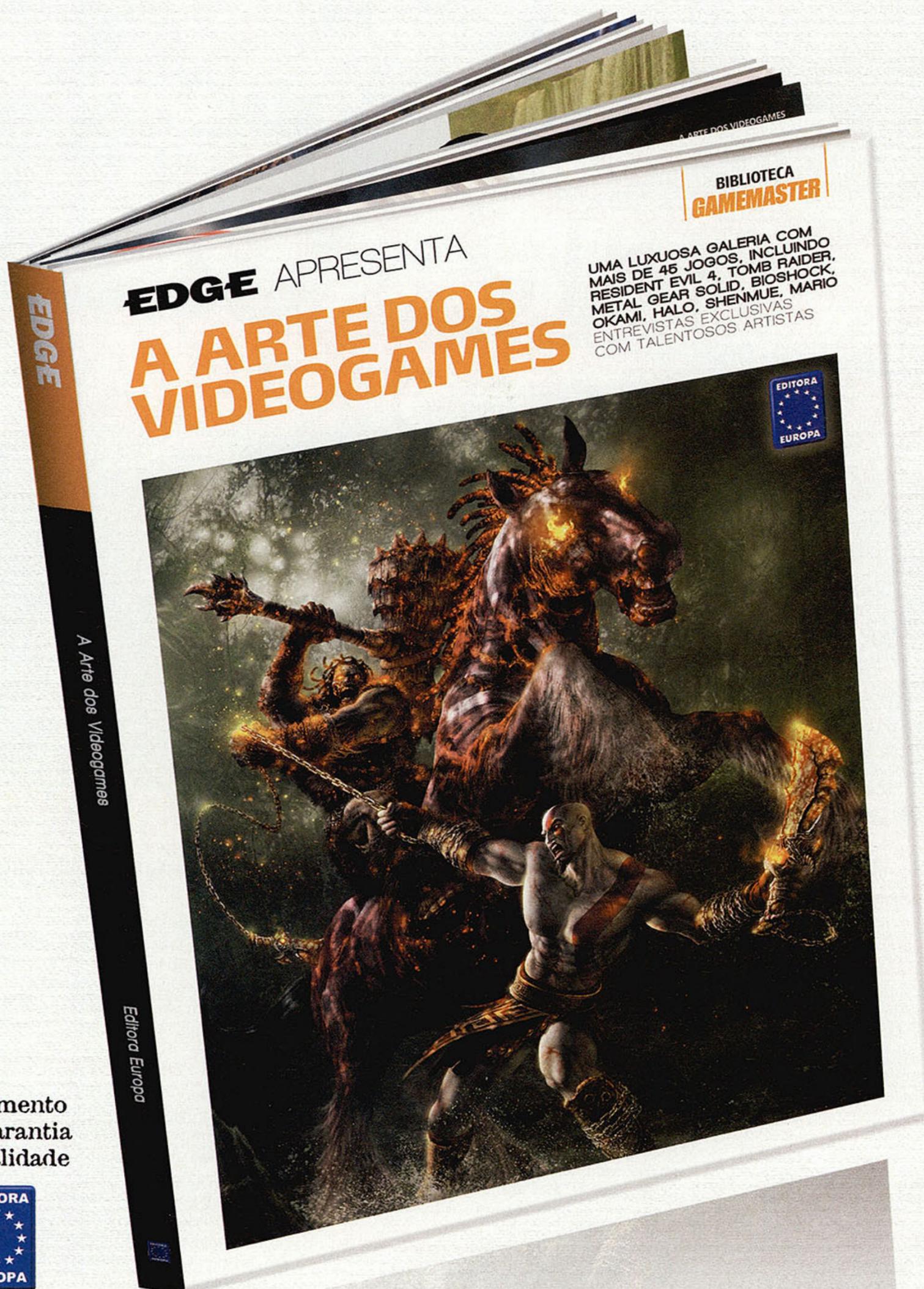
A idéia dos puzzles faz o jogo fugir da premissa “espanque o adversário até obter o que você precisa”.

NG RESUMO

A versão portátil da série esbanja surtos de criatividade, mas também peca pela mesmice. Para piorar, o jogo é bem curto.

67

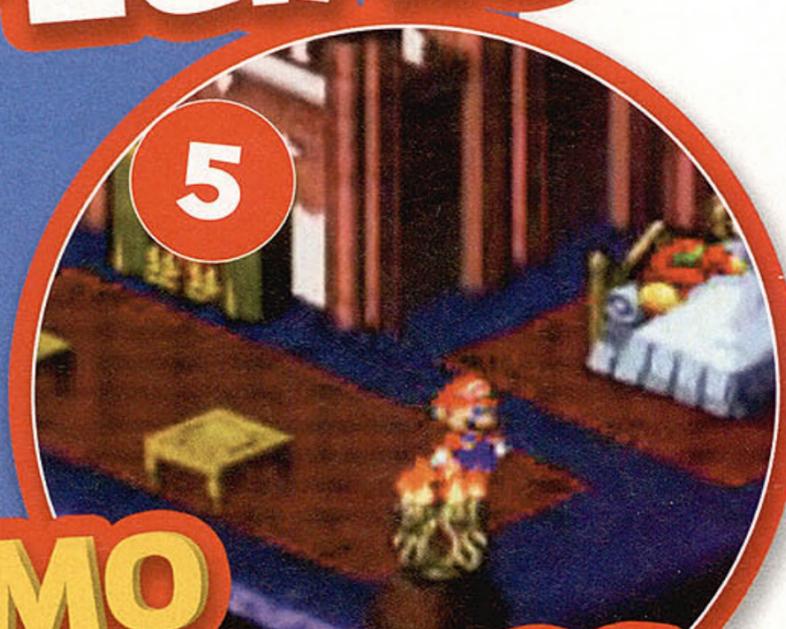
ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA



Lançamento
com garantia
de qualidade



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



PARTICIPAÇÕES MAIS QUE ESPECIAIS

Você sabia que o número de games nos quais Mario faz apenas aparições rápidas é maior do que aqueles em que ele é controlável? Fotos do bigodudo adornam paredes do castelo em *Ocarina of Time* e há uma estátua gigante de gelo dele em *1080° Avalanche*. O que isso significa? Que os personagens da Nintendo fazem de tudo para aparecer na tela da sua TV. A seguir, confira as 20 participações especiais mais bizarras da história da Big N.

01 SAEM OS KOOPAS, FICAM OS DJS

Você certamente já viu uma infinidade de versões modificadas de *Super Mario Bros.*, mas nenhuma delas é tão bizarra quanto esta aqui. *All Night Nippon Super Mario Bros.*, lançado só para o Famicom Disk System em 1986, trazia os DJs do popular programa de rádio homônimo no lugar de Goombas e Koopas. A ideia faria sucesso por aqui, especialmente se fosse baseada em programas da Globo – esmagar miniaturas do Faustão seria genial.

02 BOMBAS DE ALHO

Gosta do Bomberman? E do Wario? Então você vai pirar com *Wario Blast*, de Game Boy. O jogo, como fica evidente pelo nome, é um Bomberman protagonizado pelo famoso comedor de alho da Nintendo. O jogo é bom, mas a parceria é simplesmente medonha.

03 RENASCIMENTO DO ROBÔ BOBÃO

Quando o assunto é R.O.B., o robô-acessório do NES, ninguém discorda: trata-se de uma das criações mais inúteis da Nintendo. Mas o fracasso do apetrecho não foi suficiente para que a empresa o esquecesse de uma vez por todas. No início dos anos 2000, o simpático robzinho voltou à ativa, primeiro fazendo uma ponta na pista Port Town de *F-Zero GX* (GC) e, alguns anos mais tarde, aparecendo como um personagem secreto de *Mario Kart DS*. Para piorar, agora ele retorna mais uma vez em *SSBB*. Afff!

04 CLUBE DOS FRACASSADOS

Nas fases de *Donkey Kong Country 2*, era possível encontrar moedas secretas. Ao coletar uma determinada quantidade delas, você toma o lugar de outros personagens clássicos da Big N

no pódio de Cranky Kong. Do lado do pódio, há uma lata de lixo com uma placa que diz "No-Hopers" (algo como "nada de fracassados", em inglês). O que tem dentro da lixeira? Um par de tênis do Sonic e a arma de Earthworm Jim. Alfinetada clássica.

05 REPOUSO MERECIDO

Há inúmeras referências e aparições de outros personagens da Nintendo em *Super Mario RPG* – em um determinado momento, por exemplo, Mario acorda ao lado de Link. Mas é a participação especial de Samus o grande destaque. Assim que derrotar o segundo Belome, visite a casa de repouso em Mushroom Kingdom para encontrar a caçadora de recompensas tirando uma soneca. "Estou descansando para poder enfrentar Mother Brain", explica a sonolenta heroína.



PULANDO A CERCA DO VIZINHO

06 DOSE DUPLA DE BIZARRICE

Vários habitantes do Reino dos Cogumelos podem ser vistos entre os espectadores do minigame Megaton Punch de *Kirby Super Star* (SNES), mas... Dois Marios? Dois Luigis? Aí já é demais! A não ser, é claro, que uma das duplas seja composta por aliens malignos, que têm o poder de imitar a aparência de seres humanos para tentar dominar a Terra – sério, essa é a única explicação cabível aqui.

07 ROEDOR EXPLOSIVO

Se você duvida que as Bombchu, as bombas amarelas e ambulantes que podem ser adquiridas em *Ocarina of Time* – seja na House of Skulltula, em Kakariko Village ou no minigame Bombchu Bowling, localizado no mercado de Hyrule –, são parentes distantes do Pikachu, é porque não tem jogado o suficiente nos últimos dez anos.

08 LINK, O INIMIGO DE TODOS

A bolota rosada preferida dos amantes da Big N (como se existissem milhares de outras bolotas rosadas...) dá as caras como uma criatura inimiga quase no final de *Link's Awakening*, a primeira versão portátil da série, para o Game Boy. Mas Kirby não é o único intruso nintendista querendo abocanhar as orelhas pontudas de Link em sua aventura por Koholint Island. Confira a imagem acima para descobrir de quem estamos falando.

09 AS ROUPAS DE CAMA AGRADECEM

Esta não seria uma lista digna de aparecer na **NGamer Brasil** se não incluíssemos a referência nintendista existente em *Osu! Tatakae! Ouendan 2!*. Dois encanadores bastante parecidos protagonizam o sonho de um garoto com incontinência urinária.

Seu objetivo? Incentivar a dupla com passos de dança para que ela “consertem” os problemas intestinais do moleque. Simplesmente genial.

10 APOSENTADORIA POR INVALIDEZ

Daria para fazer outra lista como esta só com as aparições especiais de *Link's Awakening*. No entanto, só temos espaço para mais uma, então lá vai: sem moral para ser convidado para as festas da série *Mario Party*, Wart, o chefe final de *Super Mario Bros. 2*, foi tentar a vida como cantor em uma caverna de Koholint Island. Presenteie-o com 300 Rupees para escutar uma canção que mais parece uma colméia de abelhas passando por um triturador de papéis. Segundo Wart, a culpa é toda do alto-faltante do antigo portátil. Se ele diz, quem somos nós para discordar? ◻

EM TERRITÓRIO DESCONHECIDO

11 FINAL FANTASY

Examine as lápides na cidade de Elfheim, no primeiro jogo da série, e você encontrará a frase "Aqui jaz Link" em uma delas. Em contrapartida, em *Super Mario RPG*, Mario desce a porrada em Culex, um monstro com características típicas de chefes da série *Final Fantasy*.

12 HALO 2 E 3

Sim, há referências à Nintendo na principal franquia da Microsoft (na verdade, nas versões beta de *Halo 2* e *Halo 3*): quando um Spartan cai de um abismo, ocasionalmente ele solta um "yahooooo" com o mesmo sotaque carcamano do

encanador bigodudo. Não sabemos se o Super Mario Scream – como o grito é conhecido pelos fãs da série – está nas versões finais dos jogos, mas também não fazemos a menor questão de saber.

13 EA SPORTS BIG

Uma idéia interessante, mas que não deixa de ser bizarra. Em 2004, a Electronic Arts fez um acordo com a Nintendo para poder usar Mario, Peach e Luigi em alguns de seus games. Eles então foram vistos nas quadras de *NBA Street V3* e nas pistas geladas de *SSX On Tour* – cenários nos quais eles se sentem tão confortáveis quanto nós em uma palestra sobre o PS3.

14 SOUL CALIBUR II

Cada versão do jogo contava com um personagem retirado de uma série conhecida do respectivo console. Até aí, nada de mais – produtoras fazem isso direto para arrancar alguns trocados a mais dos fãs. Acontece que o personagem escolhido para a versão de GC, Link, fez com que *SCII* se tornasse o único game multiplataforma da geração passada a vender mais no console da Big N.

15 METAL GEAR SOLID TWIN SNAKES

Vamos direto ao ponto: no laboratório de Otacon, há action figures do Mario e do Yoshi. Acerte-os com tiros para "ganhar uma vida".

May Link rest in peace.

11

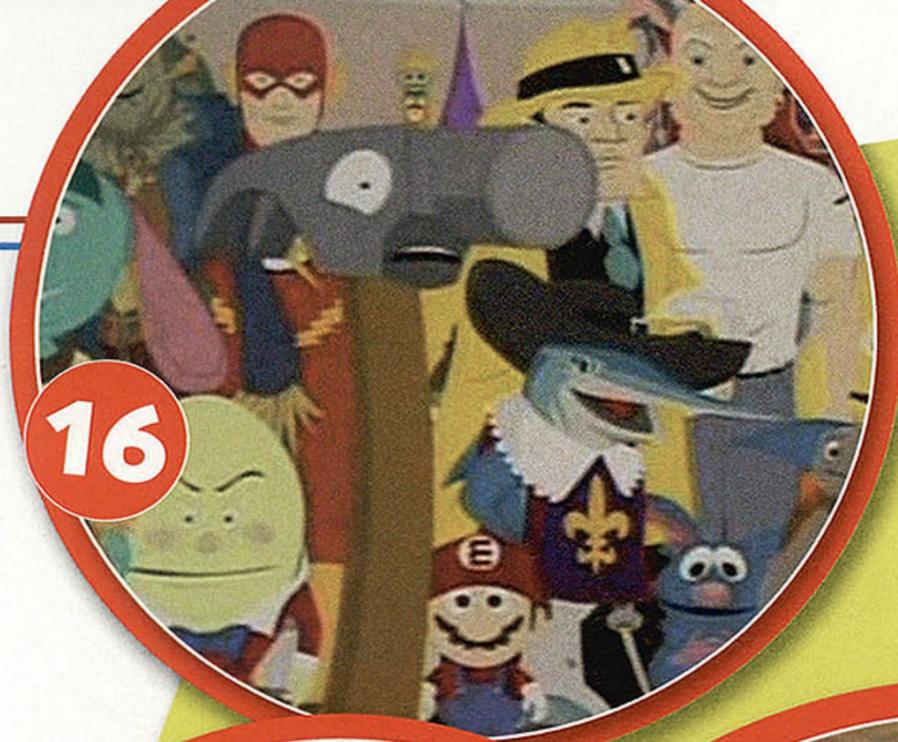
12

13

14

15

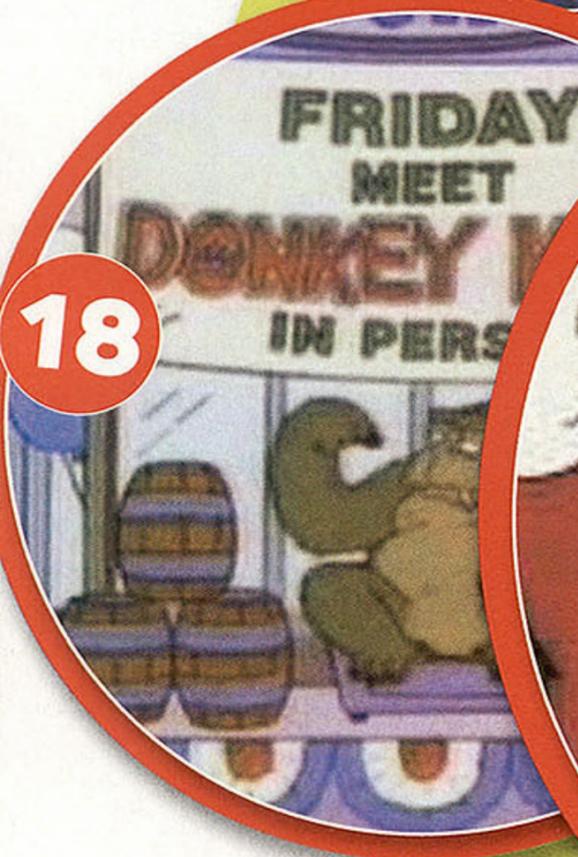
Snake, you know who that is?



16



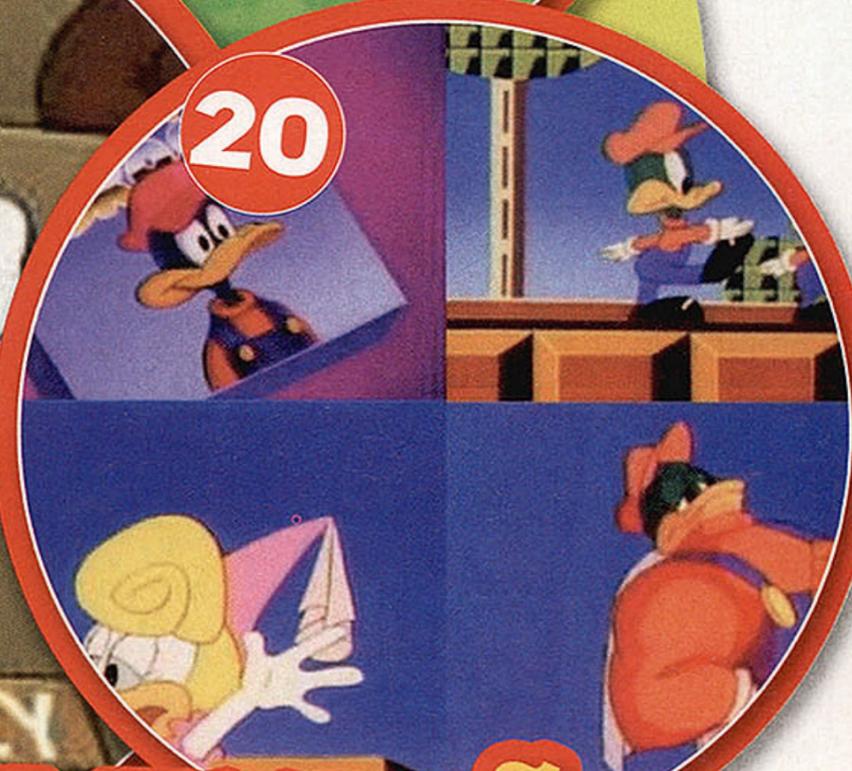
17



18



19



20

QUANDO A TELEVISÃO IMITA OS GAMES

16 SOUTH PARK

Quem acompanha a série *South Park* há algum tempo deve lembrar do episódio de 2006 no qual o balofo Cartman tenta de tudo para conseguir um Wii. Mais recentemente, porém, Mario deu as caras em um episódio em que os protagonistas são levados para um lugar chamado Terra da Imaginação. Como não poderia ser diferente, Wario aparece na metade macabra do local.

17 MENINAS SUPERPODEROSAS

Na tentativa de se divertir jogando um game da série *Zelda*, o prefeito de Townsville não só consegue matar Link cinco vezes seguidas, como também dar cabo da própria fadinha ao tentar manejar a espada do elfo. Sorte dos habitantes da cidade que ele não é fã da franquia *SimCity*.

18 OS SIMPSONS

Nosso momento Simpsons/Nintendo preferido rola no episódio "Arquivo S", da 8ª temporada. Em uma cena que se passa dentro do Noiseland Arcade, há um grande gorila fumando cigarro próximo a uma placa que diz "Conheça o Donkey Kong pessoalmente". Quando o dono do local diz ao macacão que ele não chama mais atenção de ninguém, DK prova que ainda é bom no que faz e acerta um barril na nuca do safado.

19 FUTURAMA

No episódio "Antologia do Interesse 2", da 3ª temporada, Professor Farnsworth coloca sua máquina capaz de ver realidades alternativas para funcionar mais uma vez. Quando alguém pergunta "e se o mundo real fosse mais parecido com um videogame?", a

situação exibida pela máquina é a seguinte: a Terra em pé de guerra com um planeta chamado Nintendo 64, cujo embaixador é Donkey Kong. Para piorar, Mario, representante italiano da ONU, treme na base e sai correndo da conferência mundial, que tenta achar uma maneira de resolver o impasse.

20 TINY TOONS

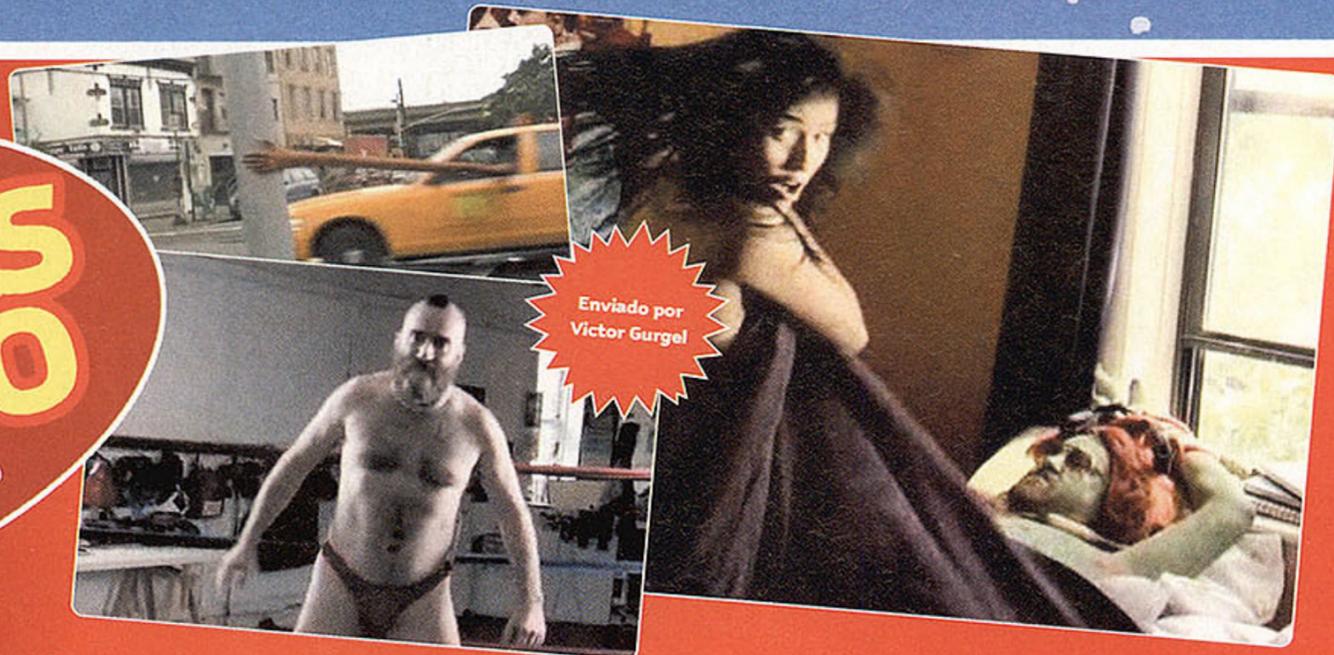
Steven Spielberg homenageou a Nintendo em um episódio de seu antigo desenho animado. Trata-se de um comercial do game "Super Plucky-O Brothers", estrelado por Plucky-O e seu irmão gêmeo Linguini. Bacana? Nem tanto, já que não há nenhuma situação constrangedora na cena em que os dois aparecerem – algo que não teria acontecido se Spielberg fosse inteligente o bastante para incluí-la em uma aventura do *Freakazoid*. Mané...

UNIVERS



20 LOUCURAS NINTENDO

De nintendista e louco, todo mundo tem um pouco



Enviado por Victor Gurgel

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.

1 O TEMPO PASSA

Série de pequenos vídeos que mostra como seria a vida dos lutadores de *Street Fighter* dez anos depois do... do... sabe-se lá depois do quê. Zangief é faxineiro de um fliperama, Dhalsim roda as ruas de Nova York como taxista (e faz curvas usando os braços elásticos para segurar em postes), Chun Li trabalha em uma lavanderia e namora Blanka, Ken é programador da Capcom mas passa os dias jogando *SF* escondido até ser despedido e por aí vai. A produção não poderia ser mais tosca, como, por exemplo, quando há meia dúzia de gatos pingados assistindo às lutas, mas o barulho na platéia é de milhares de pessoas, e quando Zangief aparece com uma sunga vermelha com o balangandã balançando. O gosto é duvidoso, mas dá para dar umas risadas. tinyurl.com/vdz4m

Enviado por Dante de Moraes e Abreu Jorge



2 O VÍDEO, A LENDA

Em tinyurl.com/26xzju, você pode assistir a todos os Pokémon lendários brigando em *Pokémon Battle Revolution*. São dez minutos de uma sucessão de bichos estranhos e raros para você não perder tempo nem cabelos tentando achá-los por aí. Mais mole que isso, só sorvete derretido.



3 CAIXINHA DE SURPRESAS

Volta e meia, o Wii passa por períodos em que as lojas vendem tanto que não conseguem suprir a demanda. Se você enfrentar uma situação assim, não se desespere: procure caixas de papelão com as três letras mágicas que compõem o nome do console. Com elas, você pode fazer um robô bacana igual a esse que está em tinyurl.com/2zzqol e fingir que está jogando *Twilight Princess*.

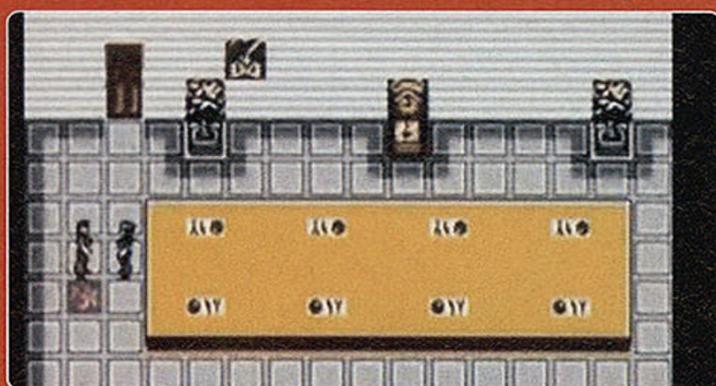
CONTATO NGAMER BRASIL

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





NINTENDO



4 DEPOIS DE UMBRELLA CHRONICLES...

Tem coisa que dá medo de jogar. *Resident Evil*, por exemplo. E tem coisa que dá medo só de olhar. *Resident Evil* para NES, por exemplo. Enquanto espera pelas Olimpíadas de Pequim, um chinês acabou se entediando e começou a trabalhar em uma versão do primeiro *Resident* para um emulador do Nintendinho. Até parece um pouco com a versão de Game Boy Color, mas não é. tinyurl.com/2c9rjm



7 LEVANDO PELA MÃO

Quem modifica games recebe o nome de "modder". E quer saber de uma coisa? O mundo está lotado de modders, um mais criativo do que o outro. O autor do mod que pode ser visto em forma de vídeo em tinyurl.com/2ad78j conseguiu nos impressionar de duas maneiras: primeiro que o Mario é controlado com a mão, e não com um joystick ou controle; e segundo que ele aproveitou a idéia dos "100 Marios" que Miyamoto lançou tempos atrás e fez sua própria suruba de encanadores.

8 ÁRVORE DEKU

Tá legal. Nós já estamos em março e a última coisa que você quer é ficar lembrando do Natal. Mas a gente nem liga pra isso: essa árvore e esse enfeite são maravilhosos! Veja por si próprio e, se conseguir fazer uma igual, não se esqueça de nos mandar as fotos. Só faltam nove meses para o próximo Natal. tinyurl.com/yvwpwk

Enviado por Gabriel Matos

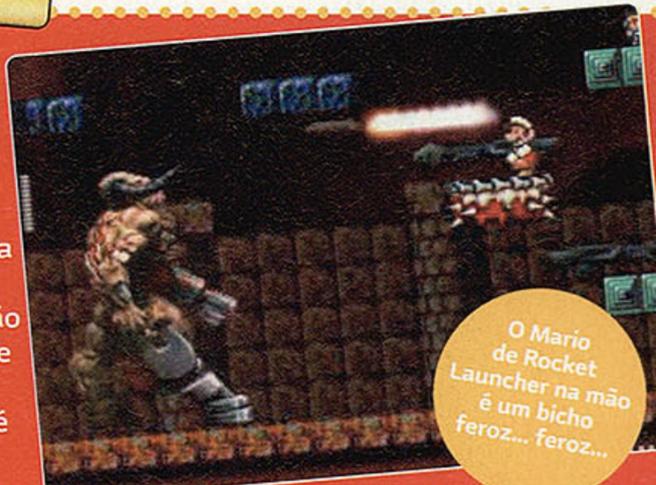


5 MENINOS, EU VII

Parece que a criatividade de certos chineses não conhece barreiras. Ou talvez seja mesmo a cara-de-pau deles que não tem limites. Utilizando-se da técnica da engenharia reversa, uma empresa picareta produziu um console que está à venda na China e que parece um pouco com um outro sistema que você conhece bastante. Esse "um pouco" é por conta da sensibilidade de movimentos, porque os jogos... pelo amor! Comercial (quase) legendado em tinyurl.com/2dko6q e demonstração do produto em tinyurl.com/ysud5e.

6 MARIO CONTRA TODOS

Agora ficou estreito para o nosso amigo Bigode. Acostumado a enfrentar tartarugas, centopéias e outros bichos típicos do Reino dos Cogumelos, ele sai um pouco da rotina para encarar os Covenants da série *Halo*, o Bubble Man de *Mega Man 2* e o Cyberdemon de *Doom*. Os três vídeos estão espalhados pelo YouTube, mas você pode encontrar todos eles juntos no conveniente link tinyurl.com/yqfe7k; e até baixar a demo se quiser.



O Mario de Rocket Launcher na mão é um bicho feroz... feroz...

9 O SONO DOS JUSTOS

Se fôssemos bebês, não aceitaríamos dormir enrolados em nenhuma outra coisa que não fosse um cobertor decorado com motivos Nintendo. Ah, que soninho bom... tinyurl.com/ypcdec





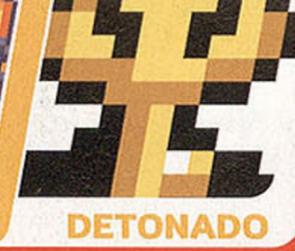
LOUCURAS



CURIOSIDADE



DICAS

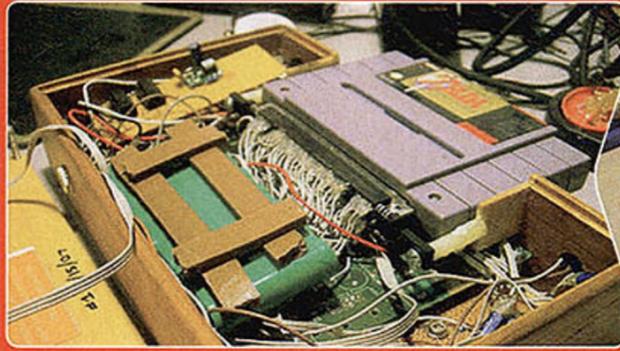
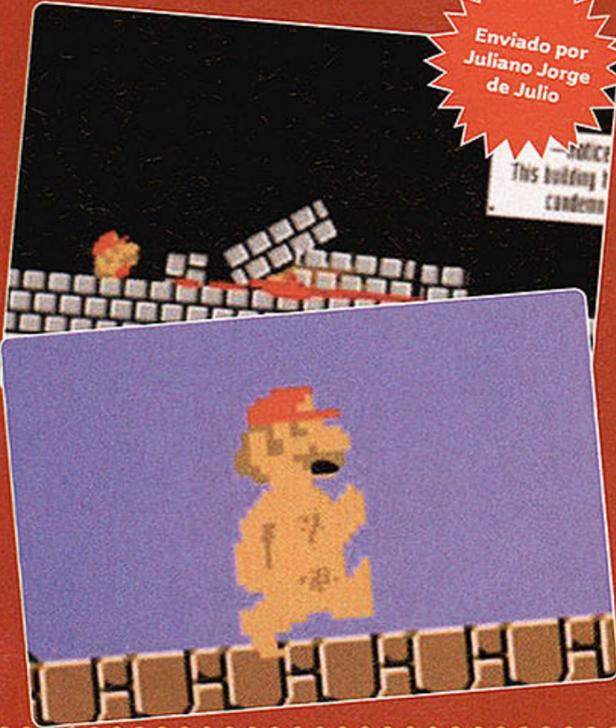


DETONADO

10 MANEIRAS DE ZOAR UM ENCANADOR - PARTE 2

Na NGB do mês passado, demos um link para você ver o Mario se dando mal em um vídeo. O lance já era engraçado e agora está mais ainda: na segunda parte, que se encontra em tinyurl.com/26mfdy, as mortes de Mario são mais sangrentas e hilárias. E ainda tem um bônus: dá pra ver o Bigode correndo pelado com mais... detalhes. Tem também uma versão "deluxe" em tinyurl.com/23zdbc e a mais pirada de todas em tinyurl.com/23ynak.

Enviado por
Juliano Jorge
de Julio



11 MADEEEIRA!

O popular esporte de espremer grandes consoles em pequenas caixas tem um novo campeão. Este Super NES portátil é feito de madeira e traz uma tela de cristal líquido de boa qualidade. Só que com esse brilho todo, é bem provável que o brinquedo consuma o equivalente a cem reais em pilhas por dia. tinyurl.com/2yhaye

12 POKÉ SAI NA MÃO

Deve ser grande o número de fãs de *Pokémon* que encenam combates com os amigos. Alguns deles se destacam nesse zoológico humano/monstruoso e fazem vídeos muito engraçados. Um gringo montou uma "superprodução" com seus colegas, com direito a efeitos, fantasias, lutas coreografadas e finalizações estilo WWE. É só água que voa! tinyurl.com/35lv4z



13 SKULLTULA DE VERDADE

É preciso achar cem delas para ganhar uma recompensa especial, não é isso? Nunca pensamos que Skulltulas pudessem ser encontradas fora de Hyrule, mas se você estiver passeando pela floresta de Spring Creek, próximo a Dallas, nos Estados Unidos, é bem capaz que você dê de cara com uma. Tome cuidado pois ela pode ser venenosa. springcreekforest.org



14 A INVASÃO DAS BOLSAS

Se não fosse o pioneiro *Space Invaders*, o Japão talvez não tivesse se tornado o centro do universo dos games. Este verdadeiro vovozinho dos games está completando 30 anos de existência – mais do que a idade da maioria dos que estão lendo isto aqui. Para comemorar essa data tão importante e continuar enchendo o bolso de grana às custas dos famosos alienígenas invasores, a Taito está lançando esta linha de bolsas bacanudas. Parece até que o bagulho brilha no escuro. tinyurl.com/yp9o5d

Uma bolsa
custa quase o
mesmo que um
arcade de *Space
Invaders*. Que
pechincha!



15 TEM QUE PRENDER UM "ARTISTA" DESSES

Eis aqui a prova de que você não precisa gastar uma grana braba em um videogame portátil personalizado nem possuir grandes dotes artísticos para modificar um DS. É só ter uma caneta especial e força suficiente para riscar traços fundos em plástico duro. Para surpresa geral, este item horrendo estava à venda em um site de leilões. E mais surpreendente ainda foi que alguém comprou! tinyurl.com/2e4s38

Agora não adianta se arrepender. Esse desenho "lindo" não sai nem com reza braba



16 GAME BOY SENSÍVEL

Se você tem um Game Boy perdido em algum canto da sua casa, por que não transformá-lo em um aparelho mais moderno? Esse aí da imagem ganhou uma tela sensível ao toque, que reproduz as funções do direcional e dos botões de ação. Não sabemos como foi feito, mas está à venda por 145 doletas em tinyurl.com/25czlj



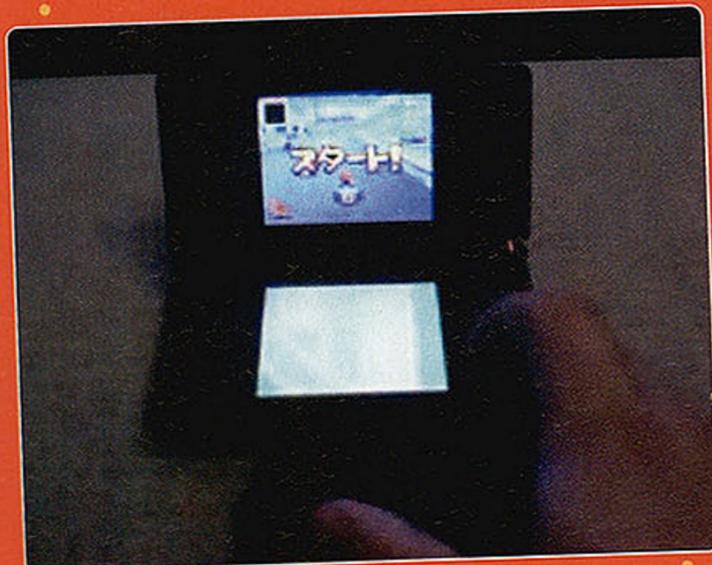
17 O PIOR ACESSÓRIO DA HISTÓRIA

Nós já vimos periféricos esquisitos para o Wii, mas este daqui deve ser o item mais inútil jamais criado. Parece perfeito para todos aqueles simuladores de vôo do Wii. Mas... quantos jogos dessa categoria existem mesmo? Não conseguimos pensar em nenhum game com o qual essa geringonça funcionaria bem, mas talvez ele nem seja para o Wii. Talvez exista mesmo um console chamado Wü, ou Waa, como está indicado na embalagem. tinyurl.com/yuzssz



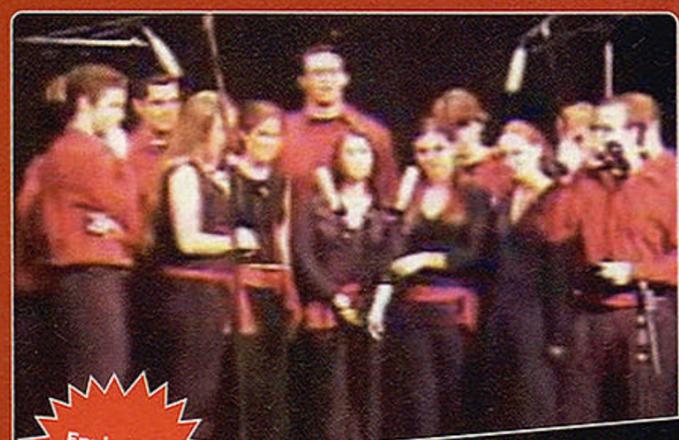
19 GIRA KART

Certas coisas nem deveriam ser imaginadas. Construção de saída de emergência para gaiola e utilização do controle de *Arkanoid* para jogar *Mario Kart DS* são duas que logo vêm à mente. O cara que conseguiu fazer o paddle do antigo game funcionar no jogo de corrida do portátil estava crente que tinha inventado a roda. Mas ao assistir ao vídeo que está em tinyurl.com/27ng65, dá para ver que ele nem consegue se manter na pista. Tonto.



18 O CORO VAI COMER

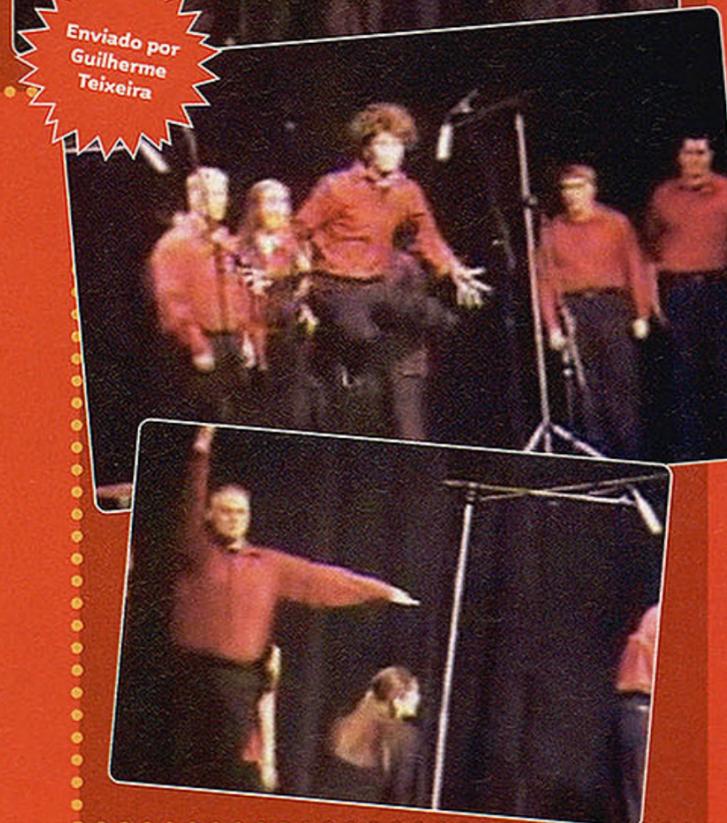
Anunciando que a próxima música é "um trabalho original do Japão" e assoprando aquilo que parece ser um cartucho de Super NES, um dos integrantes de um coro universitário inicia uma apresentação que, à primeira vista, parece apenas uma paródia de músicas famosas da Nintendo. Mas os integrantes do grupo cantam tão bem e as músicas estão tão bem arranjadas que suas risadas iniciais correm o sério risco de se tornarem lágrimas de emoção. tinyurl.com/2cjhnv



Enviado por
Guilherme
Teixeira

20 MATA A COBRA E MOSTRA A STYLUS

Se não bastasse a Nintendo em último lugar em um estudo do Greenpeace (veja as 20 Loucuras da NGB #8), agora resolveram montar um DS com capa de pele de cobra. Desse jeito, a Big N vai se tornar a inimiga número 1 da Mãe Natureza... Tudo bem que essa versão do portátil não é oficial, mas instituições de proteção aos animais podem confundir cobra por lebre e cair de pau em cima. Da Nintendo, não da cobra. tinyurl.com/yw9df5



NINTENDOPÉDIA

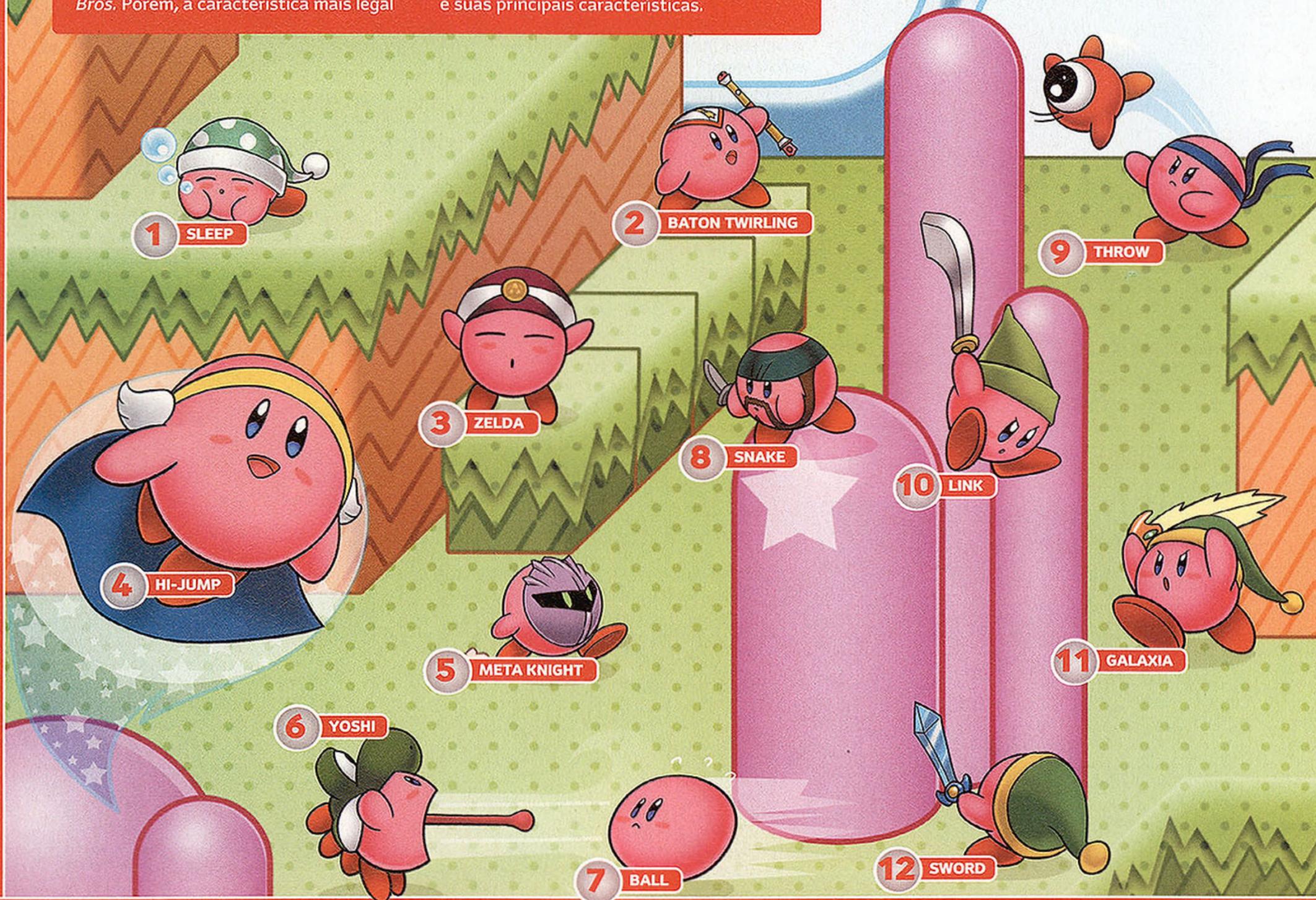
VOLUME 3: KIRBY

Ou “como usar a múltipla personalidade a seu favor para se tornar um dos personagens mais carismáticos dos games”

Por Humberto Martinez
Ilustração: Makotron

Para um “não-nintendista”, ou na visão de um desavisado, um personagem como Kirby pode parecer comum. Blasfêmia! Kirby é o que há de mais oldschool na Big N – ele já estrelou 19 games próprios e é um dos lutadores mais apelões de *Super Smash Bros*. Porém, a característica mais legal

desta criatura do planeta Pop Star é sua habilidade de engolir os inimigos para absorver e copiar os seus poderes. Cada absorção especial rende uma roupa temática e novas técnicas – é quase um *Mega Man* em forma de bola. Este mês, conheça todas as transformações de Kirby e suas principais características.





13 TOP

14 ZERO SUIT SAMUS

18 BURNING

19 IRON

15 MIRROR

17 DONKEY KONG

16 PAINT

20 KING DEEDEE

23 BOMB

24 BEAM

21 SMASH

22 LIGHT

30 STONE

27 BACKDROP

29 PRINCESS PEACH

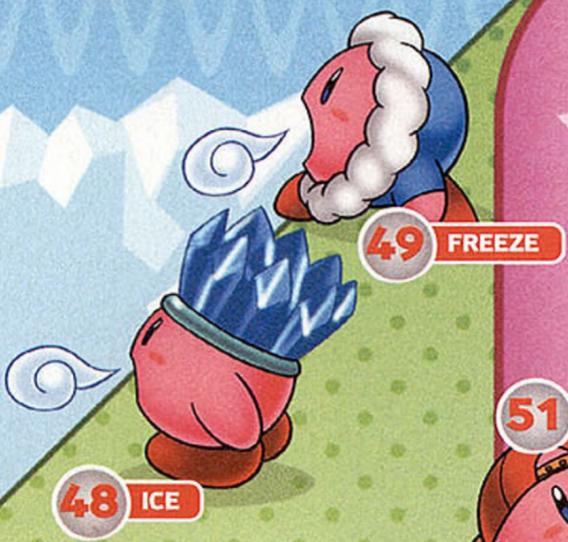
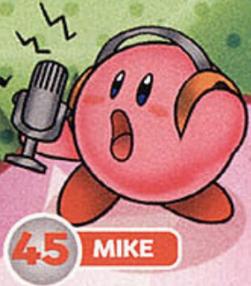
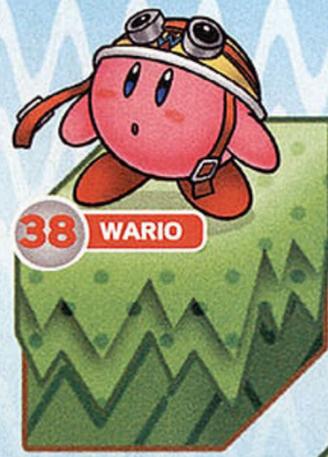
25 TORNADO

31 METAL

26 HAMMER

28 DIDDY KONG

32 BOWSER





52 MISSILE

53 UFO

54 PIT

55 CRASH

56 SAMUS

57 BALLON

58 MINIMUM

59 NEEDLE

60 FOX

61 LASER

64 CUPID

62 NINJA

63 COPY

65 MAGIC

66 COOK

67 FIRE

68 SPARK

69 MARIO

70 GHOST

1 SLEEP*Kirby's Adventure*

É a habilidade mais inútil do Kirby: o bolota veste uma touca e dorme gostoso. E só!

2 BATON TWIRLING*Desenho Animado*

Criado por fãs e exibido no episódio 97, Baton T. pode controlar os seus inimigos.

3 ZELDA*Super Smash Bros.*

Vestido com a bandana de Zelda-criança, Kirby usa o poder Naryu's Love.

4 HI-JUMP*Kirby's Adventure*

Esta transformação permite saltar grandes alturas e até socar quem ficar no caminho.

5 META KNIGHT*Super Smash Bros.*

Ao engolir o seu rival, Meta Knight, Kirby ganha um ataque ciclone com espada.

6 YOSHI*Super Smash Bros.*

Além de engolir inimigos e transformá-los em ovos, pode jogá-los em abismos.

7 BALL*Kirby's Adventure*

Totalmente transformado em uma bola, permite rolar e quicar freneticamente.

8 SOLID SNAKE*Super Smash Bros.*

O maior espião dos games empresta granadas e um barba cafona para Kirby.

9 THROW*Kirby's Adventure*

O melhor das armas marciais, permite agarrar os inimigos e arremessá-los com força.

10 LINK*Super Smash Bros.*

De acordo com o game, usa diferentes armas de Link, como espada e bumerangue.

11 GALAXIA*Desenho Animado*

Similar a "Sword", esta absorção empresta Galaxia, a espada de Meta Knight.

12 SWORD*Kirby's Adventure*

Sugado de cavaleiros, Sword concede uma espada e diversos ataques fortes.

13 TOP*Desenho Animado*

Habilidade criada por um fã, aterroriza os inimigos com dezenas de piões explosivos.

14 ZERO SUIT SAMUS*Super Smash Bros.*

A absorção da gata Samus rende uma pistola futurista para apelar a distância.

15 MIRROR*Kirby Super Star*

Esta absorção permite criar ilusões de múltiplos Kirbys. Ótima para ataque e defesa.

16 PAINT*Kirby Super Star*

Permite pintar cenários para infernizar os inimigos e pode transformar alguns chefões.

17 DONKEY KONG*Super Smash Bros.*

Além dos trajés típicos do macacão, absorver DK permite usar o Giant Punch.

20 KING DEDEDE*Super Smash Bros.*

Ao absorver a Dedede, Kirby pode sugar e expelir alvos com a força de um canhão.

21 SMASH*K. & The Amazing Mirror*

Esta absorção rara permite cortar cordas, esmagar seus inimigos e fatiar monstros.

24 BEAM*Kirby's Adventure*

Técnica para iniciantes, concede o poder de disparar raios de energia pelas mãos.

25 TORNADO*Kirby's Adventure*

Kirby ganha o poder de girar em altíssima velocidade e criar pequenos ciclones.

28 DIDDY KONG*Super Smash Bros.*

Além do chapéu "Nintendo", Kirby joga cascas de banana e voa com um jetpack.

29 PRINCESS PEACH*Super Smash Bros.*

Kirby ganha uma coroa bacana e pode usar Toad como escudo à toda hora.

33 YO-YO*Kirby Super Star*

Com boné virado para trás e jeito de pivete safado, o herói ataca com seu Yo-Yo.

34 PLASMA*Kirby Super Star*

Concede ataques baseados em eletricidade, como flechas e canhões de puro plasma.

38 WARIO*Super Smash Bros.*

Esta técnica permite quase engolir sua vítima para mordê-la vorazmente.

39 JET*Kirby Super Star*

Com um jato preso na cabeça, a bola rosa passa a voar em correntes aéreas.

41 BUBBLE*Kirby Squeak Squad*

As bolhas de sabão do seu chapéu servem para capturar monstros e roubá-los.

42 FIGHTER*Kirby Super Star*

Apesar das pernas curtas, Kirby torna-se um astro do caratê e ganha golpes novos.

43 SQUIRTLE*Super Smash Bros.*

Apossado do casco do pokémon Squirtle, sua defesa cresce bastante.

Aerolinhas Bolota Rosada, a número #1 em conforto e segurança



"Kirby Delivery: entregamos em cinco minutos ou o mensageiro explode"



Isso é o que dá quando Kirby engole um dançarino de frevo



Não é homem, nem tampouco um avião. Na verdade, ninguém sabe o que é...





44 PIKACHU
Super Smash Bros.
Kirby ganha os poderes elétricos de Pikachu, mas se machuca quando usa.

Também conhecido como Kirby Village People

45 MIKE
Kirby's Adventure
Graças a um microfone e um amplificador, Kirby devasta com ondas sonoras.

46 PARASOL
Kirby's Adventure
Além de servir como pára-quadras, a ferramenta serve para socar os seus inimigos.

47 WATER
Kirby's Adventure
Criado por um fã japonês, Water Kirby é feito de água e ataca com jatos poderosos.

48 ICE
Kirby's Adventure
Versão capaz de congelar os adversários com seu bafo e arremessá-los.

49 FREEZE
Kirby's Adventure
Trajado com um casacão quentinho, Freeze ataca com emanção de frio.

50 ANIMAL
Kirby Squeak Squad
Caçador nato de tesouros ocultos e muito rápido em corridas sobre quatro patas.

51 WHEEL
Kirby's Adventure
É praticamente invulnerável quando empurra a sua roda e destrói tudo no caminho.

52 MISSILE
Kirby's Adventure
Forma de míssil que pode ser controlada livremente, mas explode ao contato.

53 UFO
Kirby's Adventure
Permite voar com liberdade e atacar com eficiência, por isso, é uma habilidade rara.

54 PIT
Super Smash Bros.
Empresta o arco-e-flecha do personagem e permite guiar os disparos.

55 CRASH
Kirby's Adventure
É o Kirby apocalíptico, cujo poder é devastador, atinge a tela toda e é de uso único.

56 SAMUS
Super Smash Bros.
Vestido com o capacete de Samus, o pequeno herói ganha também uma pistola.

57 BALLON
Kirby Canvas Curse
É uma extensão do poder natural de inflar de Kirby. Permite simular uma bola.

58 MINIMUM
K. & The Amazing Mirror
Forma capaz de reduzir seu tamanho o suficiente para entrar em locais secretos.

59 NEEDLE
Kirby's Adventure
Esta forma ganha espinhos para afugentar inimigos e ganha a cor amarela.

60 FOX
Super Smash Bros.
Fantasiado de guerreiro espacial, Kirby aproveita o poder da sua nova pistola.

61 LASER
Kirby's Adventure
Transformação high tech com direito a óculos que disparam raios incendiários.

62 NINJA
Kirby Super Star
É um ninja completo: anda sobre a água, usa shirikens e até caminha nas paredes.

64 CUPID
K. & The Amazing Mirror
Permite à bolota rosa voar livremente e disparar flechas de pura destruição.

67 FIRE
Kirby's Adventure
Ativa uma série de ataques incendiários fortes, como Fire Blow e Fire Ball Roll.

70 GHOST
Kirby Squeak Squad
Capaz de voar lentamente e entrar no corpo dos inimigos para usar suas habilidades.

65 MAGIC
K. & The Amazing Mirror
Usa sua roleta para ganhar invencibilidade, ajuda de Meta Knight e outras coisas.

63 COPY
Kirby Super Star
Visor que imita a habilidade natural de Kirby para copiar as técnicas dos inimigos.

66 COOK
Kirby Super Star
Cozinha os seus inimigos em um caldeirão e os transforma em petiscos.

68 SPARK
Kirby's Adventure
Spark Kirby é capaz de criar uma proteção elétrica que causa dano em quem tocá-lo.

69 MARIO
Super Smash Bros.
Além de vestir o chapéu clássico, Kirby ganha as bolas de fogo do Mario.

Você está prestes a ver um acidente espacial com marshmallows transformers

E AINDA TEM MAIS!

Nas páginas anteriores, listamos nada menos do que 70 transformações, as mais famosas e exóticas. Mas isso não é tudo! Abaixo, confira as formas mais legais da série *Super Smash Bros.* e conclua esta lição avançada:

DR. MARIO: Além de usar o espelho do médico bigodudo, Kirby ataca com as megavitaminas.

CAPTAIN FALCON: Kirby ganha um visor maneiro e imita a técnica Falcon Punch.

FALCO: A bolota ganha o bico de Falco, alguns penachos vermelhos e uma pistola.

GANODORF: Kirby ganha uma cabeleira enfeitada igual e o poderoso Warlock Punch.

ICE CLIMBERS: Com visual idêntico à forma Freeze, o herói ganha a técnica Ice Shot.

JIGGLYPUFF: Os bolotas rosadas e voadores combinam-se para ganhar força física.

LUIGI: Praticamente igual à absorção do Mario, porém com chapéu e bolas de fogo verdes.

MARTH: Esta forma empresta um golpe de espada capaz de destruir qualquer defesa.

MEWTWO: Ao absorver o pokémon, Kirby aprende a usar o poderoso golpe Shadow Ball.

MR. GAME & WATCH: Clássico! A bolota aprende a atacar com feijões dos primórdios gamísticos.

NESS: Kirby aprende habilidades diferentes com Ness em cada *SSB*. A última é um ataque psiônico.

PICHU: Esta forma garante um chapéu de Pichu e o poderoso ataque elétrico Thunder Jolt.

ROY: Habilita a espada de fogo do personagem, ferramenta com excelente poder de ataque.

SHEIK: Ao absorver Zelda transformada em Sheik, Kirby ganha um disfarce e ataque de agulhas.

POKÉMON TRAINER: Kirby pode absorver os diversos pokémons usados pelo treinador.

IKE: Esta forma garante uma espada capaz de carregar um devastador ataque de fogo.

LUCARIO: Com o pokémon na barriga, Kirby consegue criar uma bola de energia sombria.

R.O.B: Equipa um visor que dispara raios laser. Quanto mais tempo sem usá-lo, mais forte fica.

SONIC: Engolir um porco-espinho pode não ser bom, mas permite rolar em super-velocidade.

OLIMAR: Além do narigão de batata, Kirby pode arremessar quantos pikmins quiser.

LUCAS: Ao absorver o personagem de *Mother 3*, Kirby ganha um ataque congelante.

Por Daniel Lima

TÁTICAS DE GUERRA

É o fim do mundo! E o começo de uma nova fase para a clássica série da Big N

Assim como em todo bom jogo de estratégia, montar seu próprio plano de combate é a grande diversão de *Advanced Wars: Days of Ruin*. Portanto, em vez de publicar um detonado detalhando tudo que é necessário fazer para vencer as missões, preferimos fazer um guia de consulta com informações sobre áreas e unidades que certamente vai ajudá-lo a vencer essa guerra.

O novo visual da série é show de bola. Já o design de personagens...



UNIDADES TERRESTRES



Infantry

São as unidades mais baratas do jogo. São essenciais para capturar cidades e bases inimigas, mas sua utilidade real acaba aí. Nos combates, são boas apenas para enfrentar outras infantarias – se forem atacadas por qualquer outra unidade, são destruídas facilmente. O fato de conseguirem se mover por montanhas e rios pode salvar a pele delas várias vezes.



Mech

Apesar de andarem menos do que a infantaria, os Mechs podem ignorar redutores de mobilidade como montanhas ou rios, atravessando-os com muito mais facilidade. Por possuírem maior poder de fogo e a capacidade de capturar cidades, podem substituir as infantarias sem problemas.



Bike

Tem uma grande mobilidade para captura de cidades, mas seu poder de fogo é menor que o dos Mechs e ainda possui a desvantagem de não atravessar rios nem montanhas. Além disso, não é possível transportá-las por ar – ao contrário dos Mechs e da infantaria, que podem ser transportados com os Transportcopters. Valem a pena só em cidades muito espaçadas.



Recon

Esses carros não possuem grande poder de fogo, mas são capazes de destruir infantarias, Mechs e Bikes. O fator positivo é a grande visibilidade nas áreas com neblina. O negativo? Ficar obsoleto depois que você tem acesso às unidades aéreas. Não compre unidades desse tipo de forma alguma fora do Fog of War (saiba mais na pág. 81).



Flare

Servem apenas para áreas com neblina. Iluminam grandes áreas do cenário com um tiro, no entanto, são fracos tanto no ataque quanto na defesa. Mantenha sempre um por perto quando estiver avançando no mapa com neblina. Em áreas normais, descarte-o. E lembre-se de que seus tiros acabam rápido, portanto, mantenha um Rig por perto.



Anti-Air

Tem uma excelente mobilidade e é ótimo para cuidar de infantarias, Mechs, Bikes e unidades aéreas. Em contrapartida, possui uma defesa muito fraca. Mantenha-o sempre próximo de um Missile, pois ele servirá para proteção do mesmo quando as unidades aéreas ficarem próximas demais para um ataque.



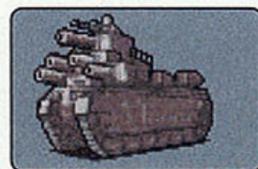
Tank

Unidade terrestre barata e com alta mobilidade, mas que vai perdendo espaço conforme você avança na história. Muito úteis para barrar o avanço inimigo e, às vezes, até como isca, para colocar o adversário em uma área de seu interesse. Por ser uma unidade barata, você pode fazer várias delas e atacar como uma manada.



Medium Tank

O nome já diz tudo: é o intermediário, em todas as características (poder, mobilidade, defesa e preço), entre o Tank e o War Tank. Quando o War Tank ainda estiver com o preço muito salgado ou quando há urgência em colocá-lo em um lugar muito distante, o Medium Tank é a melhor solução.



War Tank

A unidade principal de ataque terrestre do jogo. Possui as desvantagens de andar pouco e de ser muito caro, porém o estrago que ele é capaz de fazer em qualquer outra unidade terrestre compensa todo o resto. Seu único problema (aliás, problema de quase todas as unidades terrestres) são os ataques dos Bomber. Um Anti-Air nas proximidades ajuda muito.



Artillery

É forte contra tanques, mas peca por dois defeitos: é incapaz de andar e atirar ao mesmo tempo e não consegue contra-atacar unidades próximas. Ainda assim, vale a pena por ser barata, e funciona bem quando está posicionada atrás de um tanque. Ao avançar no jogo, será substituída pelos Rockets, de alcance maior. ▶

Ele é tão bom em combate que não precisa nem tirar as mãos do bolso

UNIDADES TERRESTRES



Anti-Tank

Difícil de movimentar e não ataca ao mesmo tempo em que está andando. Contudo, é mortal para tanques. Possui um alcance médio e consegue contra-atacar qualquer engraçadinho que tentar atacar de perto. É vulnerável apenas para a artilharia, mas dificilmente esse tipo de unidade consegue se aproximar o suficiente para atacar.



Rockets

O grande destruidor de longo alcance, porém extremamente caro. Atinge unidades terrestres e marítimas, mas não unidades aéreas. Usada em conjunto com os Missiles e com um grande War Tank protegendo os dois, as unidades inimigas não dão nem para o cheiro. O ponto fraco? A pouquíssima quantidade de munição.



Missiles

Fazem exatamente o que os Rockets não fazem: acertar unidades aéreas. É excelente para proteger seu Bomber de um Fighter que resolva destruí-lo, porém é tão frágil quanto o Rocket, e necessita de um tanque para protegê-lo em terra – e de um Anti-Air para defendê-lo de um Bomber que se aproxime demais para ser atingido.



Rig

Não ataca, mas serve para muitas outras coisas, como construir bases temporárias para unidades aéreas e marítimas, o que pode salvar a pele dessas unidades. Também é capaz de reabastecer com gasolina e armas qualquer unidade que consiga alcançá-la e pode carregar uma infantaria ou um Mech. Tem uma ótima defesa, então use-a para proteger seus Rockets.

UNIDADES AÉREAS



Fighter

Extremamente cara, servirá apenas para proteger seus Bombers de outros Fighters caso os Missiles estejam muito longe deles, já que atacam apenas unidades aéreas. São capazes de liquidar a grande maioria das unidades aéreas com apenas um tiro e, quando se tornam veteranos (saiba mais na pág. 82), são quase invencíveis no ar.



Bomber

A grande arma de destruição de unidades terrestres e marítimas. Quando sobre de nível, dificilmente uma unidade terrestre consegue sobreviver ao seu ataque. Seu único defeito é não conseguir atacar nem contra-atacar outras unidades aéreas. Uma pena ser uma unidade tão cara, ainda mais porque ela quase sempre precisa ser acompanhada por um Fighter.



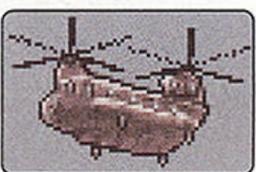
Duster

Aviões extremamente fracos que servem apenas para terminar de destruir alguma unidade que já está danificada. Sua única grande vantagem é ser barato, o que possibilita a compra de várias unidades para infernizar os inimigos. Só perde em mobilidade para os Fighters, então leve isso em consideração antes de usá-los.



Battlecopter

Unidade barata que consegue atacar todos os tipos de unidades, exceto as aéreas. Em batalhas que envolvam navios, são capazes de destruí-los sem grandes riscos de contra-ataque. Use-as sempre em grande número para acompanhar todas as suas unidades terrestres.



Transportcopter

Não atacam – servem apenas para transportar infantaria e Mechs. Proteja-as enquanto estiver fazendo o transporte. Quando não tiver quem mais transportar, use-as para cobrir a captura das cidades. Elas também são perfeitas quando o objetivo é capturar um QG inimigo sem sofrer grandes baixas.



Seaplane

Essas unidades são fabricadas somente dentro dos caros Carriers. São excelentes para destruir qualquer tipo de unidade, mas possuem pouco armamento e gasolina. Por conta disso, mantenha-as perto de um aeroporto, de Rigs ou do próprio Carrier para poder reabastecê-las. Não as desperdise, pois os Carriers costumam ter um vida bem curta.

UNIDADES MARÍTIMAS



Battleship

Este navio é incrivelmente poderoso, por ter um ataque de longo alcance e conseguir andar e atacar ao mesmo tempo. Seus pontos fracos são submarinos submersos e ataques aéreos. Mantenha perto dele um ou dois Cruisers ou ainda um Fighter, para garantir que essa grande arma de destruição em massa continue viva.



Carrier

Esses navios não atacam de maneira eficiente, eles servem apenas como uma fábrica de Seaplanes – que serão ótimos, principalmente, se não existirem outras unidades aéreas no mapa. Depois de quatro Seaplanes fabricados, servirão apenas para a manutenção de outras unidades aéreas. Costumam ser alvo de muitos ataques, então não os deixe sozinhos.



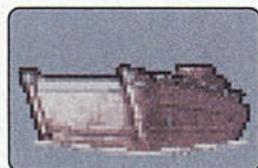
Submarine

Podem submergir na água e, assim, ficarem completamente escondido de radares. Isso, no entanto, consome muita gasolina. Quando submersos, eles só podem ser localizados por unidades próximas e só podem ser atacado por Cruisers ou outros submarinos. São perfeitos para destruir Battleships e Carriers.



Cruiser

Destruidor de Gunboats e submarinos, porém extremamente fraco contra Battleships. Por atingir alvos aéreos, pode proteger os seus Battleships. De quebra, ainda é capaz de carregar Battlecopters. No geral, é um navio que vale a pena ter na sua tropa, apesar de ser consideravelmente caro.



Lander

Consegue carregar até duas unidades terrestres do mesmo tipo. É um ótima ajuda em invasões rápidas, mas pode causar grande prejuízo caso afunde enquanto estiver transportando unidades muito caras. Depois de cumprir seu objetivo, geralmente torna-se inútil, valendo mais a pena descartá-lo do que mantê-lo funcionando.



Gunboat

Veloz e destrutivo, porém possui apenas um tiro. Use-o em missões suicidas (afinal, trata-se de um unidade bem barata) ou mantenha-o bem próximo de um Ríg ou de um porto. Também servem para transportar infantaria ou Mechs – apenas não esqueça de descarrega-los antes de realizar um ataque suicida. ▶

NEBLINA DA DISCÓRDIA

A Fog of War – a neblina que esconde a localização das unidades inimigas – exige toda uma nova estratégia para a batalha. Confira algumas informações essenciais para não ficar em desvantagem:

Sempre verifique a sua visão e a das unidades adversárias. Faça isso para saber até onde elas podem enxergar.

Áreas com fogo (Fire) sempre aumentam a sua visibilidade e a do adversário. Montanhas aumentam em +3 a visibilidade quando um Mech ou infantaria estão ocupando. Capture radares para conseguir visibilidade maior na área.

Certos lugares conseguem esconder unidades até mesmo de inimigos capazes de enxergar na neblina. Wood e Ruin escondem unidades terrestres, enquanto Mist e Reef escondem unidades marítimas.

Recon e os Aviões são as melhores unidades para descobrir unidades inimigas, enquanto o Flare é a melhor escolha para encontrar inimigos sem se arriscar muito.

Viu, linda?
Isso aqui é
uma guerra!
O shopping
fica do
outro lado



Quem diria!
Seu Barriga
agora é um oficial
do exército.
Como o mundo
dá voltas...

DICAS INFALÍVEIS

Devagar e sempre

De nada adianta jogar várias unidades em missões suicidas. Tente sempre avançar com cuidado, de preferência com uma unidade cobrindo a outra em terra, ar e água. Avance apenas quando tiver certeza de que não terá grandes perdas e sempre tenha o cuidado de capturar todas as cidades de áreas que você já afastou o inimigo.

Use o terreno a seu favor

Procure pontos em que são necessárias poucas unidades para controlar e prenda o inimigo nessa área, impedindo que ele se movimente em sua direção. Use o tempo ganho pra reforçar ainda mais as suas tropas.

Economize sempre

Nunca compre unidades que não vão se encaixar na sua tropa apenas porque está com dinheiro sobrando. Procure sempre guardar para poder comprar unidades mais poderosas. Tome cuidado também para não fazer unidades em áreas de risco, pois muito provavelmente elas serão destruídas antes mesmo de você poder utilizá-las.

Sempre cheque o inimigo

Verifique se ele consegue alcançá-lo com facilidade e tente sempre se colocar no limite de sua movimentação e/ou no limite do alcance de sua artilharia. Isso o forçará a não avançar ou, quem sabe, até fazer um movimento errado que você poderá usar a seu favor.

Use iscas

Se você está com uma unidade fraca ou ainda com uma infantaria sem nenhum lugar para capturar, pode usá-la como isca para atrair os inimigos para sua área de alcance e destruí-lo mais facilmente. No Fog of war, as iscas, além de servirem para atrair o inimigo, servem para revelá-los quando estiver em dúvida de onde eles estão ou quando você quer obrigá-lo a aparecer para atacar em seguida com outra unidade.

Se não puder capturar, ocupe

Muitas vezes, aquela sua infantaria morre na hora errada e você precisa desesperadamente impedir que aquela fábrica/aeroporto/base naval pare de funcionar. A solução é simples: jogue uma unidade qualquer em cima – claro, tomando cuidado para que não a destruam logo em seguida, senão o problema recomeça.

Rigs são essenciais

Use e abuse dos Rigs, principalmente em áreas em que as cidades estão longe ou ainda não foram ocupadas. Lembre-se de que eles podem recuperar aviões e navios, desde que estejam ocupando áreas próximas a eles. Muitas vezes, vale a pena apelar para um Rig do que levar a unidade para o local de recuperação mais próximo.

Aproveite as brechas inimigas

Muitas vezes, o inimigo deixa algo desprotegido, alguma unidade que vai fazer falta ou, às vezes, até mesmo o QG desprotegido. A dica é: para que destruir todas as suas unidades se você pode, em dois turnos, capturar um QG que ficou sem tanques inimigos ao seu redor?

Dê valor aos veteranos

Quando uma unidade derruba um inimigo, um "I" é acrescentado a ela, o que significa que a mesma se tornou mais experiente. Derrotando outra unidade, surge o "II" e com mais uma batalha, o "V", de Veteran. Isso significa mais 20% no ataque e na defesa da unidade, que provavelmente perdeu HP nessas batalhas. Nesses casos, vale a pena colocá-la em uma cidade para reparos ou até mesmo uni-la a uma unidade mais recente que ainda esteja inteira. Uma outra dica é você usar uma unidade veterana para enfraquecer um inimigo e, em seguida, usar outra unidade para destruí-la e, assim, ganhar mais experiência.



COMANDANTES ESPECIAIS

Eles são os líderes nas batalhas. Para criar um, basta escolher a opção "CO" antes de sair da base onde a unidade foi criada. Essas unidades possuem um poder maior que o comum e ainda conseguem aumentar o poder das unidades que estão ao seu redor. A cada inimigo derrotado por unidades desse tipo, você aumenta uma barra que permite ao comandante lançar um poder chamado CO Power (cujo efeito varia de um personagem para outro). No modo Campaign, não é possível escolher qual comandante criar, mas eles ficam disponíveis em todos os outros modos depois de serem habilitados.



Forsythe

CO Zone: 5

CO Effect:

Aumenta o ataque e a

defesa de todas as unidades em 10%.

CO Power: Não possui

Como habilitar: Complete a missão C14 - A Hero's Farewell.



Brenner

CO Zone: 3

CO Effect:

Aumenta a defesa de

suas unidades em 20%.

CO Power: Reinforce (todas as unidades recuperam 3 HP).

Como habilitar: Disponível desde o início.



Will

CO Zone: 2

CO Effect:

Aumenta

o poder de fogo de

suas unidades terrestres em 20%.

CO Power: Rally Cry (aumenta em 2 a movimentação de suas unidades terrestres).

Como habilitar: Disponível desde o início.



Tasha

CO Zone: 1

CO Effect:

Aumenta o ataque

em 40% e a defesa em 20% de suas unidades aéreas.

CO Power: Sonic Boom (aumenta a movimentação das unidades aéreas em 2).

Como habilitar: Complete a missão C12 - History of Hate.



Gage

CO Zone: 2

CO Effect:

Aumenta o ataque em

20% e a defesa em 10% das unidades de longo alcance e das unidades marítimas.

CO Power: Longshot (aumenta o alcance das unidades de longo alcance em 2).

Como habilitar: Complete a missão C13 - Greyfield Strikes.



Greyfield

CO Zone: 3

CO Effect:

Aumenta

o ataque em 10%

e a defesa em 40% de unidades marítimas, helicópteros e Seaplanes.

CO Power: Supply Chain (restaura o combustível, o armamento e o material de construção de todas as unidades).

Como habilitar: Complete a missão C21 - Lin's Gambit.



Waylon

CO Zone: 2

CO Effect:

Aumenta o ataque em 20%

e a defesa em 30% de todas as unidades aéreas.

CO Power: Wingman (aumenta a defesa das unidades aéreas).

Como habilitar: Complete a missão C20 - Waylon Flies Again.



Lin

CO Zone: 1

CO Effect:

Aumenta ataque e defesa de suas

unidades terrestres em 20%.

CO Power: Scout (aumenta em 2 a visão de toda as unidades terrestres, inclusive de lugares escondidos).

Como habilitar: Disponível desde o início.



Isabella

CO Zone: 2

CO Effect:

Aumenta o ataque e a defesa de todas

as unidades em 10%

CO Power: Deep Strike (aumenta em 2 a movimentação de todas as unidades e o alcance das unidades de longo alcance em 2).

Como habilitar: Disponível desde o início.



Penny

CO Zone: 3

CO Effect: Todas

as unidades ficam imunes a

mudanças climáticas.

CO Power: Stormfront (muda o clima durante três dias).

Como habilitar: Complete a missão C24 - Crash Landing.



Tabitha

CO Zone: 0

CO Effect:

Aumenta o ataque e defesa

de todas as unidades em 50%.

CO Power: Firestorm (causa dano em uma área inimiga).

Como habilitar: Complete a missão C25 - Lab Rats.



Caulder

CO Zone: 3

CO Effect:

Aumenta o poder de ataque e defesa

em 50% e recupera 5 HP de suas unidades a cada turno.

CO Power: Não possui

Como habilitar: Complete a missão C26 - Sunrise.

"Apesar da pança, o tiozinho da página ao lado até que é boa pinta"





LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

Por Fernando Wiek

NO MORE HEROES



Tudo o que você precisa para se tornar o maior assassino de Santa Destroy e completar 100% do game mais xarope do Wii



CONTROLES

Exploração a pé

• Nunchuk

Analógico: movimenta Travis

C: centraliza a câmera

Z: muda para a visão em primeira pessoa

• Wii Remote

Direcional: movimenta a câmera

A: interage com objetos

B: ativa a corrida de Travis

(a técnica precisa ser aprendida)

+ : abre o menu

1: chama a moto para o local

em que você está

2: retira o radar da tela

Pilotando a moto

• Nunchuk

Analógico: movimenta a moto

C: muda a visão

Z: usa o turbo

• Wii Remote

Direcional para baixo: sair da moto

A: acelerar

B: breicar, andar de marcha-ré

+ : abre o menu

2: retira o radar da tela

B + A: burnout (aperte B para dar ré e então pressione A)

Movimento vertical

com o controle: salto

Movimento horizontal

com o controle + B: derrapada

Em batalha

• Nunchuk

Analógico: movimenta Travis

C: centraliza a câmera

Z: trava a mira nos inimigos

Balançar o controle: usa o Jumping Slash

(a técnica precisa ser aprendida)

• Wii Remote

Direcional para cima: trava a mira

em outro inimigo (o botão Z deve estar pressionado)

Direcional para baixo: esquiva (o botão Z deve estar pressionado)

Direcional para esquerda/direita: desviar

(o botão Z deve estar pressionado)

A: ataque principal

B: ataque secundário (deixa o inimigo

tonto); agarrão (se o inimigo já

estiver tonto)

- : ativa o poder Anarchy in the Galaxy

+ : abre o menu do jogo e corta

as animações

1: charge mode (chacoalhe o controle em

seguida para recarregar a energia

da espada)

2: retira o radar da tela

Balançar o controle: ajuda Travis a se

levantar mais rapidamente

ESTILOSA MALOCA

Conheça todas as opções existentes no quarto de motel em que o herói Travis Touchdown coça o saco enquanto planeja os próximos passos:

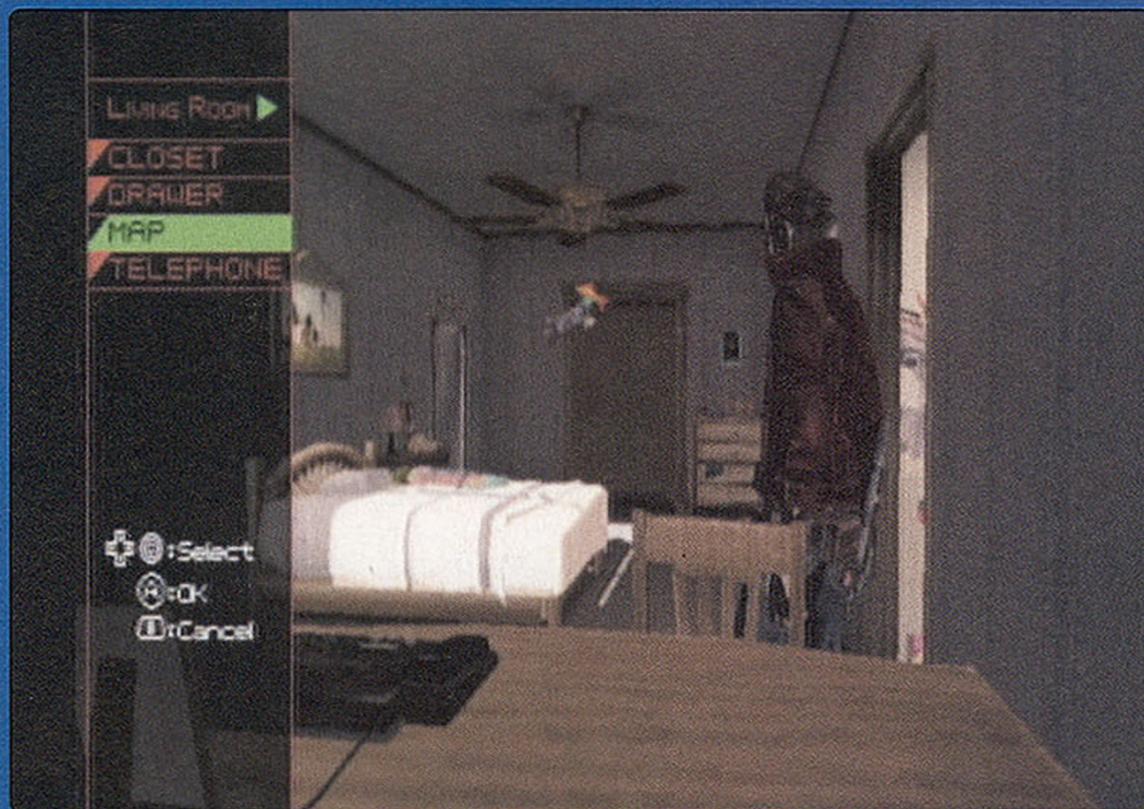
Bedroom (Quarto)

Clôset: Local em que você pode modificar as roupas do personagem.

Drawer: Depósito de armas.

Map: Mapa da Santa Destroy e suas localidades existentes.

Telephone: Recebe mensagens variadas.



Living Room (Sala de estar)

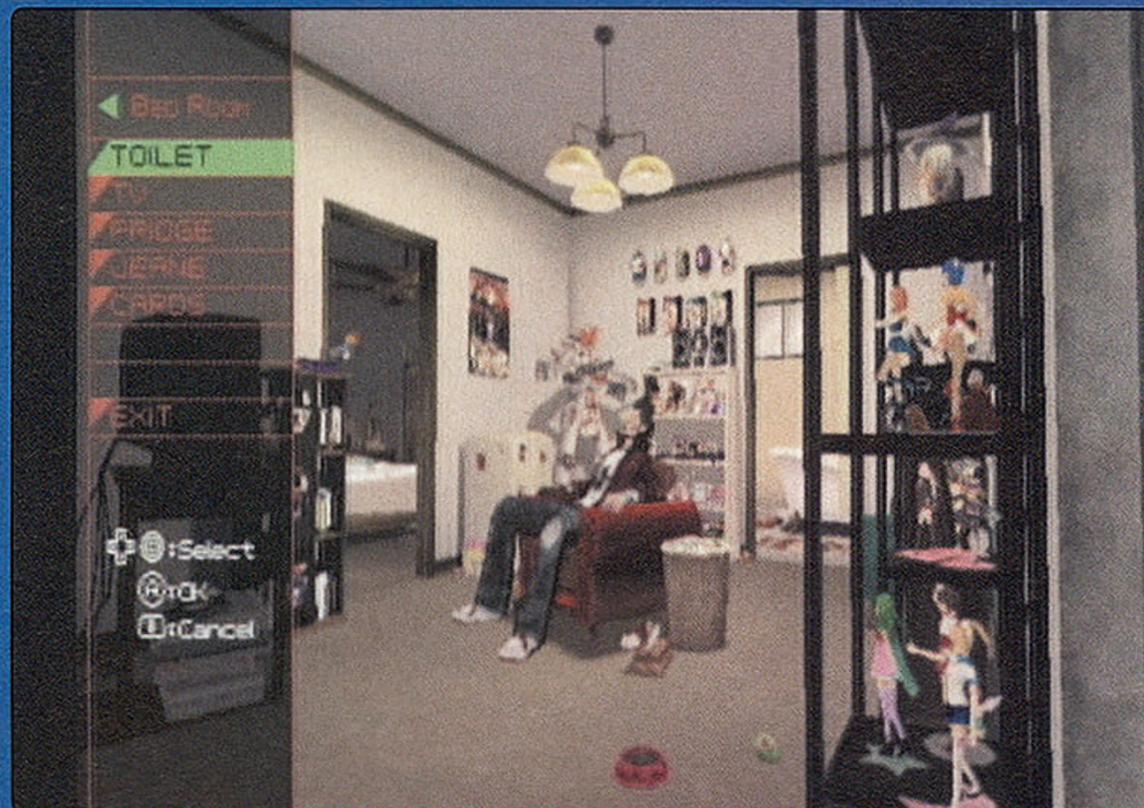
Toilet: Lugar para salvar o jogo.

TV: Assista aos vídeos comprados para ganhar novos golpes ou jogue um minigame de nave (ao final do jogo).

Fridge: Recupera a energia do personagem.

Jeane: Brinca com a sua gatinha de estimação.

Cards: Cartões colecionáveis que enfeitam a sua parede e destravam artworks. ▶



TURISMO EM SANTA DESTROY

Um guia rápido para você aproveitar ao máximo sua estadia na louca cidade de Santa Destroy

K-Entertainment

É o local onde você escolhe as missões secundárias de assassinato. Existem 20 delas no total.

Job Center

Os trabalhos temporários que Travis deve cumprir para avançar no jogo ficam disponíveis aqui. Existem oito tipos diferentes de trabalho e é muito importante conseguir medalha de ouro em todos eles (saiba por que na pág. 87).

ATM

Caixa eletrônico em que você deposita o dinheiro necessário para obter a localização do próximo assassino.

AREA 51

Loja com vários tipos de roupas para mudar a aparência de Travis.

Thunder Ryu Bldg

Academia em que você pode aumentar os atributos físicos de seu personagem. Existem três tipos de treinamento e cada um aumenta uma característica diferente de Travis.

Naomi's Lab

Laboratório onde são desenvolvidos novos tipos de Beam Katana.

Beef Head

Locadora de vídeo com muitas opções diferentes. É aqui que você pode comprar fitas VHS de luta livre para aprender novos golpes.

Gold Town

Boteco onde fica Lovikov, o cara que ensina novas técnicas a Travis em troca das sete bolas secretas (conheça a localização de todas elas na pág. 86).

Assassino Rank 10

Desça as escadas do motel e vá em direção a moto. Após a cena, escolha "Yes" para participar do tutorial e siga todos os comandos que surgirem na tela. Após os ensinamentos, mate mais alguns inimigos e suba a escada. Siga pelo caminho da direita para pegar um baú, volte, entre pela porta central e acabe com os engravatados. Quebre a caixa roxa para recuperar sua energia e siga pelo corredor da esquerda até encontrar uma caixa azul que recupera a bateria de sua arma. Vire à esquerda, abra o baú com o card Nº 1, entre pela porta à direita e destrua todos os adversários. Pegue a caixa roxa e o baú com o card Nº 2 e saia do local pela porta da direita. Vire a câmera para encontrar mais um baú com moedas, continue em frente, desça as escadas e acabe com mais inimigos. Quando as portas se abrirem, desça as primeiras escadarias, siga pela porta dupla, pegue os itens e mate todos os inimigos para que a porta com a marca da estrela fique iluminada.

Dentro da nova sala, acabe com a legião de capangas, pegue todas as caixas e os baús (dentro de um deles está o card Nº 3) e siga para o portão aberto. Vira à esquerda para pegar o card Nº 4, continue pelo corredor destruindo os inimigos com armas (deixe o botão Z apertado para se defender dos projéteis) e entre pela porta com a estrela. Após o telefonema, siga em frente, pegue os itens, o baú com o card Nº 5, salve o jogo no "S" e pegue uma máscara à esquerda. Agora, aperte o botão A na estrela da direita para enfrentar o inimigo.

Chefe: Death Metal

Trave a mira com Z e fique distante do inimigo para que ele venha correndo em sua direção. Quando isso acontecer, desvie usando o direcional do Wii Remote e dê quantos golpes conseguir. Quando ele começar a defender, aperte o botão B para atordoá-lo e faça os movimentos certos para arremessá-lo contra o chão. Afaste-se novamente e Death Metal criará alguns clones dele mesmo. Acabe com eles rapidamente e repita a primeira seqüência de ataques até acabar com o figura. Lembre-se de recarregar a energia de sua espada para que não falte poder no momento mais importante. Após acabar com o número 10, pegue o baú e entre no ponto de exclamação.



Assassino Rank 9

Saia de seu quarto, desça as escadas e vá

até o ponto de exclamação. Após ser jogado do carro, entre no local com o símbolo de uma caveira e você será obrigado a trabalhar para conseguir dinheiro. Chame sua moto com o botão 1, vá até o Job Center (ponto rosa no mapa) e escolha o trabalho disponível. Vá até seu primeiro cliente marcado no mapa e, quando o tempo aparecer na tela, dê socos nas palmeiras à direita. Pegue o coco que cair e leve para o vendedor (pegue a maior quantidade de frutos que puder). Após completar o trabalho, entre novamente no símbolo da caveira e escolha a primeira opção para executar o assassinato do dono de uma pizzeria (veja o box Assassino de Ouro para saber como ganhar medalha de ouro). Após completar as missões e obter 150.000 LBs, siga para o símbolo amarelo para depositar o dinheiro para a organização dos assassinos e volte para o seu quarto no motel (símbolo azul).



Agora, siga em direção ao número nove em algarismos romanos (IX) e entre no estádio para iniciar a busca pelo novo assassino. Vire à esquerda, vá até o fundo para abrir um baú com o card Nº 6 e siga em frente até que a porta "Exit" se abra. Pegue um baú na direita, continue o trajeto e acabe com os jogadores de beisebol. Entre no símbolo de exclamação e prepare-se para rebater as bolas arremessadas contra você – segure o Wii Remote como se fosse um bastão e faça o movimento de rebatida na hora certa. Se não conseguir rebater nenhuma, você terá que vencer todos os inimigos da forma convencional. Após passar pela grade que se abriu, pegue o card Nº 7 no baú ao lado e continue em frente vencendo os oponentes. Faça do controle um bastão de beisebol novamente para acabar com todos os jogadores de uma vez só e pegue o card Nº 8 pelo caminho. Na próxima sala, cuidado com os inimigos que jogam bolas de longe e pegue o card Nº 9 na direita. No próximo corredor, tome cuidado com os inimigos que surgem de surpresa e pegue o baú com o card Nº 10. Siga em frente após o telefone, pegue a máscara, salve o jogo e prossiga para o ponto de exclamação somente quando estiver com todos os status cheios.

Chefe: Dr. Peace

Peace usa uma arma de ouro e todos os seus golpes são dados a distância, por isso, é preciso se aproximar dele. Trave a mira





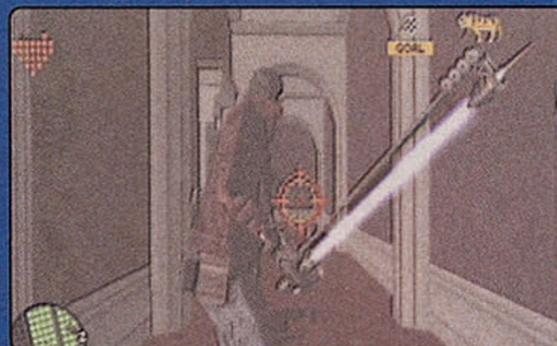
MODO DARK SIDE

A cada inimigo morto após o golpe final (Death Blow), uma espécie de máquina caça-níquel gira na parte inferior da tela. Dependendo do resultado, Travis entra em modo Dark Side e ganha habilidades especiais temporárias. Mas é bom lembrar que não é possível escolher qual poder usar, tudo depende da sorte. Conheça os poderes:

This is the end! (três cerejas): A tela escurece e os inimigos ficam em câmera lenta. Basta acertá-los até acabar com eles.



Blueberry Cheese Brownie (três sinos): Você fica invencível e a Beam Katana dispara projéteis mortais contra os inimigos.



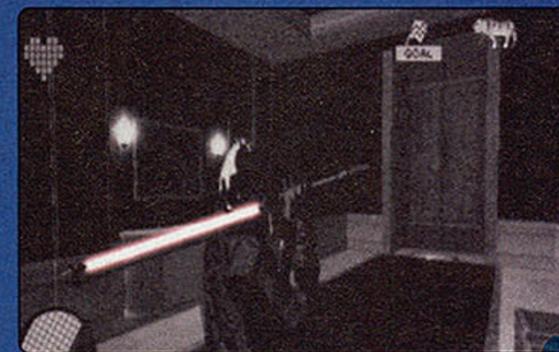
Anarchy In The Galaxy (três 7s): Esse especial pode ser estocado (um pequeno número 7 aparece no canto esquerdo da tela). Para usá-lo, basta apertar o botão - (menos) e todos os inimigos do cenário desaparecerão. Se você não utilizá-lo, ganhará um bônus de 50.000 LBs após vencer algum assassino. E dinheiro no bolso nunca é demais.



Strawberry On The Shortcake (três gafanhotos): Qualquer golpe que você acerta no inimigo se transforma em um ataque de finalização. Não se preocupe com a movimentação do Wii Remote: você consegue acabar com os adversários balançando o controle em qualquer direção.



Cranberry Chocolate Sundae (três BARS): Finaliza o adversário com um poderoso golpe. Para isso, é necessário apertar o mesmo botão mostrado na tela, já que ele muda a cada inimigo.



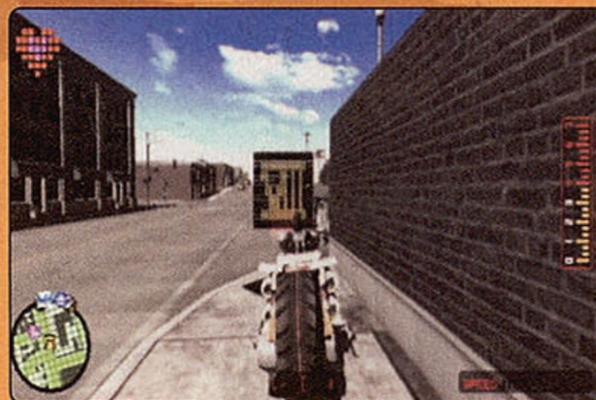
com o Z e fique rodeando o adversário até que ele pare de atirar. Ataque quantas vezes conseguir e, se ele começar a se defender, aperte o B para deixá-lo tonto e depois arremesse-o. Repita essa tática até que ele brilhe na cor dourada. Nessa hora, afaste-se um pouco e desvie com o direcional para que o tiro forte não o acerte. Cuidado com a bateria da espada, pois defender os tiros gasta muita energia. Deixe para recarregar sua arma após o tiro mais potente do doutor. Quando acabar com barra de vida do inimigo, aproxime-se dele para que um lance de faroeste aconteça: você deve apertar o mesmo botão que surgir na tela ou será obrigado a reiniciar a luta. Depois de vencê-lo, pegue o baú e siga para o ponto de exclamação.

Assassino Rank 8

Pegue sua moto, siga para Naomi's Lab (símbolo verde claro no mapa) e compre uma nova arma. Siga para a academia de Ryu (caractere japonês amarelo) e passe por todos os treinamentos disponíveis para aumentar seus atributos. Se quiser, passe também na loja Area 51 para comprar alguma roupa nova (não gaste muito dinheiro por enquanto). Vá para o Job

Center e aceite o trabalho de cortador de grama. Siga para o local e deixe o botão A apertado para cortar a grama (o Wii Remote vira a máquina e o botão B anda para trás). Com a medalha de ouro, uma nova Free Mission se abre, mas antes de enfrentá-la, entre na K Entertainment e complete algumas das missões abertas. Siga para a Free Mission que foi aberta e pegue a bola no chão após a luta.

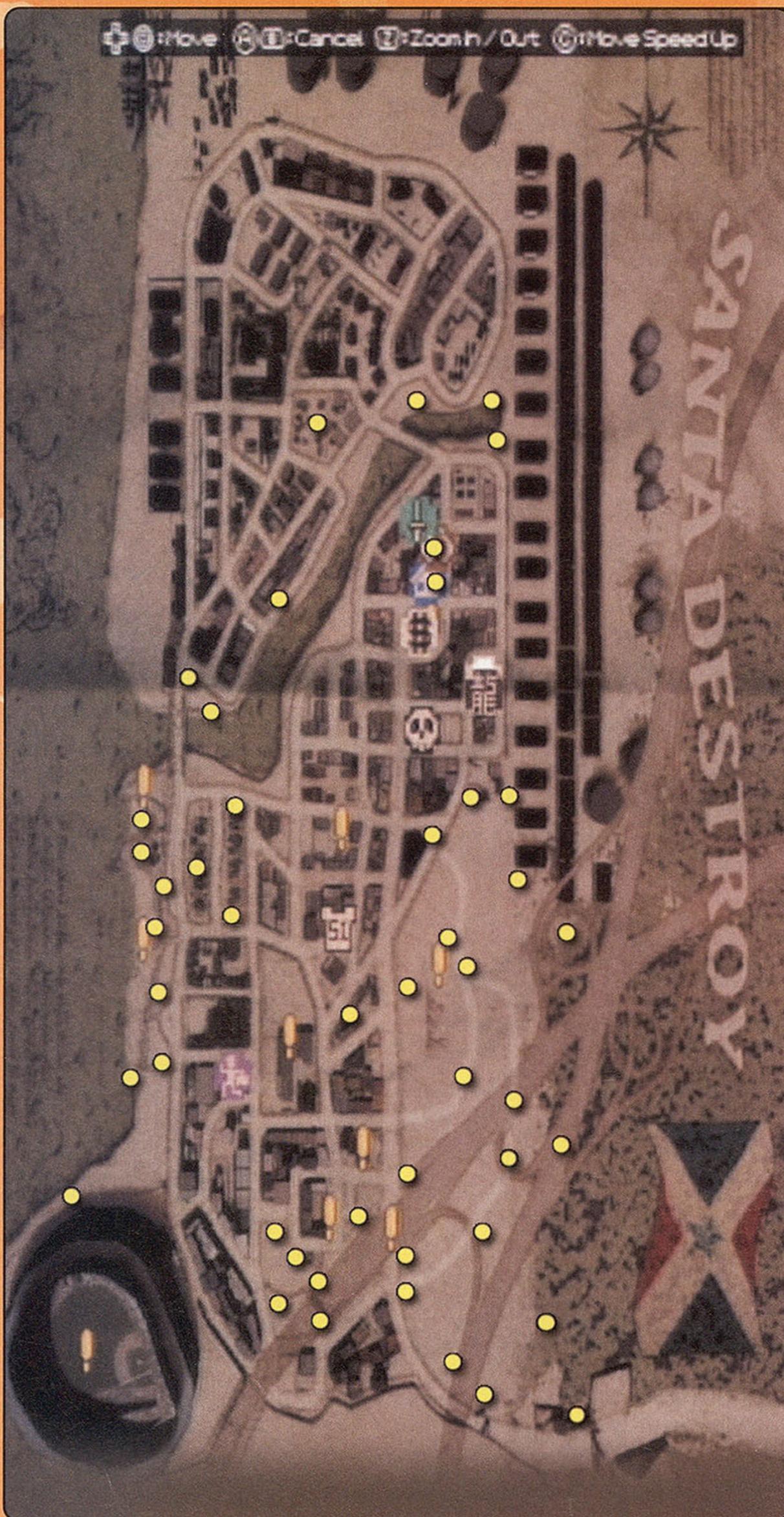
Continue indo ao Job Center ou ao K Entertainment e complete as missões até obter mais de 200.000 LBs. Deposite a grana no caixa eletrônico, volte ao motel e siga para o número 8 (VIII) no mapa.



Mate os inimigos da esquerda, siga à direita para achar o baú com o card N° 11 e entre no símbolo em frente à entrada principal da escola. Continue em frente, vire à direita para encontrar o card N° 12 e siga para enfrentar inimigos com armas flamejantes. Se for queimado, aperte o botão A em algum extintor de incêndio no chão. Continue até que um símbolo surja no chão e um inimigo ative o alarme de incêndio. Os pingos de água danificam sua espada, então, siga pelo corredor da esquerda, desvie de todos os adversários e desative o alarme na sala no final do corredor. Preencha a bateria de seu equipamento, volte e acabe com todos que cruzarem o seu caminho. Entre em outro ponto de exclamação para chegar ao ginásio e acabe com todos os adversários. Saia pela porta que se abriu e abra o baú com o card N° 14. Siga em frente, entre no corredor ao lado da escada para pegar o card N° 13 e suba. Vá até o final do corredor para abrir o baú com o card N° 15, pegue a máscara no chão, quebre as caixas, salve o jogo e entre no ponto de exclamação.

Chefe: Shinobu

É preciso muita agilidade para vencer ▶



CARDS EXTRAS

Ao terminar *No More Heroes* pela primeira vez seguindo este roteiro, você terá pego 50 cards. Na segunda jogada, mais cem itens desse tipo surgem em vários lugares do jogo. Alguns ficam em baús nas arenas dos assassinos, enquanto outros ficam espalhados por Santa Destroy. Diferentemente dos primeiros 50, os novos cards trazem artworks de todos os elementos e personagens do jogo. Descubra a localização de todos eles no mapa ao lado:

Rank 10: cards 51, 52, 53, 54, 136

Rank 9: cards 55, 56, 57, 137

Rank 8: cards 58, 59, 60, 61, 138

Rank 7: cards 62, 63, 64, 65, 66, 67, 139

Rank 6: cards 68, 69, 70, 140

Rank 5: cards 71, 72, 88, 89, 90, 141, 147

Rank 4: cards 73, 74, 142

Rank 3: cards 75, 76, 77, 78, 79, 80, 143

(os três últimos estão do lado direito do mapa)

Rank 2: cards 81, 82, 144

Rank 1: cards 83, 84, 85, 86, 87, 145, 146

(alguns são encontrados nos caminhos errados da floresta)

Santa Destroy: cards 91 até 135 e 148 e

150 (os dois últimos são encontrados cavando o chão)

Shinobu, pois a dificuldade desse chefe é bem maior que a dos anteriores. A espadachim conta com muitos golpes, alguns para lutas corpo a corpo e outros para lutas a distância. Pressione Z quando avistá-la do lado direito e dê um único golpe para que ela revide. Imediatamente, use o desvio para um dos lados e desfira quantos golpes conseguir. Quando ela voltar a se defender, dê um golpe com botão B para atordoá-la e arremesse-a rapidamente. Se não conseguir deixar Shinobu tonta, continue provocando-a e depois desvie e contra-ataque. Essa tática é eficiente, pois concede tempo para escapar dos golpes mais fortes da inimiga. Se precisar de energia e bateria, existem duas caixas no cenário. Cuidado com os golpes mais poderosos que ela dá ao final – se você for acertado, é game over na certa.

Assassino Rank 7

Siga para o bar Plastic Model (símbolo amarelo que pisca dentro de uma viela) e aceite a missão de Lovikov para encontrar as 49 bolas espalhadas pela cidade: a cada grupo de sete bolas, você ganha um poder extra (veja o mapa "Bolas de Lovikov" para encontrar os itens e saber o que os novos poderes podem fazer). Após pegar todas (a



última está no motel, no corredor esquerdo do edifício), treine na academia ao lado. Em seguida, vá para o laboratório de Naomi e equipe sua Beam Katana com novas peças. Visite o Beef Head (símbolo amarelo ao lado do hotel), compre a fita disponível e assista em seu quarto para ganhar um novo golpe de luta livre. Siga para o Job Center, aceite o novo bico como lixeiro e pegue a maior quantidade de sujeira nas ruas e calçadas.

Após completar o trabalho, vá para K-Entertainment e aceite as novas missões de assassinato até conseguir mais de 250.000 LBs. Deposite o dinheiro, volte ao apartamento e siga para o número sete (VII), que está perto do símbolo da caveira.

Os pontos vermelhos do mapa são itens enterrados que você pode rastrear graças aos ensinamentos de Lovikov. Quando encontrar um deles (sempre em locais de terra), espere até que o Wii Remote vibre e aperte o botão A para encontrar o tesouro.

Ao descer as escadas do metrô, siga em frente para pegar o card Nº 16. Depois, vá até o ponto de exclamação e desça a escada. Encontre o card Nº 17 ao lado de outro ponto de exclamação, interaja com esse símbolo e prossiga pelos vagões acabando com todos os adversários. Ao chegar a uma nova estação, vire à direita para pegar o card Nº 18, continue à esquerda e suba as escadas. Vire à esquerda do símbolo de exclamação para encontrar o baú com o card Nº 19 e aperte o botão A nos próximos símbolos brilhantes.



Siga em direção ao galpão da esquerda, acabe com todos os inimigos do local para que uma porta se abra e siga por ela. Vire à esquerda antes de entrar no próximo galpão, abra o baú com o card Nº 20 e prossiga. Acabe primeiro com os inimigos que atiram e, depois de matar todos, siga pela passagem aberta. Acabe com mais alguns capangas e atenda o celular. Antes de enfrentar o chefe, recarregue sua energia, pegue mais uma máscara e salve o jogo.

Chefe: Destroyman

As mesmas recomendações dadas para vencer o número 8 servem aqui: ataque, aguarde o revide, desvie e volte a atacar. Destroyman usa muitas magias, mas é fácil desviar delas. O único golpe que você deve prestar mais atenção é no Destroy Spark, que dá choques em tudo o que estiver próximo. Quando as luzes se acenderem no cenário, corra em direção a elas e destrua

todas para que o inimigo caia no chão. Volte a executar a primeira estratégia e, depois de um bom combo, aperte o botão B para tentar deixá-lo tonto. Cuidado com o Destroy Buster, um raio poderosíssimo que ele lança por um bom tempo. Para escapar, corra para longe e fique atrás de algum objeto do cenário.



Assassino Rank 6

Saia de seu quarto, vá à locadora Beef Head e compre uma nova fita. Assista-a para ganhar mais um golpe e vá treinar na academia. Siga para o Job Center, aceite o trabalho de frentista e deixe o botão B apertado até que a quantidade de combustível chegue à marcação amarela no tanque do carro. Complete missões de assassinato e, quando conseguir mais de 300.000 LBs, faça o pagamento no caixa eletrônico e vá para seu quarto para conseguir a localização no novo assassino. Siga em direção ao número 6 (VI) no mapa, acabe com os soldados na praia e abra o baú à direita com o card Nº 21. Depois que todos os inimigos estiverem mortos, avance, trave a mira no arame farpado para destruí-lo e continue aniquilando todos pelo caminho.

Abra um baú ao lado de um posto de observação para pegar o card Nº 22 e, quando chegar a um local com placas com caveiras, tome cuidado para não pisar nos pontos amarelos marcados no mapa. Na próxima etapa, continua eliminando os soldados, pegue o card Nº 23 perto do arame farpado e siga de olho no mapa para não pisar nas minas colocadas no chão. Pegue o card Nº 24 à direita, avance e, após o toque do celular, pegue a máscara no chão. Recarregue suas energias, suba as escadas de madeira ao lado do local de gravação para pegar o card Nº 25 e salve seu jogo.

Chefe: Holly Summers

Saia correndo para cair em uma armadilha de Holly Summers. Após a cena, siga em frente para acertar a adversária. Se cair novamente em um buraco, balance o Nunchuk rapidamente de um lado para o outro. Ao chegar perto de Holly, dê golpes normais até que ela comece a se defender. Então, aperte o botão B para atordoá-la e arremesse-a – esse é o melhor golpe contra ela. Siga pelo caminho que ela fizer para não cair nos buracos e continue golpeando e arremessando-a sempre que possível. Ao final da batalha, pegue uma caixa, o baú, e siga para o

ponto de exclamação.



Assassino Rank 5

Vá ao laboratório de Naomi para entregar um papel com informações sobre uma nova arma e depois siga para a locadora para comprar uma nova fita VHS. Assista ao filme, treine na academia e siga para o Job Center para trabalhar desarmando minas na praia: caminhe com o detector de metais até que ele faça muito barulho e aperte o botão A quando ele aparecer na tela. Prossiga cumprindo algumas missões no K-Entertainment até conseguir 350.000 LBs e faça o pagamento. Retorne ao motel e, antes de ir para o local do número cinco (V), vá até Naomi e compre a nova arma (se não tiver dinheiro, complete o restante das missões ou refaça alguma, como a missão 5).

Com a nova katana em mãos, siga em direção ao próximo assassino. Ao entrar no ponto de exclamação, vire de costas para encontrar o baú com o card Nº 26, desça a escada, pegue os cards Nº 27 e Nº 28 e siga em frente. Corra atrás da sombra e depois acabe com dois ciborgues perigosos. Para matá-los, ataque, desvie dos combos e contra-ataque. Continue com esse processo até encontrar um baú com o card Nº 29 pelo caminho e então salve o jogo. Avance pelo túnel, pegue o card Nº 30 e prepare-se.

Chefe: Letz Shake

Apenas observe a hilária cena de Letz Shake e conheça Henry, um assassino misterioso.



Assassino Rank 4

Repita as visitas obrigatórias na locadora, laboratório de Naomi e academia e compre/treine tudo o que puder. Siga para o Job Center e aceite o trabalho de limpador de paredes: olhe no mapa os pontos amarelos, corra até eles com o botão B apertado e apague as pichações balançando o Nunchuk e o Wii Remote ▶

FREE MISSIONS

As Free Missions são indicadas por um "M" azul no mapa e habilitadas depois que você consegue medalhas de ouro nos trabalhos oferecidos pelo Job Center. Trata-se de missões opcionais cujo objetivo é eliminar todos os inimigos do local sem ser atingido uma única vez. O propósito principal dessas missões é conseguir dinheiro extra.



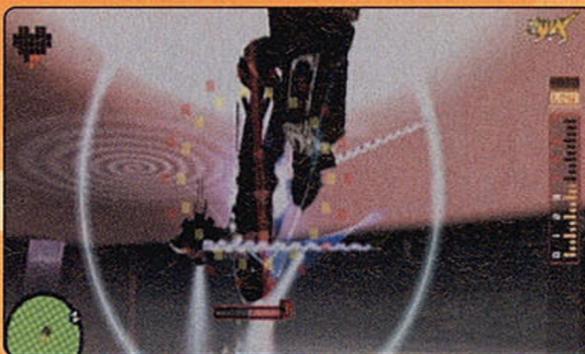
quando for solicitado.

Complete mais missões do K-Entertainment e, quando arrecadar 400.000 LBs, faça o pagamento e vá ao motel. Siga para o número quatro (IV) e, já no metrô, acabe com os inimigos e não desça as escadas antes de pegar o card N° 31 na esquerda. Destrua todos os oponentes na plataforma de embarque, siga até o final para abrir um baú com o card N° 32, e entre no ponto de exclamação. Quando aparecer uma mensagem na tela, não fique assustado: apenas retire o Nunchuk do Wii Remote e participe de um shooter clássico.

Não se preocupe muito com as vidas, pois o contínuo é infinito. Após vencer a última nave, reconecte o Nunchuk, vire à direita e pegue o baú com o card N° 33. Siga em frente, suba as escadas depois do telefone, abra os baús com os cards N° 34 e N° 35, pegue a máscara de luta livre e salve o game na esquerda.

Chefe: Harvey Moiseiwitsch Volodarskii

Comece travando a mira no adversário, pois ele tem mania de sumir e aparecer em outro local. Quando chegar perto dele, golpeie, desvie de suas espadadas e contra-ataque. Muito cuidado com a giratória de espadas e o ataque aéreo de pombos de Harvey. Acerte-o seguidas vezes para que ele fique tonto e você tenha oportunidade de arremessá-lo. Após algum tempo de luta, o mágico colocará o cenário de ponta cabeça e a melhor tática é continuar com a mira travada, atacando sempre que possível. Quando o chefe fizer uma espécie de dança, fique bem longe dele e escape da luz mais forte que percorre o chão. Se for pego, faça o comando mostrado na tela para escapar.



Assassino Rank 3

De volta ao seu quarto, acesse a TV se quiser jogar o minigame de nave novamente. Saia e vá treinar na academia de Ryu. Prossiga para o Job Center e aceite o trabalho em que você deve pegar gatos brancos nas ruas. Olhe no mapa para ver a localização dos bichanos, aperte o botão A quando chegar próximo a eles e faça os movimentos mostrados na tela para pegá-los. Complete algumas missões de assassinato até conseguir 450.000 LBs, faça o depósito e volte para seu apê.

Ao chegar ao estacionamento dos ônibus, acabe com todos os capangas dele e abra os três baús do local para pegar os cards N° 36, N° 37 e N° 38. Siga para o ponto de exclamação que surgir para entrar no veículo, acabe com todos os oponentes e atenda ao telefone. Saia do ônibus, pegue o card N° 39 perto do local de gravação, recarregue suas energias e salve o game antes de ir em direção ao número três (III).

Chefe: Speed Buster

Você não pode ser acertado pelos tiros do canhão da velhota. Para que isso não aconteça, siga à esquerda e entre em uma área protegida do cenário. Fique atento aos pontos vermelhos do mapa: eles são portas que podem ser quebradas. Siga fazendo ziguezague de porta em porta e acabe com todos os inimigos que surgirem. Se um raio aceitá-lo, aperte freneticamente o botão A e depois carregue a energia da espada. Ao avistar um baú na esquerda, quebre uma porta para alcançá-lo. Pegue o card N° 40 e continue em frente por essa área protegida. No final desse corredor, há um poste marcado com um ponto vermelho que pode ser derrubado. Dê vários golpes e, quando a arma de Speed Buster for destruída, siga em frente e acabe com ela. Pegue a espada do mestre Ryu, abra o baú e saia do local.

Assassino Rank 2

Vá ao laboratório de Naomi, à academia de Ryu e depois ao Job Center. Aceite o novo bico na plantação: corra com o botão B para encontrar os escorpiões pretos, chegue perto deles bem devagar, aperte o botão A e então faça o comando correto para capturá-los. Se você encostar em algum inseto, fale com o homem que te deu a missão para ser curado (mas isso implica na redução de tempo da prova). Complete as novas missões abertas no K-Entertainment até conseguir 500.000 LBs e deposite o dinheiro. Vá até o motel para receber a

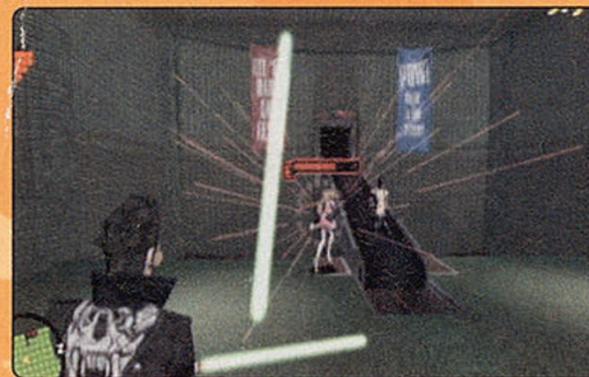
localização do número dois (II) e siga para o laboratório de Naomi. Repita as missões para juntar dinheiro, compre a nova arma e só depois siga em frente no jogo. No caminho, você deverá usar pela primeira vez o poder de pulo de sua moto para chegar até o local exato do próximo assassino. Primeiro, pule as cancelas da entrada do estádio e as que protegem o símbolo que leva ao inimigo. Dentro do estádio, atrole todos os jogadores com a sua moto (não é possível sair dela) e pegue os cards N° 41, N° 42 e N° 43 nos baús espalhados pelo gramado.

Após destruir todos os inimigos, desça da moto e entre do ponto de exclamação. Pegue os cards N°44 e N°45, preencha suas energias, pegue a máscara de luta livre e salve o jogo.

Chefe: Bad Girl

A garota tem ataques lentos, mas sua energia vital é muito grande. Para atacá-la com eficiência, trave a mira, aproxime-se e esquive para um dos lados. Após o ataque de Bad Girl, faça a seqüência de golpes com o botão A e finalize com o botão B para tentar deixá-la tonta. Se isso acontecer, arremesse-a. Se não, desvie do golpe seguinte e repita a seqüência. Nunca ataque incessantemente, pois as tacadas dela são muito fortes. Também não ataque quando ela estiver brilhando e fazendo movimentos de rebatida.

Após um certo tempo, ela jogará um capanga em você. Nesse momento, é preciso estar de frente para ela. Fique apertando o botão A e gire o Wii Remote para devolver a "bola". Continue com a postura defensiva e não chegue perto quando ela cair no chão, pois é uma armadilha. Ao final da luta, a garota coloca fogo no taco de beisebol. Tome cuidado com o golpe explosivo, mas continue com o mesmo sistema de ataque. Quando ela arremessar outro capanga, rebata. Se ela devolver a tacada dessa vez, use a esquiva rapidamente.



Assassino Rank 1

Siga para a academia, complete os últimos treinamentos e pegue um novo trabalho no Job Center: saltar uma rampa.

Siga as marcações no chão, aperte o botão Z para usar o turbo quando estiver chegando próximo à rampa e movimente o Wii Remote para cima para fazer a moto pular (faça isso quando a roda dianteira tocar a superfície inclinada). Siga para



PARA FICAR NA MODA

Além das roupas vendidas na loja Area 51, existem dezenas de camisetas espalhadas por Santa Destroy. Como elas estão dentro de latões de lixo, é preciso se aproximar deles e pressionar o botão A. Confira o mapa ao lado para descobrir a localização de todas as vestimentas secretas.

K-Entertainment, complete as últimas missões e acumule a quantia de 1.600.000 LBs (complete a missão 18 várias vezes).

Vá até o laboratório de Naomi e compre as últimas peças do jogo (uma delas custa 999.999 LBs). Faça o pagamento para conseguir a informação do último assassino (I) e vá para o motel.

Depois que sua moto for roubada, siga a pé até encontrá-la novamente e inicie um pega pelas estradas da cidade. Desvie das caixas nas ruas e use o turbo da moto. Quando avistar outras motocicletas no cenário, tente acertá-las por trás e pule por cima delas caso elas caiam no chão. Na parte da floresta, salte sobre as toras de madeira no meio do caminho e tome cuidado com raios lançados em sua direção – basta ir de um lado para o outro para escapar. Ao chegar perto de uma ponte, solte todos os botões e pressione o Z somente quando ele surgir na tela e depois faça o movimento com o Wii Remote para saltar.

Na floresta, vire para trás para encontrar um baú com o card N° 46 e siga pelo caminho da direita. Acabe com alguns inimigos e abra o baú com o card N° 47. Continue à esquerda, destrua outro baú com o card N° 48 e siga à direita. Pegue o card N° 49 na bifurcação, continue pela esquerda, pegue o baú com o card N° 50 e siga em frente. Salve o jogo.

Chefe: Jeane

Trave a mira na garota e dê alguns golpes para que ela desvie e tente contra-atacar. Use sua esquiva e golpeie até que ela escape ou faça o movimento de outro golpe. Desvie novamente e contra-ataque. Continue com esse processo e não tente arremessá-la. ▶





BOLAS DE LOVIKOV

Ao pegar as 49 bolas para Lovikov, você consegue poderes bem interessantes. Confira as novas habilidades que Travis pode ganhar e a localização exata dos itens no mapa ao lado:

Memory of Three: Mostra a localização dos inimigos no radar.

Memory of Demon: Possibilita um novo golpe aéreo com o balançar do Nunchuk.

Memory of Child: Fora das arenas de combates, é possível correr mantendo o botão B pressionado.

Memory of Woman: Estende o limite do modo Dark Side.

Memory of Mask: Aumenta o alcance de seus arremessos.

Memory of Tattoo: Mostra o bônus Max Chain ao final das fases para ganhar um dinheiro extra.

Memory of White: Possibilita acertar os inimigos no chão com um salto.

Último desafio

Após vencer Jeane, salve o jogo em outro slot de gravação (para que você possa ver o final normal depois) e escolha a opção "View Real Ending".

Chefe final: Henry

Comece bem agressivo e aguarde até que o espadachim desfira seu longo combo de oito hits. Desvie de todos os movimentos e ataque logo após o último golpe de Henry. Se no meio dos desvios você conseguir um momento de ataque (isso acontece quando a tela fica escura), melhor ainda.

Quando ele carregar algum golpe, use a esquiva sucessivamente para não ser atingido e continue com seus ataques. Henry nunca muda os golpes, portanto, torna-se um inimigo previsível, mas com muita energia.





ASSASSINO DE OURO

Aprenda a conseguir medalhas de ouro em todas as missões secundárias de assassinato do K-Entertainment. Detalhe: para habilitar todas as missões, é necessário conseguir medalhas de ouro em todos os trabalhos do Job Center.

Missão 1 - Pizza Butt

Tempo: 1:00

Recompensa: 30.000 LBs

Não seja atingido pelos tiros que o alvo principal dispara e acabe com ele no menor tempo possível.

Missão 2 - Snake Hall

Tempo: 2:00

Recompensa: 2.000 LBs por inimigo

Com muitos inimigos atacando ao mesmo tempo por todos os lados, dê combos ou golpes com o botão A carregado para matar vários deles de uma só vez. Esta missão tem um tempo razoável, portanto, não fique muito preocupado com rapidez.

Missão 3 - Hooligans Parade

Tempo: 2:00

Recompensa: 3.000 LBs por inimigo

Golpes normais não valem aqui, então fique com a arma abaixada (com o Wii Remote na horizontal) e aperte o botão B para atordoar os jogadores. Arremesse-os e continue nessa pegada até acabar com todos eles.

Missão 4 - Baseball Battle

Tempo: 2:00

Recompensa: 4.500 LBs por inimigo

Use o Wii Remote como se fosse um taco de beisebol e rebata as bolas jogadas pelos adversários. Quanto mais rápido forem os movimentos de suas rebatidas, mais adversários você acertará.

Missão 5 - Pizza Butt Returns

Tempo: 1:00

Recompensa: 50.000 LBs

A julgar pelo nome, esta missão é bem semelhante à primeira, só que agora existem mais inimigos na tela e eles são melhores em combate. Desvie deles e acabe com o alvo principal o mais rápido que puder.

Missão 6 - Sword Master

Tempo: 2:00

Recompensa: 4.000 LBs por inimigo

Moleza. Acabe com os 15 inimigos antes do tempo se esgotar. Seguramente, uma das missões mais fáceis do jogo.

Missão 7 - Death Match 100

Tempo: 5:00

Recompensa: 90.000 LBs

Quando for possível, tente acertar vários inimigos de uma vez só e dê a finalização na horizontal. Não ligue muito para os arremessos: use combos normais em todos os inimigos.

Missão 8 - Baseball Battle Round 2

Tempo: indeterminado

Recompensa: 5.500 LBs por inimigo

Use o Wii Remote como um taco de beisebol e acerte a bola com muita força para atingir a maior quantidade possível de inimigos.

Missão 9 - Dark Side Battle

Tempo: 2:00

Recompensa: 3.000 LBs por inimigo

O especial está disponível o tempo todo. Então, basta direcionar sua mira aos oponentes e apertar o botão correto para desferir o golpe mortal. Preste atenção para não errar os comandos e conseguir a pontuação máxima.

Missão 10 - Tiger Hall

Tempo: 2:00

Recompensa: 3.000 LBs por inimigo

Acabe com 21 soldados antes que o tempo se esgote. Utilize combos e tente acertar primeiramente os inimigos que estão atirando. Dessa forma, o caminho fica livre para acabar com o restante.

Missão 11 - Pizza Butt: The Finale

Tempo: 1:00

Recompensa: 75.000 LBs

Acabe com o alvo o mais rápido que puder. Nem se preocupe com os outros soldados.

Missão 12 - Pro-Wrestling Contest

Tempo: 2:30

Recompensa: 5.000 LBs por inimigo

Use somente arremessos de luta livre para vencer seus adversários. Golpeie com o botão B sempre apertado para garantir que os inimigos fiquem tontos. Dica: pegue primeiro os atiradores.

Missão 13 - Underground

Tempo: 2:00

Recompensa: 5.000 LBs por inimigo

Aniquile os dez inimigos antes que o tempo se acabe.

Missão 14 - Baseball Battle Round 3

Tempo: indeterminado

Recompensa: 7.000 LBs por inimigo

Acerte a bola de beisebol com força e precisão para acabar com todos os arremessadores do local.

Missão 15 - Extreme Fight

Tempo: 2:00

Recompensa: 70.000 LBs

Acabe com os inimigos com a tela de cabeça para baixo. A maior dificuldade aqui é se movimentar para a próxima área. Tirando isso, mire nos inimigos e utilize golpes comuns.

Missão 16 - Armed Hoods

Tempo: 3:00

Recompensa: 7.000 LBs por inimigo

Acabe com uma dúzia de inimigos da forma mais rápida que puder.

Missão 17 - Speed Jack

Tempo: 2:00

Recompensa: 5.500 LBs por inimigo

Dentro de um ônibus, acabe com 15 inimigos rapidamente.

Missão 18 - Gamble Fight

Tempo: 3:00

Recompensa: 1.500 LBs por inimigo

Destrua a maior quantidade possível de inimigos até que o tempo se acabe.

Missão 19 - Single Strike

Tempo: 2:00

Recompensa: 10.000 LBs por inimigo

Você tem apenas um ponto de energia, portanto, não se deixe atingir pelos inimigos. Muitos deles são atiradores e você tem que usar a esquiva várias vezes para conseguir avançar e matar um bom número de soldados.

Missão 20 - Batting Killing Centre

Tempo: 3:00

Recompensa: 3.000 LBs por inimigo

Acabe com 30 inimigos antes que o tempo se esgote. Tome muito cuidado com a energia de sua arma e corra pelo cenário se por acaso nenhum inimigo estiver à vista. Dessa forma, alguns deles surgem em seu caminho. 

Aqui tem todas as dicas para o seu

Tudo sobre Nintendo



Edição 8 - R\$ 9,90

- Super Smash Bros. Brawl: de A a Z, as grandes novidades do maior quebra-pau da história da Nintendo
- Lego Batman e mais 101 games inéditos
- Reviews: NiGHTS; Advance Wars: Days of Ruin; Sonic Riders: Zero Gravity



Edição 7 - R\$ 9,90

- Caça-Fantasma: eles estão de volta e prontos para acabar com as assombrações no seu Wii. Detalhes e imagens exclusivas aqui!
- Testamos: Ninja Gaiden Dragon Sword
- Reviews: No More Heroes; FFXIII: 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
- Jogamos Super Mario Galaxy
- Wii Fit: testamos o novo acessório para jogar e fazer ginástica



Edição 2 - R\$ 9,90

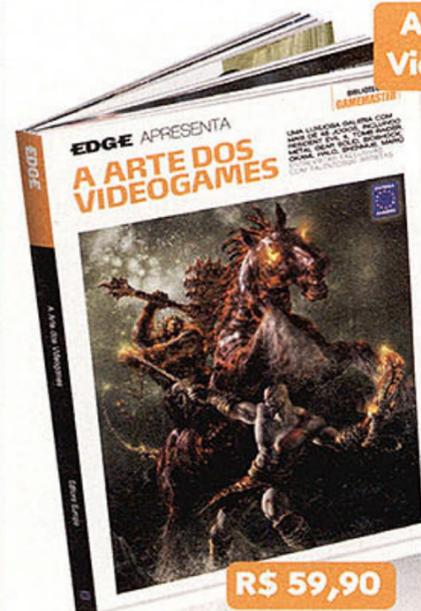
- The Legend of Zelda Phantom Hourglass: navegamos no melhor jogo de DS já criado e contamos tudo
- Pokémon Battle Revolution: estratégias para vencer em todas as arenas do Wii
- E ainda: Manhunt 2



Edição 1 - R\$ 9,90

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

Para ter em casa



A Arte dos Videogames

- Uma verdadeira galeria de arte, com 204 páginas e as mais belas ilustrações de 47 jogos, incluindo depoimentos das equipes de produção

R\$ 59,90



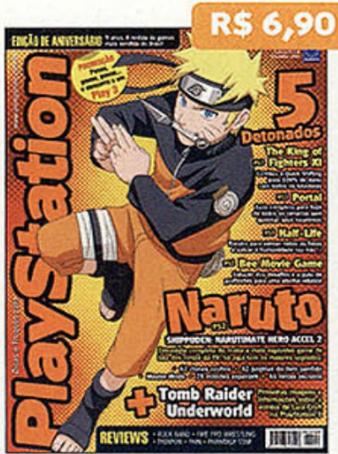
Quer ganhar 2 edições da revista NGAMER BRASIL?

Ligue grátis para 0800 55 76 67 e saiba como!

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

game preferido. Escolha sua edição

Lançamentos da Editora Europa



R\$ 6,90

PlayStation

- 5 detonados: The King of Fighters XI (PS2); Portal (PS3); Half-Life (PS3); Bee Movie Game (PS2); e Naruto Shippuden (PS2)
- Tomb Raider Underworld: primeiras imagens e informações sobre a estréia de Lara Croft no PlayStation 3



R\$ 9,90

Revista do Xbox 360

- Turok: caçador de dinossauros estréia no Xbox 360. Aqui, análise exclusiva do game
- Detonados: Mass Effect e Naruto: Rise of Ninja
- Review do Fifa Street 3
- E mais: GTA IV; Far Cry 2; Street Fighter IV; Lost: The Game...



R\$ 9,90

Guitar Hero

- Guitar Hero Detonados! São todos os jogos da série, para PS2, PS3, X360 e Wii: Guitar Hero; Guitar Hero II; Guitar Hero Encore: Rocks de 80s; e Guitar Hero III: Legends of Rock
- E mais: lista completa de todas as músicas



R\$ 8,90

Game Master

- Nintendo: a volta por cima. Como ela voltou ao topo com o Wii e DS, depois de passar duas gerações a vice-liderança
- Counter-Strike banido do Brasil: os bastidores da proibição
- E mais: Turok; Unreal; Tournament III...



R\$ 12,90

The Sims 2

- Guia completo Bon Voyage: praias misteriosas; cenários exóticos no Oriente; e aventuras ao ar livre
- Especial do Universo Sims: todos os lançamentos; tutoriais para criação de Sims e de casas; e muito mais

Só dicas, truques e trapaças



R\$ 9,90

Dicas e Truques - Ed. 11

- Aqui só tem dicas, trapaças e segredos dos jogos: Uncharted: Drake's Fortune (PS3); Call of Duty 4 (PS3); Jackass (PSP); The Legend of Zelda - Twilight Princess (Wii); Assassin's Creed (X360); Ace Combat 6 - Fires of Liberation (X360); Burnout Paradise (PS3)...



R\$ 9,90

Dicas e Truques - Ed. 10

- 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)

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 - NGamer9**

Envio de Cheque(s) via Correios
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

Depósito Bancário (somente pagamento à vista)
Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

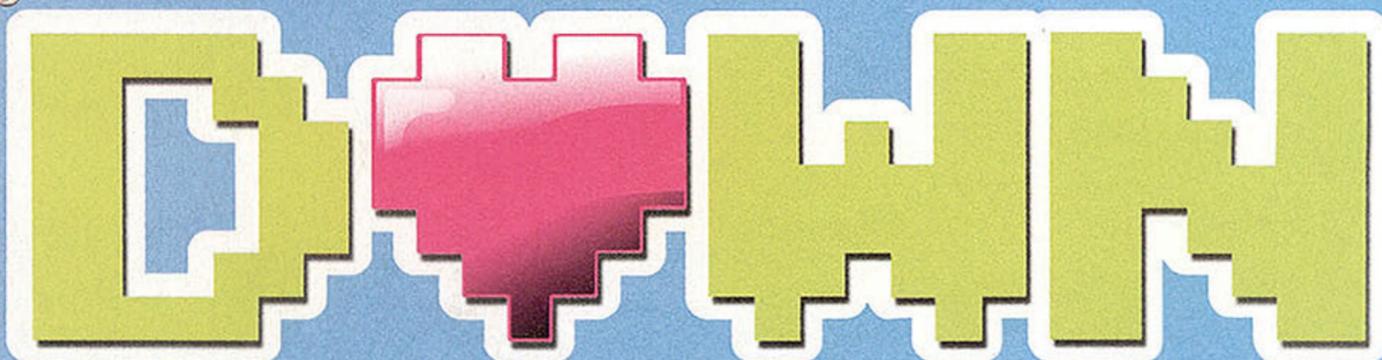
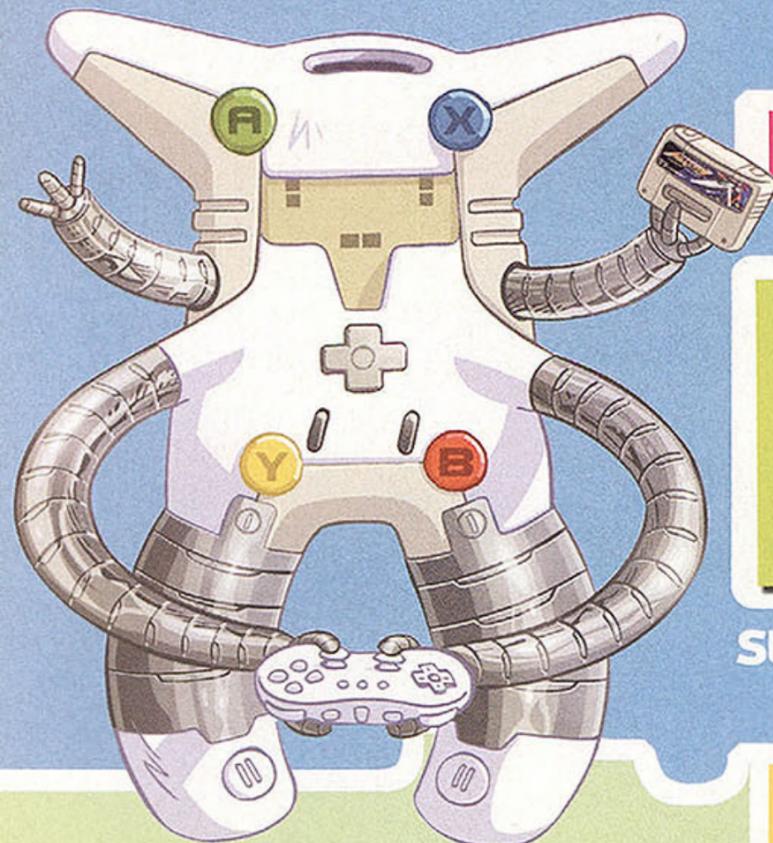
Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____
Endereço: _____
Compl.: _____ Bairro: _____
Cidade: _____ Estado: _____
CEP: _____ - Data de nascimento.: ____/____/____
DDD: _____ Fone: _____ Celular: _____
E-mail: _____
RG: _____ CPF: _____

*Frete para postagem simples - 1 exemplar = R\$ 3,00 / 2 exemplares: R\$ 5,00 / 3 exemplares: R\$ 6,25 / 4 exemplares: R\$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R\$ 11,75. Oletas válidas de 01/03/2008 a 31/03/2008 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.

Se preferir, acesse www.eurogames.com.br





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. Porém, dependendo do console no qual o jogo escolhido foi lançado originalmente, você pode usar o Wii Remote ou o controle do GameCube. Confira a tabela abaixo para não correr o risco de comprar um game e ficar sem poder jogá-lo.

Plataforma	Wii Remote	Controle GameCube
NES	Todos os jogos	Todos os jogos
SNES	Incompatível	Todos os jogos
N64	Incompatível	Todos os jogos
Mega Drive	Alguns jogos	Alguns jogos
TurboGrafx-16	Todos os jogos	Alguns jogos
Neo-Geo	Alguns jogos	Todos os jogos

TABELA DE PREÇOS

Os jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquirir esses pontos de duas maneiras: comprando cartões de Wii Points (e inserindo o código que vem neles na sua conta online); ou usando seu cartão de crédito internacional. A quantidade de Wii Points varia de acordo com o console original do título desejado, assim como o valor de cada 100 Wii Points depende da região onde você está. As principais são EUA (US\$1), Japão (¥1) e Europa (€1). Faça a conversão usando as informações a seguir e a cotação do dia da moeda correspondente para saber quanto terá de desembolsar.

NES500 Wii Points
SNES800 Wii Points
N641000 Wii Points
Mega Drive800 Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16600 Wii Points
Neo-Geo900 Wii Points

LIÇÃO DE HISTÓRIA #9: NAMCO

FOME DE INOVAÇÃO

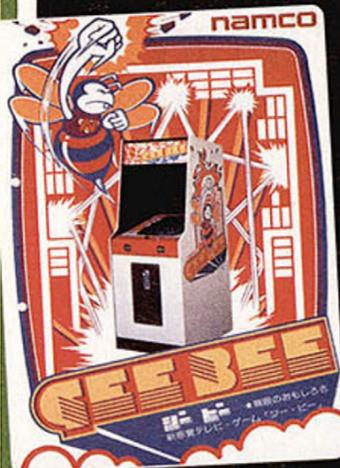
A Namco adora quebrar barreiras. Quando Toru Iwatani inventou *Pac-Man*, em 1980, o principal objetivo dele com a bolota amarela era ganhar o coração da mulherada gamer da época. Mais tarde, em 1987, a

produtora inovou novamente ao lançar *Final Tap*, o primeiro arcade de corrida com cabines para até oito jogadores. Isso sem falar nas tecnologias criadas pela empresa que têm como propósito usar os games para auxiliar no

Com esse narigão, não é à toa que preferiram mudar o Puck para Pac...



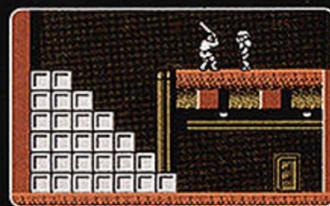
- tratamento de idosos e de pessoas com diferentes tipos de deficiência.
- Por conta dessa constante busca por inovação, não eram poucas as pessoas que consideravam Masaya Nakamura, o fundador da Namco, um louco. E, em partes, elas estavam certas. Originalmente chamada de Nakamura Manufacturing, a empresa, que nasceu em 1955, entrou para o mercado de videogames em 1974, depois de comprar a divisão japonesa da Atari. O que a Namco produzia até então? Singelos cavalinhos de balanço eletrônicos para lojas de departamento – é uma história louca ou não é?



OS JOGOS QUE MERECEM APARECER NO VC



Splatterhouse: Wanpaku Graffiti (NES) Uma versão super deformed (cabeça grande, corpo pequeno) da série protagonizada por Rick, o irmão bastardo do Jason, de *Sexta-Feira 13*.



Star Wars (NES) Game baseado no *Episódio IV*, exclusivo do Famicom. Alguns fãs reclamam até hoje de que Luke tem poderes que ele só viria a adquirir no *Episódio V*. Bah!



Battle City (NES) Uma visão futurista e decadente da nossa civilização, na qual tanques travam batalhas entre si, destruindo cidades inteiras no processo. Ou seja, quase o que rola hoje.



LOAD

Controvérsias...

Quatro anos depois, a Namco lançou seu primeiro arcade desenvolvido internamente: *Gee Bee*, um híbrido de pinball com *Arkanoid* também criado por Toru Iwatani – que, diz a lenda, teria concebido o visual de *Pac-Man* depois de retirar uma fatia de uma pizza inteira (Iwatani também admite ter se baseado em uma versão mais arredondada do kanji, que corresponde à palavra “boca”, para criar o personagem). Quanto ao nome? Retirado da expressão “paku paku”, uma gíria usada para descrever o som de uma boca mastigando alguma coisa. “Paku” virou “Puck”, que se tornou “Pac” depois que funcionários da Midway, a distribuidora do jogo no Ocidente, perceberam que não era preciso muita coisa para transformar o “Puck” em “Fuck”, cujo significado você

sabe muito bem qual é.

O primeiro título da Namco para o Famicom – uma conversão de *Galaxian* – foi lançado em 1984. Uma curiosidade bacana referente aos jogos da empresa para o console é que, até 1994, todos eles traziam o nome Namcot em vez de Namco. E mais: os primeiros 18 games eram enumerados – algo bastante útil caso você queira descobrir quantos deles eram originais e quantos eram meras conversões de jogos de arcade, por exemplo. Se nossas contas não estão erradas, apenas dois foram criados exclusivamente para o console: o obscuro quebra-cabeça *Babel No Tou* e *Star Luster*, clone de *Star Raiders*, popular shooter de Atari.

Jogo sério

Como não é difícil perceber, o foco principal da Namco sempre foi os arcades. Prova disso é o grande número de cabines bizarras que ela criou ao longo dos anos. Na mesma época em que trabalhava em *Final Tap*, a produtora, em parceria da fabricante de automóveis Mazda, desenvolvia o *Eunos Roadster Driving Simulator*, um simulador de corrida quase do tamanho de um carro de verdade. Mas ele era pequeno perto de *Galaxian 3 Theatre 6*, que suportava seis jogadores e usava dois projetores para exibir o jogo em um telão de quase 5 metros de comprimento por 2,5 metros de altura.

Do mesmo jeito que progrediu nos arcades, a Namco também evoluiu no ramo de reabilitação e entretenimento de idosos



Diversão e reabilitação? É como matar dois coelhos com uma cajadada só

e portadores de deficiência ao criar o *Hustle Club* – que, diferentemente do que você pode estar pensando, não é um asilo cheio de máquinas de fliperama, mas estabelecimentos com PS2 e computadores modificados para atender às necessidades dessas pessoas.

Mas a Namco também desenvolveu arcades com esse propósito. Dois exemplos: um *Taiko Drum Master* com tambores

mais baixos para o fortalecimento dos braços e *Doki Doki Snake Crusher*, uma versão para ser jogada com os pés – e, assim, desenvolver os músculos das pernas – daquela conhecida máquina de martelar topeiras.

Em 2005, a Namco se fundiu com a Bandai, dando origem à terceira maior produtora do Japão e a inúmeras versões novas de seus games clássicos. Inclusive alguns que já estão disponíveis no VC.



Sacou o detalhe da mangueira passando por trás do box? Demais, né?



Mendel Palace (NES) Essa você não sabia: trata-se do primeiro game desenvolvido pela Game Freak, a empresa que criou a série *Pokémon*. A Namco só foi responsável pela publicação do título.



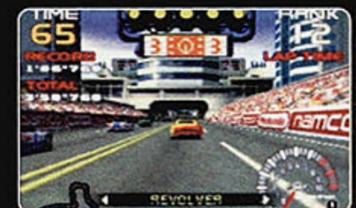
Sky Kid (NES) Os jovens voadores do título não são os garotos alados que você deve estar imaginando, mas Red Baron e Blue Max, os dois maiores pilotos de combate da história.



Wonder Momo (TG-16) No controle de uma garota com superpoderes, você espanta inimigos em uma peça de teatro para atrair mais e mais espectadores. É o Viewtiful Joe da era 2D.



Phelios (MD) Se você acha que as aulas de História seriam mais interessantes se pudesse fuzilar a cabeça da Medusa em um shooter vertical, este é o game perfeito para você.



Ridge Racer 64 (N64) Não é à toa que esta é considerada uma das melhores versões da série: o jogo foi desenvolvido pela Nintendo – a Namco só colaborou com conteúdo.

CENÁRIOS INESQUECÍVEIS

Relembrando estágios clássicos de games para consoles da Big N. Para começar: Kanto, de *Pokémon Red/Blue*

FILOSOFIA POKÉ

É neste Poké Center que você compra a criatura que define o espírito da série: Magikarp, uma criatura inútil que o fará sofrer por horas a fio, até evoluir e se transformar no monstro mais poderoso do game.

VICTORY ROAD

Eis o caminho que o leva para o Indigo Plateau, o local onde você enfrenta os membros da Elite Four. Ou seja, só quem já visitou os quatro cantos de Kanto passa por aqui.

PEWTER CITY

Dê boas-vindas a Brock, o líder de ginásio mais fraco do jogo. Derrote-o e ele se aposentará – o que fará dele um dos personagens mais queridos do anime.

DIGLETT'S CAVE

Um atalho para os impacientes. Mas cuidado: aqui vive o Dugtrio, temível trio de toupeiras em forma de salsicha. Se for arriscar, trate de levar uma tocha – e um par extra de calças.

VIRIDIAN CITY

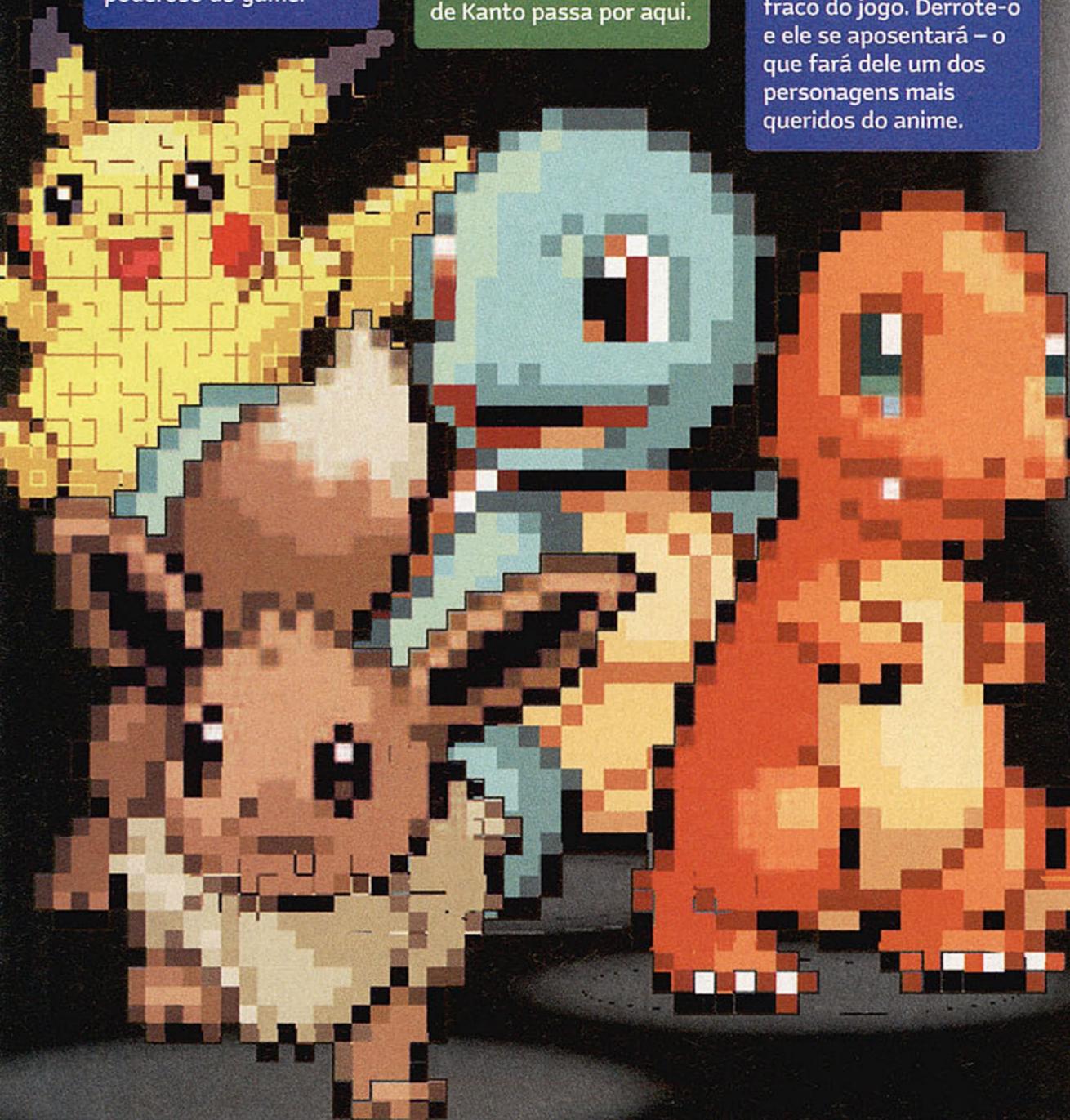
Maravilhe-se com a primeira cidade do jogo composta por – pasme! – cinco edifícios. Não deixe de capturar um Pikachu na floresta ao norte do local.

PALLET TOWN

Você é novo na cidade e está pronto para se aventurar. O problema é que você não pode ir a lugar nenhum sem antes conversar com um tal de Professor Carvalho. Droga!

MT. MOON

Local onde se encontra um dos fósseis especiais que você pode reviver no laboratório. É tipo um *Jurassic Park*, mas sem o risco de ser perseguido por monstros mais tarde.





UNKNOWN DUNGEON

Este é o local onde você encontra o Mewtwo, o 150º e último pokémon do jogo. Existia outra criatura, mas para pegá-la você tinha de participar de eventos especiais.

CERULEAN CITY

Andar a pé é tão cansativo. Se ao menos existisse algum tipo de veículo... Olha, tem uma loja de bicicletas logo ali! O quê? Um milhão por uma bike? Volte agora mesmo para Vermilion City.

SEA COTTAGE

Ajude o pokêmaniaco Bill a voltar ao normal para poder aproveitar tudo o que o navio SS Ane, em Vermilion City, tem a oferecer.

POWER PLANT

Se você chegou até aqui é porque está atrás do Zapdos. Trouxe uma boa quantidade de itens para recuperar energia? Não? Então já pode começar a rezar!

CELADON CITY

Finalmente uma cidade grande. Há uma praça de alimentação no Poké Center local e você pode fazer apostas em um cassino para tentar ganhar um Porygon.

LAVENDER TOWN

Pokémon morrem – e é para cá que eles vêm quando passam desta para melhor. Entrar na Pokémon Tower uma vez é o suficiente para ficar dias sem dormir.

CYCLING ROAD

Esta longa e pacata estrada sem obstáculos seria um paraíso não fossem os irritantes treinadores que perambulam pelo local.

SAFFRON CITY

Na vida real, a Silph Co. (fábrica de pokébolinhas instalada na cidade) seria alvo de protestos de defensores dos animais. Ainda mais se eles soubessem que ela é da equipe Rocket.

SEAFOAM ISLAND

À procura de Articuno, a lendária ave de gelo? É só usar a habilidade Surf e vir para cá. Mas tenha certeza de estar com seus melhores pokémon, senão...

FUCHSIA CITY

Imagine um zoológico no qual você pode levar os animais para casa sem correr o risco de ser preso. É assim que funciona o Safari Zone, que fica nesta cidade.

VERMILION CITY

Após subir a bordo do navio SS Ane, não se esqueça de conversar com o presidente do Pokémon Fan Club se não quiser gastar uma fortuna para comprar uma bike em Cerulean.

LISTÃO

DÊ UM DESCANSO À SUA BANDA LARGA E CONFIRA AS NOVIDADES DO VIRTUAL CONSOLE ENQUANTO SE DIVERTE LENDO A SUA NGB

✓ disponível ✗ indisponível

NES

JOGO

JOGO	USA	JPN	EUR
Adventure Island	✓	✓	✓
Adventures of Lolo	✓	✗	✓
Adventures of Lolo 2	✓	✓	✓
Antartic Adventure	✗	✓	✗
Balloon Fight	✓	✓	✓
Baseball	✓	✓	✓
Bases Loaded	✗	✓	✗
Battle City	✗	✓	✗
Blades of Steel	✓	✗	✓
Bubble Bobble	✓	✗	✓
Castlevania	✓	✓	✓
Castlevania II	✓	✓	✓
Simon's Quest	✓	✗	✓
Columns 3	✗	✓	✗
Challenger	✗	✓	✗
Devil World	✗	✓	✗
Donkey Kong	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr.	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr. Math	✓	✓	✓
Downtown Nekketsu Koushinkyoku: Soreyuke Daiundoukai	✗	✗	✓
Double Dribble	✓	✗	✓
Elevator Action	✗	✓	✓
Esper Dream	✗	✓	✗
Excitebike	✓	✓	✓
Exerion	✗	✓	✗
Famicom Tantei Club Kieta Koukeisha	✗	✓	✗
Field Combat	✗	✓	✗
Flappy	✗	✓	✗
Front Line	✗	✓	✗
Galaga	✓	✓	✓
Gambare Goemon! Karakuri Douchuu	✗	✓	✗
Ghosts 'n Goblins	✓	✓	✗
Gomoku Narabe Renju	✗	✓	✗
Gradius	✓	✓	✓
Gradius II	✗	✓	✗
Hanjuku Hero	✗	✓	✗
Ice Climber	✓	✓	✓
Ice Hockey	✓	✓	✓
Ikki	✗	✓	✗
Kid Icarus	✓	✓	✓
King's Knight	✗	✓	✗
Kirby's Adventure	✓	✓	✓
Lode Runner	✓	✓	✗
Lunar Pool	✓	✓	✗
Mach Rider	✓	✓	✓
Mappy	✗	✓	✗
Mario Bros.	✓	✓	✓
Mega Man	✗	✗	✓
Mega Man 2	✗	✗	✓
Metal Slader Glory	✗	✓	✗
Metroid	✓	✗	✓

Mighty Bomb Jack	✓	✓	✓
Milon's Secret Castle	✓	✓	✗
NES Open Tournament Golf	✓	✓	✓
NES Play Action Football	✓	✗	✗
Ninja Gaiden	✓	✓	✓
Ninja Gaiden II: The Dark Swords of Chaos	✓	✗	✗
Ninja Jajamaru-kun	✓	✓	✓
Nuts & Milk	✗	✓	✗
Operation Wolf	✓	✗	✗
Pac-Man	✓	✓	✓
Pinball	✓	✓	✓
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	✗	✓	✗
Tsuppari Oozumou	✗	✓	✗
Urban Champion	✓	✓	✓
Volleyball	✓	✓	✓
Wario's Woods	✓	✓	✓
Wrecking Crew	✓	✓	✓
Xevious	✓	✓	✓
Yie Ar Kung Fu	✗	✓	✓
Yoshi	✓	✓	✓
ZANAC	✓	✓	✗
Zelda II: The Adventure of Link	✓	✓	✓

SNES

JOGO

JOGO	USA	JPN	EUR
ActRaiser	✓	✓	✓
Axelay	✓	✗	✗
Breath of Fire II	✓	✓	✓
Contra III	✓	✓	✓
The Alien Wars	✓	✓	✓

Cosmo Gang the Puzzle	✗	✓	✗
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	✓	✓	✓
Fire Emblem	✓	✓	✓
Monsho no Nazo	✗	✓	✗
Fire Emblem Seisen no Keifu	✗	✓	✗
Fushigi no Dungeon 2	✓	✓	✓
Furai no Shiren	✗	✓	✗
Gradius III	✓	✓	✓
Hajimari no Mori	✗	✓	✗
Harvest Moon	✓	✗	✓
Hercules no Eikou 3	✗	✓	✗
Kamaitachi no Yoru	✗	✓	✗
Kirby's Avalanche	✓	✗	✓
Kirby's Dream Course	✓	✓	✓
Magical Drop	✗	✓	✗
Mario's Super Picross	✗	✓	✗
Metal Marines	✓	✓	✗
Otogirisou	✗	✓	✗
Pac-Attack	✓	✗	✗
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	✓	✓	✓
Super R-Type	✗	✓	✗
Tetris Attack	✗	✓	✗
The Legend of the Mystical Ninja	✓	✓	✓
The Legend of Zelda A Link to the Past	✓	✓	✓
Treasure Hunter G	✗	✓	✗
Vegas Stakes	✓	✗	✗



"Kuiiaaaaaaa"



1080° SNOWBOARDING



SKATE OR DIE



DEVIL WORLD



MEGA DRIVE



JOGO	USA	JPN	EUR
Alex Kidd in the Enchanted Castle	✓	✓	✓
Alien Soldier	✓	✓	✓
Alien Storm	✓	✓	✓
Altered Beast	✓	✓	✓
Assault Suit Leynos	✗	✓	✗
Atomic Runner	✗	✓	✗
Bahamut Senki	✗	✓	✗
Beyond Oasis	✓	✓	✓
Bio-Hazard Battle	✓	✓	✓
Bonanza Bros.	✓	✓	✓
Columns	✓	✓	✓
Columns 3	✓	✓	✗
Comix Zone	✓	✓	✓
Crack Down	✗	✓	✗
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	✓	✗	✓
Dyna Brothers 2 Special	✗	✓	✗
Dyna Brothers	✗	✓	✗
Dynamite Headdy	✓	✓	✓
Ecco Jr.	✓	✓	✗
Ecco the Dolphin	✓	✓	✓
Ecco: The Tides of Time	✓	✓	✓
Eternal Champions	✓	✓	✓
E-SWAT	✓	✓	✓
Cyber Police	✗	✓	✓
Gain Ground	✓	✓	✓
Ghouls 'n Ghost	✓	✓	✓
Golden Axe II	✓	✓	✓
Golden Axe III	✓	✓	✓
Golden Axe	✓	✓	✓
Gunstar Heroes	✓	✓	✓
Ichi Tanto-R	✗	✓	✗
Kid Chameleon	✓	✓	✓
Landstalker: The Treasures of King Nole	✓	✓	✓
Langrissler II	✗	✓	✗
Light Crusader	✓	✓	✓
Monster World IV	✗	✓	✗
Party Quiz Mega Q	✗	✓	✗
Phantasy Star II	✗	✓	✓
Pulseman	✗	✓	✗
Puyo Puyo Tsu	✗	✓	✗
Puyo Puyo	✗	✓	✗
Puzzle & Action	✓	✓	✓
Tanto-R	✗	✓	✗
Rent-A-Hero	✗	✓	✗
Ristar	✓	✓	✓
Rolling Thunder 2	✓	✓	✓
Shadow Dancer	✗	✓	✗
Shining Force	✓	✓	✓
Shining in the Darkness	✓	✓	✓
Shinobi III: Return of the Ninja Master	✓	✓	✓
Sonic 3D Blast	✓	✓	✓
Sonic Spinball	✓	✓	✓
Sonic the Hedgehog	✓	✓	✓
Sonic the Hedgehog 2	✓	✓	✓
Sonic the Hedgehog 3	✓	✓	✓
Space Harrier II	✓	✓	✓
Streets of Rage 2	✓	✓	✓
Streets of Rage 3	✓	✓	✓
Streets of Rage	✓	✓	✓
Super Thunder Blade	✓	✓	✓
Sword of Vermilion	✓	✓	✓
The Hybrid Front	✗	✓	✗
ToeJam & Earl in Panic on Funkotron	✓	✗	✓
ToeJam & Earl	✓	✓	✓
Vectorman	✗	✓	✓
Virtua Fighter 2	✓	✓	✓
Warsong	✗	✓	✗
Wonder Boy in Monster World	✓	✓	✓

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 16/02/08.

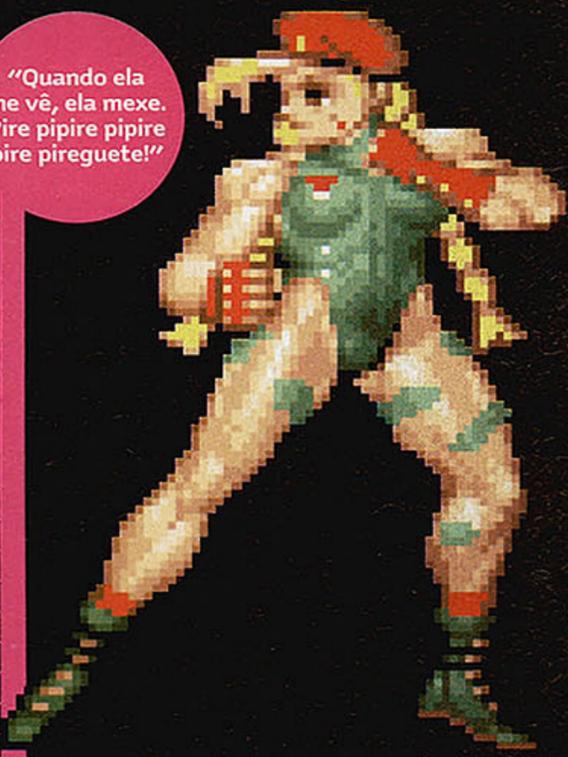
TURBOGRAFX-16



JOGO	USA	JPN	EUR
A-Train	✗	✓	✗
Adventure Island	✗	✓	✗
Ai Cho Aniki	✗	✓	✗
Air Zonk	✓	✓	✓
Alien Crush	✓	✓	✓
Appare Gate Ball	✗	✓	✗
Battle Lode Runner	✓	✓	✓
Benkei Gaiden	✗	✓	✗
Blazing Lasers	✓	✗	✓
Bloody Wolf	✓	✓	✓
Bomberman '93	✓	✗	✓
Bomberman '94	✓	✓	✓
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	✓	✓	✓
Bonk's Adventure	✓	✓	✓
Bonk's Revenge	✓	✓	✓
Bravoman	✓	✓	✗
Chew Man Fu	✓	✓	✓
China Warrior	✓	✓	✓
Cho Aniki	✗	✓	✗
Cratermaze	✓	✗	✓
Dead Moon	✓	✓	✓
Detana!! Twinbee	✗	✓	✗
Devil's Crush	✓	✓	✓
Double Dungeons	✓	✓	✓
Dragon Slayer	✗	✓	✗
The Legend of Heroes	✓	✓	✓
Dragon Spirit	✓	✓	✗
Dragon's Curse	✗	✓	✗
Drop Off	✓	✓	✓
Dungeon Explorer	✓	✓	✓
Dungeon Explorer II	✗	✓	✗
Final Soldier	✗	✓	✗
Fire Pro Wrestling Combination Tag	✗	✓	✗
Gai Flame	✗	✓	✗
Galaga '90	✓	✓	✓
Gate of Thuder	✓	✓	✗
Genpei Tōma Den	✗	✓	✗
Gradius	✗	✓	✗
Gradius II	✓	✓	✓
Gofer no Yabō	✗	✓	✗
Image Fight	✗	✓	✗
Image Fight 2	✗	✓	✗

J.J. & Jeff	✓	✗	✓
Kaizou Choujin Shubibinman	✗	✓	✗
Kawa no Nushi	✓	✓	✓
Tsuri Shizenha	✗	✓	✗
Legend of Hero Tonma	✓	✓	✓
Lords of Thunder	✓	✗	✓
Makai Hakkenden	✓	✓	✓
SHADA	✗	✓	✗
Military Madness	✓	✓	✓
Moto Roader	✓	✓	✓
Necromancer	✗	✓	✗
Neutopia	✓	✓	✓
Neutopia II	✓	✓	✓
New Adventure Island	✓	✗	✓
Ninja Spirit	✓	✓	✓
Ordyne	✓	✓	✗
Out Live	✗	✓	✗
Override	✗	✓	✗
Power Golf	✓	✓	✓
Power League 4	✗	✓	✗
R-Type	✓	✓	✓
R-Type II	✗	✓	✗
Riot Zone	✓	✗	✓
Salamander	✗	✓	✗
Samurai Ghost	✓	✓	✓
Sengoku Mahjong	✗	✓	✗
Shockman	✓	✓	✓
Silent Debuggers	✓	✓	✓
Soldier Blade	✓	✓	✓
Splatterhouse	✓	✓	✓
Super Air Zonk	✓	✓	✓
Rockabilly-Paradise	✓	✓	✓
Super Star Soldier	✓	✓	✓
Victory Run	✓	✓	✓
Vigilante	✓	✓	✓
Wonder Boy III	✓	✓	✓
The Dragon's Trap	✗	✓	✗
Wonder Boy III	✓	✓	✓
Monster Lair	✓	✗	✓
Wonder Boy in Monster World	✓	✓	✓
Wonder Momo	✗	✓	✗
World Class Baseball	✓	✗	✓
World Sports Competition	✓	✓	✓
Youkai Douchuu-ki	✗	✓	✗
Ys I & II	✗	✓	✗

"Quando ela me vê, ela mexe. Pire pipire pipire pire piquelete!"



NINTENDO 64

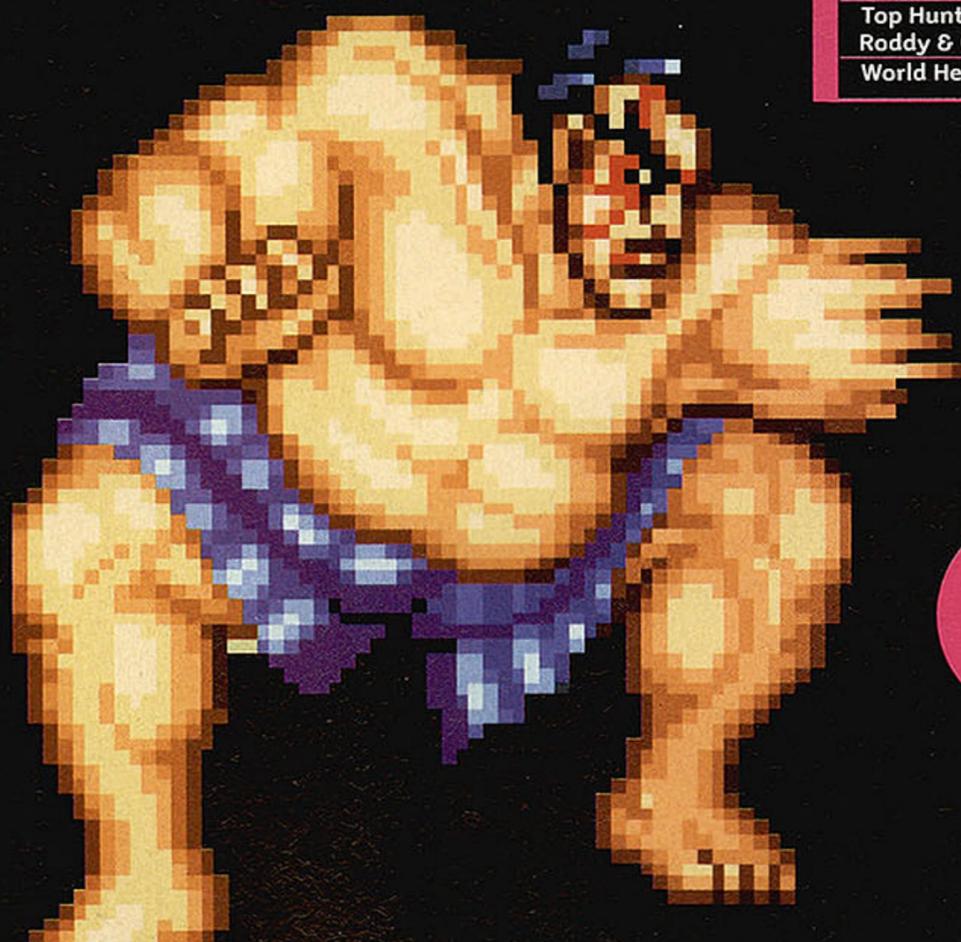


JOGO	USA	JPN	EUR
1080° Snowboarding	✓	✓	✓
F-Zero X	✓	✓	✓
Mario Kart 64	✓	✓	✓
Paper Mario	✓	✓	✓
Sin & Punishment	✓	✓	✓
Sucessor of the Earth	✓	✓	✓
Star Fox 64	✓	✓	✓
Super Mario 64	✓	✓	✓
The Legend of Zelda Ocarina of Time	✓	✓	✓
Wave Race 64	✓	✓	✓
Yoshi's Story	✓	✓	✓
Pokémon Snap	✓	✓	✓

NEO-GEO



JOGO	USA	JPN	EUR
Art of Fighting	✓	✓	✓
Baseball Stars 2	✓	✓	✓
Blue's Journey	✗	✓	✗
Fatal Fury	✓	✓	✓
King of Fighters	✓	✓	✓
Magician Lord	✓	✓	✓
Samurai Shodown	✗	✓	✗
The King of Fighters '94	✓	✓	✗
Top Hunter	✓	✓	✓
Roddy & Cathy	✗	✓	✗
World Heroes	✓	✓	✓



"Quem vai querer massagem hoje?"

NINTENDUS

BRASIL

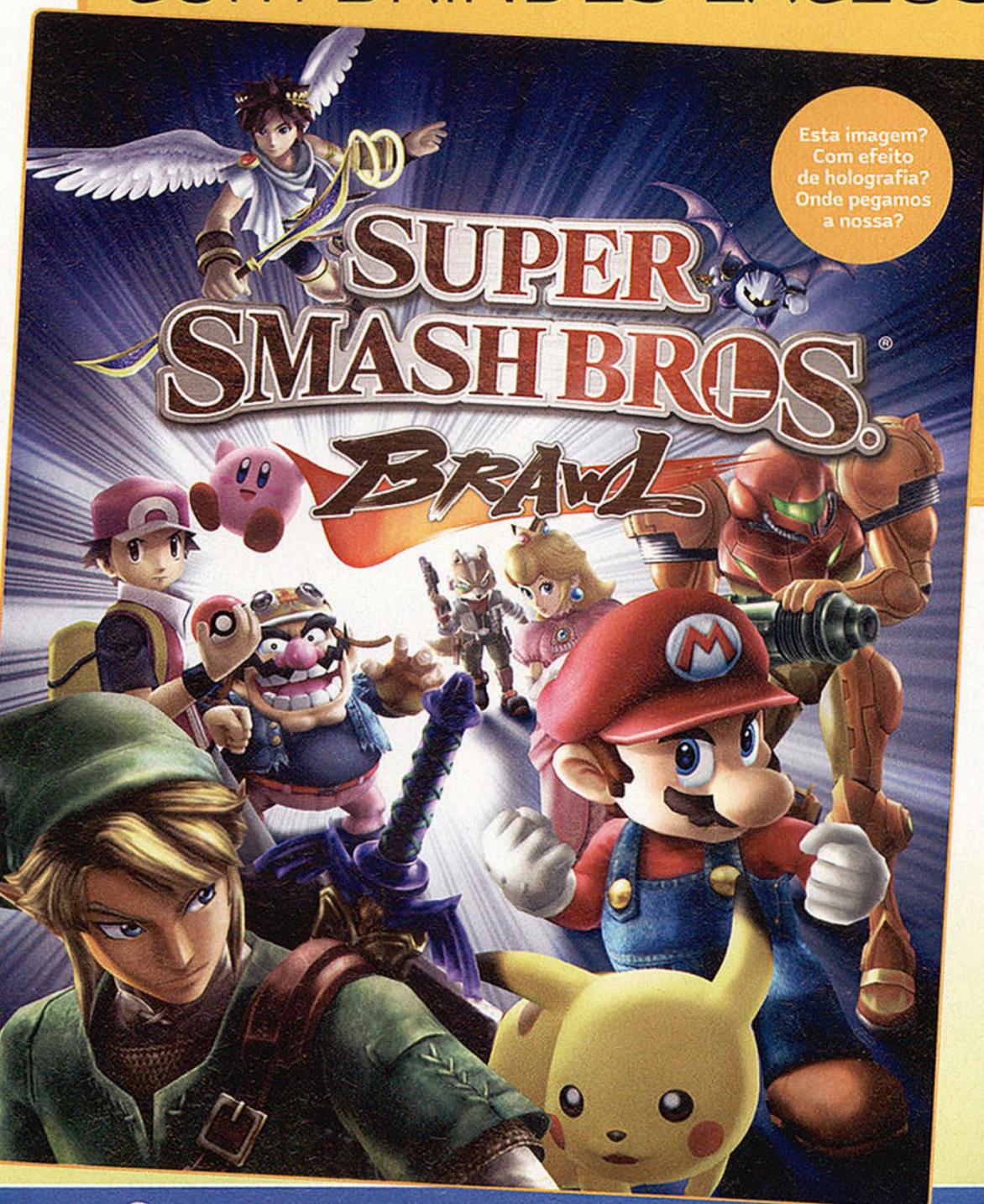
TODAS AS NOVIDADES PARA OS FÃS BRASILEIROS DA BIG N



ÚLTIMAS NOVIDADES

SUPER SMASH BROS. BRAWL

COM BRINDES EXCLUSIVOS NO BRASIL



Como se o prazer de jogar *Brawl* não fosse mais do que suficiente para fazer valer a compra do game, a Latamel irá lançá-lo no Brasil com um brinde exclusivo: um adesivo 3D. Todas as cópias do jogo vendidas nas lojas autorizadas (confira o box na página ao lado para saber quais são elas) trarão o brinde, então pense duas vezes antes de comprar o game com aquele seu amigo

que mora ou está nos Estados Unidos.

Mas isso não é tudo. Além do adesivo, quem comprar uma cópia de *Brawl* em um dos sites autorizados (de novo, confira o box na página ao lado) levará para casa um segundo brinde. Não sabemos exatamente o que é – um bonê? Um chaveiro? Um ímã de geladeira? –, mas temos certeza absoluta de que será bacana.

LOJA AUTORIZADA

GANHA ESPAÇO DEDICADO À NINTENDO

E não se trata só de mais um estande com jogos e acessórios de Wii e DS igual àquele que publicamos na edição 6. De acordo com Rafael Gómez, da Latamel, o espaço dedicado aos produtos da Nintendo será diferenciado, com decoração específica, pufes para os visitantes, telões e quiosques para testes de Wii e DS. Além disso, o local contará com a maior variedade de títulos da Nintendo já vista em um hipermercado.

Ainda não há uma data definida para a estréia do funcionamento desse novo espaço, mas já sabemos que será na loja Morumbi (São Paulo) do hipermercado Extra. Espere por mais informações no mês que vem.

LANÇAMENTOS

É MÊS DE *SUPER SMASH BROS. BRAWL!* MAS ESSE NÃO É O ÚNICO LANÇAMENTO DE MARÇO. CONFIRA AS NOVIDADES

DS

DS Cobalt & Black

Previsão de chegada ao Brasil: 1º de março

Diary Girl

Previsão de chegada ao Brasil: 19 de março

Eco Creatures: Save the Forest

Previsão de chegada ao Brasil: 19 de março

Imagine Figure Skater

Previsão de chegada ao Brasil: 19 de março

Lost in Blue 3

Previsão de chegada ao Brasil: 26 de março

Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer

Previsão de chegada ao Brasil: 26 de março

Paws & Claws Pet Resort

Previsão de chegada ao Brasil: 25 de março

Pro Evolution Soccer 2008

Previsão de chegada ao Brasil: 26 de março

My Life Coach

Previsão de chegada ao Brasil: 28 de março

Wii

Super Smash Bros. Brawl

Previsão de chegada ao Brasil: 24 de março

Boom Blox

Previsão de chegada ao Brasil: 26 de março

Bully: Scholarship Edition

Previsão de chegada ao Brasil: 18 de março

Destroy All Humans: Big Willy Unleashed

Previsão de chegada ao Brasil: 18 de março

Major League Baseball 2K8

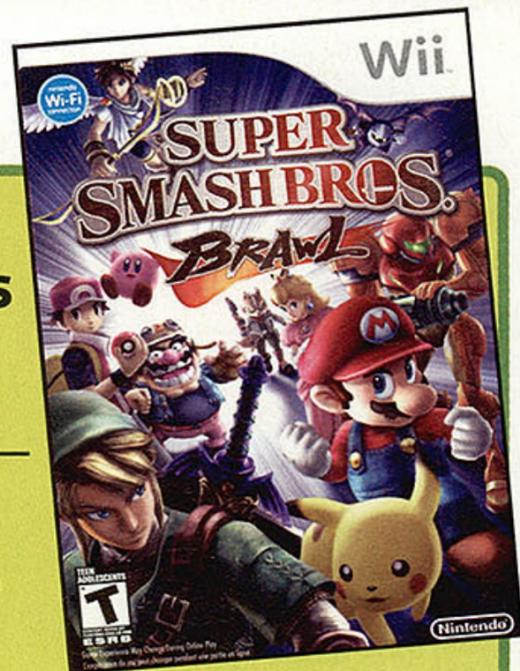
Previsão de chegada ao Brasil: 18 de março

Pro Evolution Soccer 2008

Previsão de chegada ao Brasil: 26 de março

Worms: A Space Oddity

Previsão de chegada ao Brasil: 25 de março



PROMOÇÕES

Compre jogos pelo menor preço possível

Wii

Call of Duty 3	R\$ 199
Guitar Hero 3	R\$ 489
Pirates of the Caribbean: At World's End ..	R\$ 149
Pokémon Battle Revolution	R\$ 199
Rayman Raving Rabbids	R\$ 99
Spider-Man 3	R\$ 149
SpongeBob's Atlatin SquarePants	R\$ 149
The Legend of Zelda: Twilight Princess ..	R\$ 199

DS

Clubhouse Games	R\$ 79
Polarium	R\$ 39

GameCube

Animal Crossing + Memory Card	R\$ 99
Call of Duty: Finest Hour	R\$ 59
Chibi-Robo	R\$ 79
Geist	R\$ 79
GUN	R\$ 59
Odama	R\$ 79
Peter Jackson's King Kong	R\$ 59
True Crime: Street of L.A.	R\$ 59
True Crime: Street of New York	R\$ 59
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	R\$ 59

GBA SP

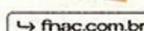
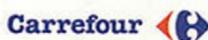
Alex Rider: Stormbreaker	R\$ 79
DK: King of Swing	R\$ 79
Drill Dozer	R\$ 79
Dynasty Warriors Advance	R\$ 79
Tonka on the Job	R\$ 79
Totally Spies 2! Undercover	R\$ 39

Obs.: todos os preços são sugeridos. Promoções válidas só em algumas lojas autorizadas e enquanto os produtos durarem em estoque. Consulte por telefone antes de comprar.



LOJAS AUTORIZADAS

Conheça as lojas que só vendem produtos oficiais da Nintendo



COMPRE ONLINE!

Adquira seus games pela internet nos sites abaixo

<http://www.fnac.com.br>
<http://www.livrariasaraiva.com.br/>
<http://www.extra.com.br>



LEMBRETE!

A parceria entre a Latamel e a NGB continua: compre um Wii ou um DS nas lojas autorizadas, preencha o cupom da promoção e siga as instruções de envio para faturar três meses de assinatura.

PÁGINA



A PÁGINA IDEAL PARA LER AO COMPLETAR DEZOITO,
COMENDO BISCOITO E QUANDO SE ESTÁ AFOITO

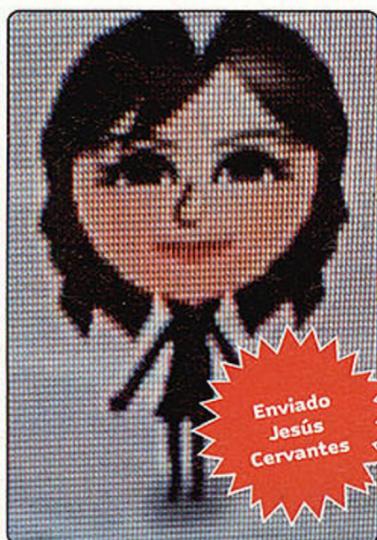
GALERIA Mii

Este mês: cantoras, gravuras e securas



Enviado por
Guilherme
Teixeira

Butthead - Huh, huh, huh



Enviado
Jesús
Cervantes

Sandy - Doce como o mel



Enviado por
Patrícia
Golçalves de
Paula
Mendonça

Tripa Seca - Madrugada à noite



Enviado
Tiago Dayrell
Pires

Deku Kid - Criança de bunda



Enviado por
Vitor Passos

Boo - Espírito zombeteiro



Enviado por
Yaki e Leonardo

O Grito - Quadro barulhento

Quer ver seus Miis aqui? Então faça o seguinte:

1. Usando um PC com placa de captura ou uma câmera digital, capture uma foto do seu Mii.
2. Salve a imagem no formato JPG e envie para ngamer@europenet.com.br (coloque "Galeria Mii" no assunto do e-mail).
3. No corpo da mensagem, coloque seu nome, o nome do seu Mii e a cidade onde você mora. Os Miis mais interessantes (e bizarros) escolhidos pela redação vão aparecer na "Galeria Mii" da próxima edição.

DO ARCO DO VELLA*

Picardias estudantis de um velhaco dos games

Ah, que saudades do tempos de colégio. Ser expulso da aula, espionar o banheiro das meninas, infernizar os inspetores, pular o muro para jogar bola na rua, cabular... quanta coisa boa. Também rolava uma hora em que era preciso estudar, mas é melhor não lembrar da parte ruim.

Estudei em vários colégios em minha infância e adolescência, mas um deles me marcou mais, pois foi nele que passei mais tempo. O Pio XII era um colégio de freiras e a disciplina era muito rígida; algo incompatível comigo na época. O Atari 2600 estava em alta e o pessoal mais abastado sempre tinha as "novidades" como *Keystone Kapers* e *Megalomania*.

Logo depois, veio o Game & Watch. Era a sensação do momento: joguinhos portáteis que também funcionavam como relógio e – muito importante – possuíam alarme sonoro. Eu demorei um pouco para ter o meu, mas com aqueles rolos que se faz quando se é moleque, acabei conseguindo um *Popeye*. Ele tinha um risco na tela e um dos botões emperrava de vez em quando, mas tudo bem: o alarme funcionava que era uma maravilha!

E foi aí que tive (mais uma) idéia para fazer as freiras justificarem sua entrada no céu. Em uma sala de mais ou menos 30 alunos, pelo menos metade tinha um Game & Watch. Antes do início de uma prova, combinei para ajustarmos nossos alarmes para a mesma hora e deixarmos nossas mochilas no mesmo canto da sala. De repente, no meio do silêncio que uma prova exige, os alarmes começaram a fazer uma barulheira danada. A professora não sabia se confiscava os aparelhos ou se fingia que nada acontecia. Só que ela precisava responsabilizar alguém pela peça e eu acabei confessando. Resultado: mais uma advertência por escrito e o Game & Watch na gaveta da minha mãe por um mês.

* 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.

O MUNDO
DOS GAMES
NUNCA MAIS
SERÁ O MESMO.
CHEGARAM
AS NOVAS
ARMAS A4TECH.

Todas as marcas e nomes aqui mencionados são de propriedade de seus respectivos donos.



X 755FS

X7
Ultra Veloz
4X3FIRE

3XFIRE



X 710F



X 718F



X 710FS



X 705FS



XL 750F



HS 100



HS 800



G 700



G 600



KX 2810



G 100

Fotos meramente ilustrativas

COM AS NOVAS ARMAS DA A4TECH VOCÊ ESTÁ PREPARADO PARA DETONAR QUALQUER ADVERSÁRIO QUE PASSAR PELA FRENTE. NÃO PERCA MAIS TEMPO E LEVE PARA CASA A MARCA IMBATÍVEL EM QUALIDADE, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO.

A4TECH®

WiseCase®
Distribuidor exclusivo de produtos A4TECH.

Revendedores: SP Capital - Ceretti Informática (11) 3334-0000 / Comp Work (11) 5504-9205 / HBS News Informática (11) 6286-2001 Helal Micro (11) 3265-7081 - SP Piracicaba - Viva Informática (19) 3423-2323 - SP São Bernardo do Campo - Lógica Informática (11) 4121-6808 RJ Capital - Info GP (21) 2580-5128 / Marcel 188 (21)2595-7117

Distribuidores: AC Rio Branco - Soluções Informática (68) 3224-7001 - AL Maceió - Netpc Maceió Informática (82) 3338-4805 DF Brasília - Byte Brasília Distribuição (61) 3233-0290 / CelTecnologia e Informática Ltda (61) 3352-3000 - ES Vila Velha - Multinet Comércio (27) 3289-0800 GO Goiânia - Top Shop Informática (62) 3942-2700 - MG Belo Horizonte - Afertec Computadores e Comp. Ltda (31) 3297-7575 Set Serviços Técnicos Ltda (31) 3279-7677 - PR Curitiba - AC3 Informática Ltda (41) 3077-1575 - PR Douradina - Gazin Ind e Com de Mov.e Elet Ltda (44) 3663-8181 RJ Capital - By Star Informática (21) 3867-0842 / Emix Hardware (21) 2562-5400 / Netpc Informática RJ (21) 2502-9211 / Supply House 663 Informática Ltda (21) 2238-4078 RS Novo Hamburgo - Multimídia Informática (51) 3035-2220 - RN Natal - Miranda Computação (84) 3232-3322 - SC São José - Local X (48) 3035-9800 SP Capital - HardCooler (11) 3315-9393 / Hard Matic (11) 6966-0270 / Partenza Distribuidora (11) 2117-4555 - SP Barueri - Among Dist. de Inf. (11) 4193-2003 SP Bragança Paulista - MS Distribuidora (11) 4034-3814 - SP Jundiaí - Info Delivery (11) 4526-2252 - SP Piracicaba Tecmax Informática (19) 3421-6117 Viva Informática (19) 3423-2323 - SP Ribeirão Preto - ARS Representações - (16) 2111-3000 - SP São Carlos - CAT Informática (16) 3372-0424 SP Santa Barbara d'oeste - Donato Informática (19) 3458-3557

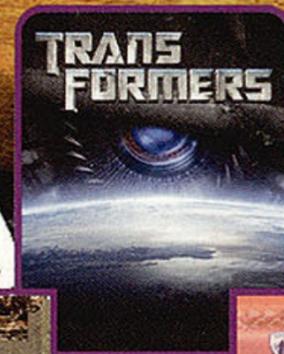
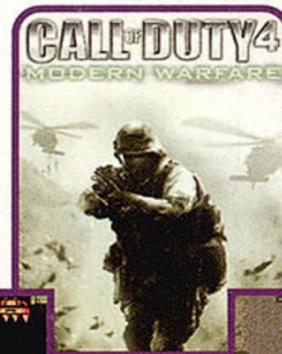
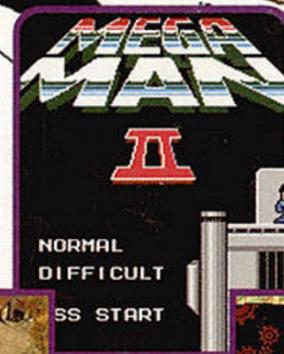
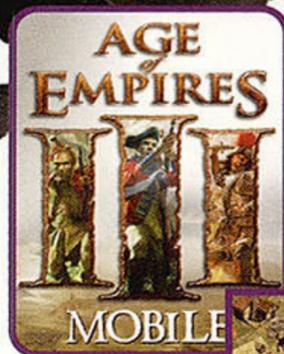
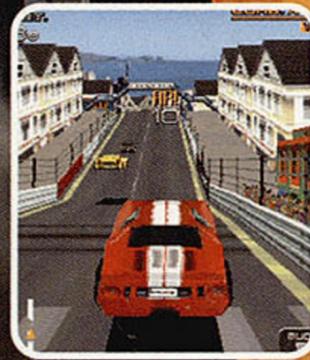
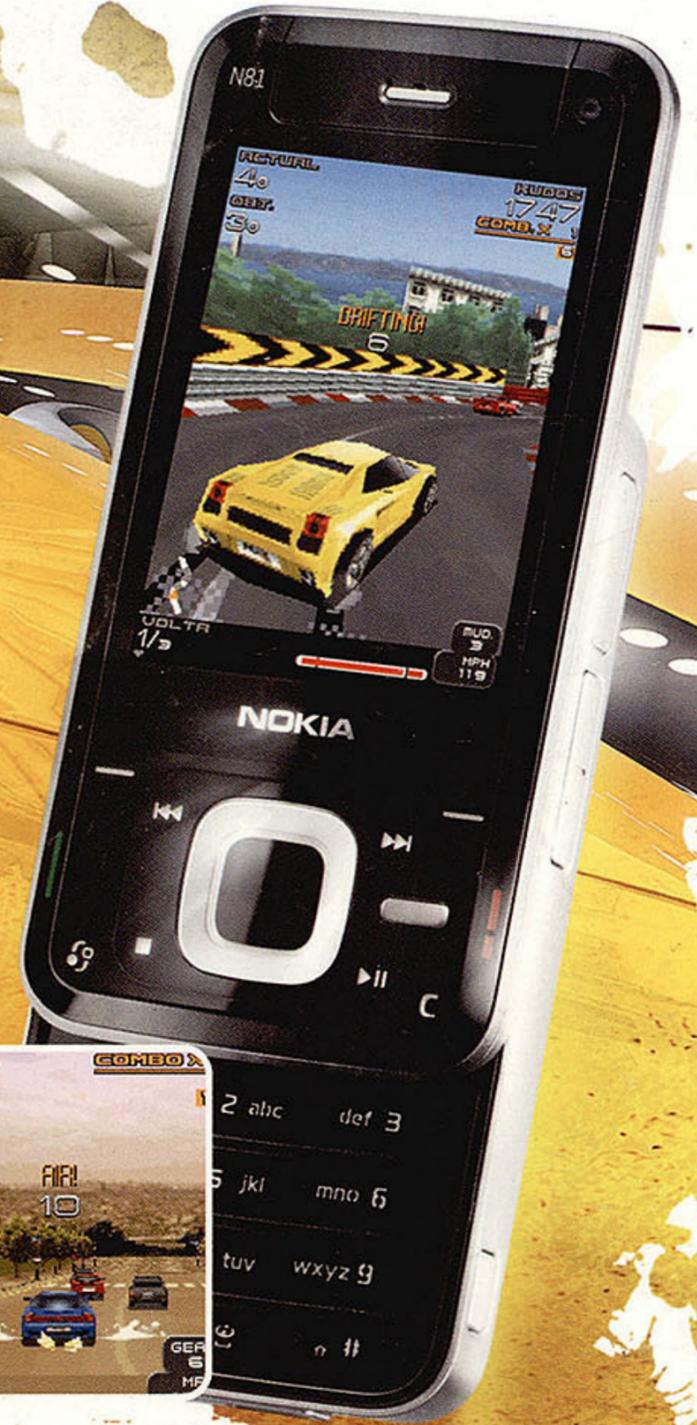
TEL. (11) 5585-2888 | WWW.WISECASE.COM.BR

PGR

MOBILE



Baixe esses
e outros
jogos incríveis
no **vivo** DOWNLOADS



Disponível na



No Vivo Downloads você só paga pelo jogo escolhido e o tráfego é grátis.

Atenção: Você pagará a partir de R\$ 5,99 por jogo. Consulte os aparelhos compatíveis, tarifas e área de cobertura no site www.vivo.com.br/vivodownloads

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados; © 2006 Microsoft. PGR e todos os elementos do jogo são marca registrada da Microsoft.



RETRO AVENGERS WELLHO



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

