

NINTENDO Wii  NINTENDO DS 

NGAMER

A REVISTA 100% N

ASIL

ANO 2 | Nº 13 | R\$ 9,90 | WWW.EUROGAMES.COM.BR

PROMOÇÃO
SUA CRIATIVIDADE
PODE VALER UM
Wii

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY



TESTE EXCLUSIVO
DA VERSÃO
ALOPRADA DO Wii Fit

84 cm



BRINDE DE
ANIVERSÁRIO

MEGA PÔSTER
COM TODAS AS
VERSÕES DO
SUPER MARIO

VOCÊ VAI TER QUE JOGAR!



GUITAR HERO
WORLD TOUR



MADWORLD



STAR WARS:
THE FORCE
UNLEASHED

Wii Fit™



IOGA



JOGOS DE EQUILÍBRIO



TREINO DE FORÇA



AERÓBICA



Compre o seu nas lojas autorizadas:



Distribuído no Brasil por Metropolitan Distribuidora.

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

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araujo - fone: (11) 3038-5050 e-mail: ara@europarnet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fispaid

Editores: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Fabio Santana, Flávia Gasi, Gustavo Peres, Humberto Martins, Leandro Rodrigues e Teseo Alves Jr.
Chefe de Arte: Vicky Dantas
Edição de Arte: Eric Melo
Revisão de Texto: Evilson Paiva
Colaboram nesta edição: Artur Paima, Daniel Lima, Eduardo Breda, Fabrício Casati, Fernando Waki, Gisomar Livramento, Márcio Ten e Ronaldo Testa

Internet
Webmaster: Rodrigo Bracos
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes e Natália Azeredo

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

Executivos de Negociação:
Ana Carolina Cordeiro, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Bani, Cassia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Raphael Gherardi e Rodrigo Saccomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e
Ronaldo Mendes (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-2020 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GPR Média
Rio Grande do Sul: (51) 3230-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3988 - VVC Representações

Publicidade - EUA e Canadá: (1) 855-306-0880
Fax: +1 (855) 306-0880 - Global Media

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

Desenvolvimento de Produto
Tânia Maria Reziz e Elisângela Hanumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e atendimento à pessoa jurídica
Coordenadora: Fabiana Lopes - fsp@europarnet.com.br
Assistentes: Carla Dantas, Lilian Lemos, Anne Ines, Paula Hanne, Tamar Caffé e Mari Ehrhardt
Rua M. J. D. O. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5020
Telefone outros estados: 0800-557667
Página Internet: www.europarnet.com.br
E-mail: atendimento@europarnet.com.br

Administração
Cecília Tomazeli (Gerente)
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Gustavo Barbosa, Fernando Carlos Eli, Imaide Neta, Denis Pinheiro, Anderson Ribeiro

Suporte Técnico
Ivan Batista (Coordenador)
Rodrigo Theodoro, Rodrigo de Castro
Telefone: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europarnet.com.br

A Revista NGamer Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 1981-8488). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Aneder, Criação e Distribuição S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20025-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prof. Editora Grafica

AVC: Instituto Verificador de Circulação

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

Salve!



Trabalho com revistas de videogame há oito anos. Trocando em miúdos, isso quer dizer que faz oito anos que eu não tiro férias de verdade; que eu já perdi mais noites de sono do que em qualquer outra fase da minha vida; e, principalmente, que eu não sei mais o que é jogar videogame só por diversão. Mas, quer saber? Eu gosto!

Ainda mais agora, fazendo uma revista como a **NGamer Brasil**, que acaba de completar seu primeiro ano de vida. Posso parecer suspeito ao escrever isso, mas de todas as revistas - mas quais trabalhei até hoje, a **NGB** é a que me deu (e ainda dá) mais satisfação. Ainda não sei se é porque eu gosto mais da Nintendo do que das outras fabricantes ou porque eu posso me expressar de um jeito que eu nunca pude antes. O fato é que eu considero esse primeiro ano de **NGamer Brasil** o mais importante da minha carreira. E, talvez, um dos mais importantes da minha vida (foi nesse período que a minha primeira sobrinha nasceu e que eu me casei).

Por tudo isso, espero que você também esteja satisfeito com essas 13 primeiras edições da revista. Afinal, a **NGB** veio para ficar e ainda tem muito chão pela frente. Ou seja, eu vou continuar sem tirar férias, sem dormir direito e sem terminar todos os games que eu gostaria de terminar. Fazer o quê? É a vida. Mas é assim que eu gosto dela.



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europarnet.com.br

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



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



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



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@europarnet.com.br



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europarnet.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.europarnet.com.br

SUMÁRIO

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

16



CONEXÃO NGB

Log Off	8
Promoções	9
Seção de Cartas	6

NGEXPRESS

As Notícias que Interessam	10
Bloco de Notas	12

WINTERNET

Prepare os Wii Points...	14
Access Point	15

PREVIEWS

Castlevania:	
Order of Ecclesia (DS)	29
Fatal Frame 4 (Wii)	28
Guitar Hero: World Tour (Wii)	20
Madworld (Wii)	22
Rayman Raving Rabbids: TV Party (Wii)	16
Samba de Amigo (Wii)	24
Star Wars:	
The Force Unleashed (Wii)	26

REVIEWS

Block Breaker	
Deluxe (WiiWare)	53
Castle of Shikigami III (Wii)	39
Cocoto Fishing	
Master (WiiWare)	52
Death Jr.: Root of Evil (Wii)	36
Dr. Mario RX Online (WiiWare)	52
Drone Tactics (DS)	47
Family Table Tennis (WiiWare)	53
Iron Man (DS)	48
Karous Wii (Wii)	38
Kung Fu Panda (DS)	49
Kung Fu Panda (Wii)	41
LEGO Indiana Jones:	
The Original Adventures (DS)	49
LEGO Indiana Jones:	
The Original Adventures (Wii)	32
My Pokémon Ranch (WiiWare)	50
Soul Bubbles (DS)	42
Speed Racer (DS)	48
Summon Night: Twin Age (DS)	44
Super Dogdeball Brawlers (DS)	46
The Chronicles of Narnia:	
Prince Caspian (Wii)	40
The Incredible Hulk (Wii)	34
Toki Tori (WiiWare)	51
Wacky Races: Crash	

& Dash (Wii)	35
We Ski (Wii)	37
Yume Neko DS (DS)	45

ESPECIAIS

Os Jogos Perdidos da Nintendo	54
-------------------------------	----

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo	58
Dois Páginas por 20 Capas	62
Os Cavaleiros da Camelot	64
Aula de Reforço #1	66
A Moda do Fim do Mundo	70
Detonado - LEGO Indiana Jones	78

DOWNLOAD

Cenários Inesquecíveis	92
Lição de História	90
Listão	94

NINTENDUS BRASILIS

Big N em Terras Brasileiras	96
-----------------------------	----

PÁGINA 98

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

22

PREVIEW
MADWORLD

20

PREVIEW
GUITAR HERO
WORLD TOUR

26

PREVIEW
STAR WARS: THE
FORCE UNLEASHED

42

REVIEW
SOUL BUBBLES

70

BROCHES
THE WORLD
ENDS WITH YOU

78

DETONADO
LEGO INDIANA JONES

SUMÁRIO

CONHEÇA A EQUIPE / ENTENDA AS NOTAS

QUEM AVALIA OS JOGOS NA NGB



MEGA

FELIPE AZEVEDO



TRIVAS

EDUARDO TRIVELLA



2BERTO

HUMBERTO MARTINEZ



FABÃO

FABIO SANTANA



PETRÓ

GUSTAVO PETRÓ



SOMBRA

LEANDRO RODRIGUES



FLAVINHA

FLÁVIA GASI



NELSÃO

NELSON ALVES JR.

CRÍTICOS CONVIDADOS



WIEK

FERNANDO WIEK



TESTA

RONALDO TESTA



GIL

GILSOMAR LIVRAMENTO



DANIEL

DANIEL LIMA

ARTE

CURINTCHA



ERICK MELO

REVIEWS GRINGOS



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

ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em explicações óbvias

0 a 29

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

30 a 49

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

50 a 69

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

70 a 84

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

85 ou +

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

ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone



Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.

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



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



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



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



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



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



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



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



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

CONEXÃO



FALE COM A GENTE

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

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

SUA LIGAÇÃO DIRETA COM A REDAÇÃO

CARTA DO MÊS

✉ NESTA DATA QUERIDA

Compro a revista desde a primeira edição e vocês só merecem elogios: a NGB #12 estava perfeita! O que foi aquela matéria sobre o *Wii Fit*?! Aquelas fotos de vocês jogando ficaram ótimas! Tudo bem que se o Trívus fizer a barba, vai ficar bem mais bonito; mas aquelas fotos, principalmente a do Mega abraçando o Balance Board, valeram tudo o que eu já gastei com a N'Gamer Brasil. Vocês, além de excelentes profissionais, são muito fofos!

Gostaria de fazer algumas retificações. A Flávia, que se não me engano é a única mulher que avalia jogos na revista, deveria ter uma participação maior. Coitada dela... acaba sempre avaliando os jogos mais "divertidos". Mas se for a Flávinha quem escolhe os jogos para avaliar, não está mais aqui quem reclamou.

Também acho que a revista deveria trazer informações sobre o mercado de trabalho de games. Eu mesmo tenho muito interesse em ingressar nessa área e já estou me preparando para isso. Acredito que seria muito interessante se a revista pudesse compartilhar esse tipo de informação com os demais leitores.

Para finalizar, gostaria de parabenizar a NGB por completar um ano de publicação, por ter redatores tão fofinhos e matérias recheadas de informações, piadinhas e comentários superlegais e engraçados.

Meus parabéns, N'Gamer Brasil! Muitas felicidades para seus redatores e para seus leitores também! Ahh, e não se assustem com o meu sobrenome: eu não sou neta do Shigeru!

Karina Miyamoto | Por e-mail

Pôxa... e nós aqui pensando ter descolado uma bela fonte para saber das últimas novidades sobre os jogos do mestre Miya... Tudo bem, Karina: você não é neta do Shija, mas é amiga da NGB. E olha que isso vale muito, hein!

Não precisa ficar com pena da Flávinha. Não é sempre que ela pega os games mais "divertidos" (será que essas aspas significam sarcasmo?). O que acontece é que, na redação das revistas de games da Editora Europa, cada integrante tem suas especialidades; e os jogos para análise são distribuídos com base nisso.

Não sabemos se "fofo" é o adjetivo certo para definir os "fora do peso" Mega e Trívus, mas vamos aceitar o elogio mesmo assim, porque afinal de contas, fofo foi o seu e-mail nos dando os parabéns pelo primeiro ano de vida. Agradecemos de coração a você e a todos os outros leitores que escreveram nos congratulando pela ocasião. Foram muitos, pode acreditar. Gostaríamos de ter espaço para publicar as cartas e e-mails de todos, mas infelizmente a revista tem só 100 páginas.

Mesmo assim: fica um recado a todos: vocês são especiais para nós e também nos fazem sentir assim.

Muitíssimo obrigado e parabéns, para nós e para vocês!



Não manjo de culinária, só de games. Mas garanto que este bolo está numa delícia!



✉ RACHANDO DE ESTUDAR

Estou morando sozinho e, neste ano, decidi o que preferia para o vestibular. Junto a esta decisão, pela primeira vez, acredito ter feito um real sacrifício: não trouxe o console, para me dedicar integralmente aos estudos. Vocês devem imaginar o quanto é difícil deixar o Wii na casa dos pais, com *Smash Brawl* e *Mario Kart* lacrados... músicas nostálgicas que me remetem à infância e personagens dos mais variados games se estapeando é o que mais me agradaria no momento. Porém, isso está longe de ser o ideal.

É aí que vocês entram. Apesar da aparente distância do encanador, a revista, além de me aproximar do mundo

Nintendo, serve de

motivação para que

eu estude e

ingresse na

faculdade que

desejo, para

finalmente

desfrutar

maravilhosos

momentos em

frente ao meu

mais antigo meio

de diversão.

Obrigado por me

proporcionarem, ao menos na

vez por mês, essa indescritível

sensação de fantasia.

Já cheguei a fingir estar com diarreia para jogar Game Boy no banheiro da escola.
Andrei Laskievic
São Paulo/SP

André Luiz Iembo Hernandes
São José do Rio Preto/SP

Isso é que é exemplo de dedicação! Hora de jogar, hora de estudar. Hora de estudar, hora de jogar. Muito bem, André! Como você disse, os games estão lacrados, esperando para serem detonados. E isso pode muito bem ser depois que você estiver garantido na faculdade. Afinal, como a maioria dos jogos da Nintendo, esses dois que você citou não possuem data de validade e, daqui a seis a meses ou seis anos, continuarão a divertir como no dia em que foram lançados.



Seria pior se tivéssemos escrito o nome do jogo como "Alcipurium".



RIUM DE DIGITAÇÃO

Eu não poderia deixar passar esta: na seção Nintendo Brasilis, no quadro de Promoções, há um jogo cujo nome está errado. O que vocês têm contra o game? Acharam ele tão ruim assim? O nome do game é o *Polarium*, mas vocês escreveram "Polarium" (e isso não aconteceu apenas na edição nº 12...). Mas, como a revista está completando um ano de sucesso, estou mandando um presentinho: planilhas que eu e meus amigos fizemos especialmente para o jogo, na época em que ele chegou a receber as denominações "cult" e "sucessor de Tetris". Apesar de simples, ainda gosto muito de *Polarium*.

Antonio Carlos Calvache | Brasília/DF



Nós também gostamos. Principalmente o *Mega*, que devora quase todos os puzzles de DS. E como você, ele também é fã de *Polapolar*. Quer dizer, *Polarium*. Quer dizer... ah, você sabe muito bem como é o nome do jogo. E essa porcaria de teclado com as letras todas juntas que atrapalha a gente de vez em quando...



BELEZA ALÉM DOS GRÁFICOS

Se vocês disseram que os personagens de *Mario & Sonic* at the Olympic Games são mais bem modelados que os de *Mario Kart Wii*, por que o *Mario Kart Wii* tirou nota 7 no quesito visual e *Mario & Sonic* at the Olympic Games tirou nota 5?

Daniel Ferreira de Camargo | Por e-mail



Porque nossa memória é pior do que a de eleitor brasileiro. Não, não. Isso é apenas uma brincadeira. O que acontece, Dani, é que a nota final do visual de um jogo não é medida apenas pela modelagem dos personagens. Então, apesar de *Mario & Sonic* ter personagens mais bem modelados do que os de *Mario Kart Wii*, o visual geral é melhor no game de corrida.

Depois de rodar *Smash Brawl*, fiquei umas 12h seguidas jogando! Mathews Werner
Por e-mail



ALUCINAÇÕES

Alguns dias atrás, fui jogar *Mario Kart Wii*. Na pista Mario Circuit, no lugar de ver Shy Guys na torcida, vi Sonic e seus amigos. E no meio do circuito, Kirbys que pareciam usar o *Smash Stone*. Gritei para minha mãe e ela disse que eu estava louco.

Depois, passei para *Super Smash Bros. Brawl*. A primeira luta foi Mario (eu) contra Pokémon Trainer (meu irmão, que escolheu Squirtle como o primeiro Pokémon). Eu estava dando uma surra daquelas nele e então peguei a *Smash Ball* e dei o Mario Finale. Ele usou um *Water Gun* e todo o Final *Smash* acabou e eu voei. O que vocês acham que é isso?

Mikhael Menezes | Por e-mail



Pode ser algo que sua mãe coloca em sua comida. Salitre, talvez? Mas nem o fale isso para ela pois é capaz de você ser chamado de louco novamente. Nesses casos de conspiração, principalmente familiar, é melhor não dar bandeira de que você ganhou o movimento pois a situação pode piorar. Então, o melhor a fazer é buscar outras explicações plausíveis. No caso de *Mario Kart*, pode ser que alguns MiiS perdidos dentro de seu console resolverem dar as caras nos cenários do jogo. Já no caso de *Smash*, a única coisa em que pensamos é em um bug. De qualquer forma, não nos convide para almoçar.



SAMUS SUMIDA

Depois que zerei o Subspace Emissary ou liberei todos os personagens em *Smash Brawl* (não lembro qual foi o caso), a Zero Suit *Samus* desapareceu da minha lista de personagens. Por que isso aconteceu?

Vitor Gonzalez | Salvador/BA



Na verdade, ela nunca esteve lá. Zero Suit *Samus* não aparece na lista de personagens, apenas *Samus* é que tem seu retrato ali. Para jogar com a versão Zero Suit, você precisa selecionar a *Samus*, manter o botão de defesa pressionado e finalizar a escolha.



PROBLEMA FEDERAL

Gosto de videogames há muito tempo, adoro comprar novos jogos. Mas sempre ocorre o mesmo problema: não existem lojas especializadas em games aonde moro. Fico indignado com isso pois sou contra a pirataria, e como aqui a única loja que vende jogos originais é a FNAC (que não vende apenas jogos), sempre falta algum título. Por isso, gostaria de pedir para que algum dono de lojas de jogos abra uma filial aqui.

Arthur Breclani | Brasília/DF



É realmente uma pena que a pirataria domine a maior parte do mercado brasileiro de games. Fizemos questão de publicar seu e-mail na esperança de que algum investidor enxergue que há potencial em muitas cidades brasileiras e resolva sair do velho eixo Rio-São Paulo. Boa sorte para todos nós.

GALERIA Mii



DON CORLEONE
Enviado por GUILHERME FERREIRA



MONA LISA
Enviado por BRUNO REIS



OLIMAR
Enviado por RAEL FERNANDO

PASSOU BATIDO...

O leitor Shingimmi Eddie nos lembrou que existem quatro listas de monstros em *Okami*, e não apenas três como publicamos no detonado da edição passada. "Essa lista fica em Kusa Village, no segundo andar do hotel, e você tem que cortar as portas do quarto da direita e falar com a Haruka", completou o atento fã de *Okami*.



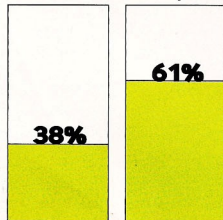
NGamer Brasil
OFICIAL
(1.687 membros)

deixar
 convidar amigos

fórum
 enquetes
 eventos
 membros

ENQUETE DO MÊS

Você acha que as 20 Loucuras Nintendo deveriam aumentar para 40?



total: 239 votos (em 17/06/08)

LOG OFF

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

Aqui é assim: você manda, nós obedecemos. Demoramos um pouco às vezes, é verdade, mas o que mais gostamos é de satisfazer as vontades e desejos de nossos mestres e senhores: os leitores da NGB. Algo que vinha sido pedido há tempos é uma seção dedicada exclusivamente à nossa comunidade no Orkut.

E não é que ela nasceu? Dê as boas-vindas à seção "Log Off". Agora, os membros da comunidade **NGamer Brasil** no Orkut terão (algumas de) suas palavras imortalizadas em papel, ao invés de apenas códigos binários em uma página de internet. Aproveite! Para inaugurar a seção, escolhemos um tópico e uma enquete ao acaso. Mas a partir do mês que vem, tudo o que for publicado aqui será decidido pelos membros da própria comunidade. E para não correr o risco de passar vergonha quando mostrar esta página aos outros, procure escrever tudo certinho, pois nós não vamos mudar uma vírgula sequer (mas vamos censurar os palavrões). Para saber de mais detalhes, fique de olho em tinyurl.com/434nkm. Um abraço!

TÓPICO DO MÊS

[OFF]Teorias sobre "Aqueles Caraaaaaaa!"

Por Felipe Dax

Bom, como a curiosidade é algo comum no humano, nós deparamos com essa intrigante frase da NGB. Lanço agora algumas loucas teorias sobre onde teriam advindo essa frase:

- 1 - Bom, pensei em algo relacionado a algum game de porrada em que uma fase fosse cheia de caras apelois partindo pra cima do personagem. Não seria nada mais comum alguém esculhambar eles ou um segundo expectador gritar "Mata aqueles caraaaa..." ou algo assim...
- 2 - Uma adaptação do famoso Nintendo Sixty Fooooooouuuurrrrrrrr;
- 3 - É uma brincadeira comum entre meus colegas de sala fazer algo com algum e dizer: "foram os caras..." ou insultar e dizer "olha aí macho, os cara dizendo...". Sei lá, pode ter algo haver. Bom, deixo aí minhas suspeitas e espero ver mais teorias malucas, heheh!

Zantonio: Eu acho que o Mega pediu e todo mundo riu. Ai ele ficou envergonhado e disse: Aqueles CAAAAAARA... E chorou que nem uma biba.

Cake: eh tipo assim, nossa vo bate na cabeça dakela menina, "akeles cara", tenho certeza que eh como se fosse uma coisa ironica ;)

- #: um dia sclone, estava na hora de trivas entregar um review, porém, ele percebeu q nao tinha fecho, entao falou pro chefe q a culpa era daqueles casaasasasara oooooooooooooooooo estavam brincando de "o fulano roubou pao nao casa do joao"
- o mega roubou pao na casa do joao, o mega roubou pao na casa do joao
 - quem eu?
 - você!
 - eu não
 - então quem foi?
 - aqueleeeeees caaaaaasasasaraaa
 - aqueles cara roubou pao na casa do joao...

João Paulo: aqueles caaaaaasasara nada mais eh do q um jello da rwdedjato chamar o will! qm ainda n sacou.will=emrão, em português. Não eh o gosto de eles, então não igual a esses caasasara,e eles,como pida interna igual a aqueles caasasara. Vejam a capa modelo da promoção di casa dwe Mario Kart Wii,q ao inves dew Mario Kart Wii,esta Mario Kart aqueles caaaaaasaaral Leitor atento se liga em tudo! -P

PROMOÇÃO PRESENTE DOS SONHOS

AFINAL, QUEM NÃO QUER UM Wii?

A NGame Brasil completou um ano de vida e tudo o que recebemos até agora foram algumas mensagens de carinho via e-mail. Nem um par de patins, nem uma lasanha de microondas, nada! Por isso, resolvemos apelar para a tática do "é dando que se recebe": você nos manda o presente mais bacana que conseguir imaginar e, em troca, nós enviamos um Wii novinho para você. Vale foto, música, vídeo, ilustração, escultura, enfim, qualquer coisa criada por você mesmo. Leia o regulamento abaixo e prove o quanto você gosta da NGame Brasil se quiser ganhar.

LEIA O REGULAMENTO

1. Para participar, envie um presente feito por você mesmo (foto, música, vídeo, ilustração, escultura, etc) para o e-mail ngamer@europanet.com.br ou para o seguinte endereço: Rua M.M.D.C., 121 - Butantã, São Paulo - SP - CEP: 05510-900. Coloque a frase "Promoção - Presente dos Sonhos" no assunto do e-mail ou na frente do envelope.
2. 50 serão aceitos presentes criados pelos próprios participantes.
3. Você pode enviar quantos presentes quiser para ter mais chances de ganhar.
4. Os presentes serão aceitos até o dia 31 de Julho de 2008.
5. O autor do presente mais bacana ganha um videogame Nintendo Wii, que será entregue em até 90 dias após o contato. O vencedor deverá entrar em contato com a redação da NGame Brasil até o dia 5 de janeiro de 2009 para garantir o prêmio; caso contrário, perderá o direito a ele.
6. Uma Comissão Julgadora, formada por profissionais da Editora Europa, se encarregará de escolher o presente vencedor deste concurso cultural, tendo como critério de classificação a criatividade.
7. Em nenhuma hipótese o premiado poderá receber o valor do prêmio em dinheiro ou trocá-lo.

8. O premiado será conhecido na edição 15 da revista NGame Brasil após a escolha do melhor presente.
9. O premiado deste concurso cultural declara, desde já, ser de sua autoria o presente encaminhado e que não constitui plágio de espécie alguma, ao mesmo tempo em que cede totalmente, todos os direitos autorais sobre ao referido presente para qualquer tipo de utilização, publicação ou reprodução na divulgação do resultado.
10. O autor do presente escolhido autoriza o uso do próprio trabalho, do nome e da imagem para a Editora Europa Ltda sem ônus de espécie alguma para a mesma.
11. A participação neste concurso cultural implica a aceitação irretrair deste regulamento.
12. Este é um concurso de caráter cultural, realizado pela Editora Europa, não cabendo contestação.
13. O pagamento é sem estar vinculado à aquisição ou ao uso de qualquer bem, direito ou serviço. É aberto a todos, exceto aos funcionários da Editora Europa, seus cônjuges ou parentes até 3º grau, nos termos da Lei no 5.768, de 20 de dezembro de 1971, regulamentada pelo Decreto no 70.951, de 9 de agosto de 1972.

RESULTADO DA PROMOÇÃO: UMA CAPA POR UM JOGO

Conheça as três capas escolhidas pela redação. Se você é o autor de uma delas, entre em contato conosco pelo e-mail ngamer@europanet.com.br e confirme seu endereço para receber seu prêmio em casa.



- 1 **Lázaro Reinaldo Gomes Silva**
Salvador - BA
- 2 **Marcos Gerchman**
Porto Alegre - RS
- 3 **Ricardo de Almeida Martins**
São Paulo - SP

NG EXPRESS

NOTÍCIAS / RUMORES / VERDADES / MENTIRAS / NINTENDO

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

RESUMO
DO MÊS!

NESTA EDIÇÃO 15 PÁGINAS
DE PREVIEW 22 PÁGINAS DE
REVIEW 19 JOGOS PERDIDOS
304 BROCHES DE TWEWY
1 ANO DE VIDA

FRASE DO MÊS: "É o joguinho de
Super Nintendo 94, né?" Usuário
do Orkut mostrando toda a sua
sabedoria em relação aos consoles
da Nintendo. Essa manja!

TEMPO PERDIDO



- Dormindo
- Contando broches de TWEWY
- Em fechamento
- Rindo do Petró
- Babando no pôster

5 coisas que você vai
perceber neste mês:
1. LEGO Indiana Jones é tão bom no DS
quanto no Wii. 2. O Petró não sabe pensar,
nem em Grande Fishing Master III. É possível
ter uma areia igual à do Link de Madworld
no ser. 3. PPS: Só a comunidade oficial de
NGB no Orkut está revista.

DESTAQUE!

SÓ NO BALANÇO

Nintendo revela novo *Wario Land*
para Wii e versão para DS de *Rhythm Tengoku*

Em um mês sem muitos lançamentos de peso para os consoles da Nintendo, a empresa estampou um sorriso na cara de seus fiéis consumidores ao anunciar novas versões das franquias *Wario Land* e *Rhythm Tengoku*.

Diferentemente de *Wario World*, lançado para GameCube em 2003, *Wario Land Shake* terá um visual 100% 2D e uma jogabilidade nos mesmos moldes de *Super Paper Mario* – você usa apenas o Wii Remote na horizontal –, mas com algumas peculiaridades. Como o

nome do jogo sugere, tudo gira em torno do uso dos sensores de movimento do controle. Ou seja, além dos botões, será necessário chacoalhar e mover o controle de várias maneiras diferentes para, entre outras coisas, realizar golpes e pilotar veículos como foguetes e submarinos. O jogo está previsto para ser lançado no dia 24 de julho lá no Japão, então espere um review completo na edição 15.

Quanto ao novo *Rhythm Tengoku*, intitulado *Rhythm Tengoku Gold*, a grande novidade fica por conta do uso da tela sensível do DS. Para quem nunca teve oportunidade de testar a versão de GBA, o jogo é uma coletânea de minigames rítmicos nos quais o jogador precisa pressionar os botões específicos nos momentos certos. É simples, frenético e absurdamente viciante – pudera, afinal, é uma criação da mesma equipe por trás da série *WarioWare*. A data de lançamento está marcada para o dia 31 de julho.



Parabéns para vocês, nessa data querida, muitas felicidades e muitos anos de vida! Cantam as garotas de *Rhythm Tengoku* ao descobrirem que é aniversário da NGamer Brasil. Valeu, manjaal!

Se o Mikotrom, nesse ilustrado, fosse uma cebola, ela seria exatamente igual à da foto



MAIS UM CASO PARA PHOENIX WRIGHT

Quer comprar o Nunck sem fio da Nyko? Então corral!

Já é vasta a variedade de acessórios para o Wii, nacionais e importados, mas poucos possuem a qualidade dos fabricados pela Nyko. A tradicional empresa que produz acessórios para todas as plataformas que você conhece caprichou tanto em seu Nunck sem fio –

revelado na Consumer Electronic Show deste ano – que fez com que a Nintendo abrisse um processo contra ela. A Big N alega que tanto o visual do produto quanto o seu funcionamento são muito parecidos com o original. Ué, e era para ser diferente?



AVISO AOS TREINADORES POKÉMON!

O desafio está feito. E já tem data marcada

Desde 2001, os fãs dos monstros de bolso da Big N se reúnem para o desafio à Elite dos 4, o maior torneio de Pokémon do Brasil. Este ano, o torneio acontecerá dentro do Animefriends (mais detalhes sobre o evento em animefriends.com.br) e, como já é tradição, permitirá ao ganhador desafiar os quatro melhores jogadores do País na tentativa de se tornar o novo campeão brasileiro. Mas lembre-se: cada participante precisa ter seu próprio DS com o jogo Pokémon Diamond/Pearl, além de um time do nível 100.

O RETORNO DO MEGA?

Não do nosso Mega; do verdadeiro mesmo

Com saudades dos jogos tradicionais do robô azul da Capcom? Então alegre-se, pois, aparentemente, a produtora está prestes a anunciar *Mega Man 9*. A notícia surgiu depois que o nome do jogo apareceu na lista da Austrália's Classification Board, o órgão que define a faixa etária dos games na Austrália. Consta que o título será multiplataforma, o que aumenta as chances de ele aparecer no Wii.



ALÉM DOS JOGOS

Loja lança linha de acessórios exclusivos no Brasil

A Gamers, loja de videogames que inaugurou sua primeira unidade no Brasil no final do ano passado, está investindo no mercado de uma maneira diferente. A partir de agora, além de jogos e consoles, é possível comprar acessórios da marca Gamers, ou seja, da própria loja. Entre os produtos já disponíveis para Wii e DS estão capas de silicone e recarregadores para Wii Remote, cooler para o Wii e estojos para cartuchos de DS. Os preços não foram divulgados, então você precisa ir até lá para saber quanto vai desembolsar por eles. A Gamers fica no piso térreo do Morumbi Shopping, em São Paulo



LANÇAMENTOS

JULHO / 2008

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



DS

AMF Bowling Pinbusters!	01
Ducati Racing	01
Trauma Center: Under the Knife 2	01
Winx Club: Mission Echantrix	01
Carnival Games	08
Nancy Drew: The Mystery of the Clue Bender Society	08
Sid Meier's Civilization Revolution	08
Journey to the Center of the Earth	11
Mister Slime	15
Puchi Puchi Virus	15
Space Chimps	15
Final Fantasy IV	22
Gauntlet	22
Izuna 2: The Unemployed Ninja Returns	22
New International Track & Field	22
Quick Yoga Training	22
The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	22
Air Traffic Chaos	30



FINAL FANTASY IV

The ring!



Wii

Purr Pals	01
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon	08
Wonder World Amusement Park	08
Garfield Gets Real	12
NCAA Football 09	12
Rock Band Track Pack Vol 1	12
Space Chimps	12
We Love Golf!	12
Order Up!	22
The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	22

BI OCO DE NOTAS

NOTÍCIAS E CURIOSIDADES
A RODO PARA VOCÊ LER
EM UM PISCAR DE OLHOS

WiiWare

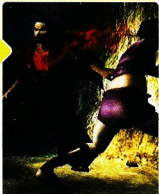
Fato: a Nintendo não planeja investir muita grana para alardear o bacana WiiWare. Tradução: a tarefa vai ficar na boca a boca mesmo.



Falta espaço no seu Wii. Seu nerd? A Nintendo que disse "quem deseja um disco rígido no console é nerd" Ok, somos nerds. Agora nós de um HD!



Por enquanto, a produção só foi confirmada no Japão, mas *Tenchu 4* chegará ao Wii ainda este ano. Confira o trailer em tinyurl.com/4x2j88



Um anúncio do Wii nas Casas Bahia merece destaque: foi todo feito com Miis. Já virou hit no YouTube. Dá uma olhada em tinyurl.com/42s7cn



A trilha sonora de *No More Heroes* chega dia 25 de junho ao Japão. É somente lá, malditos olhos puxados. À venda, por enquanto, apenas em lojas online.



Um novo *Driver* está em produção no estúdio francês da Ubisoft. Para qual plataforma? Não foi dito, mas vindo da Ubisoft, arriscamos dizer todos.

Conhece o pokémon Deoxys? Pois ele será dado de graça a quem for à loja Gamestop (nos EUA) entre os dias 20 e 22 de junho e levar o DS.

Enquanto a Koei lança *Nobunaga's Ambition DS 2* no Japão, a Coca-Cola aproveita para promover sua nova bebida (um chá verde) com auxílio do jogo.

Fã de *Final Fantasy*? Então separe uns trocados: sai dia 6 de agosto, no Japão, o CD *Final Fantasy Remix*, com músicas da era do NES e do SNES. Pérola!



Não curtiu a bateria da versão Wii de *Rock Band*? Confira a versão criada pela Mad Catz aí ao lado e veja se ela lhe apetece? Não? Xiiiiiiiiiiiiii...



Notícia triste: se havia alguma esperança em jogar *Street Fighter IV* no Wii, pode esquecer. A Capcom garante o jogo apenas nos concorrentes PS3 e X360.



Quer fazer inveja aos amigos? Uma boa pedida é esta edição especial do DS, cujo conteúdo traz *Guitar Hero On Tour* encartado. Nas cores preto e prata.

Tem gente com muito tempo livre no mundo... Um sujeito criou uma versão de *Super Mario Kart* em Java Script. Curioso? Teste em tinyurl.com/5olfpu

A versão 2009 da série *Tiger Woods* terá a assistência do treinador do atleta, chamado Hank Haney. O sujeito ajudará o jogador após cada rodada.



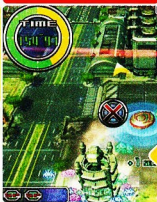
Costuma usar o Freeloader para rodar jogos de outras regiões de seu Wii? Então saiba que o update 3.3 do console desabilita por completo a gambiarra.



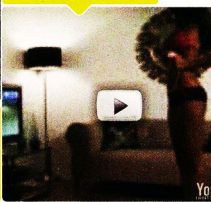
Primeiro veio o vídeo da gostosa no *Wii Fit* (tinyurl.com/5268dt), agora surgiu outra jogando boxe (tinyurl.com/5janzv). Tomara que a moda pegue!



O site inglês GAME fez uma votação para escolher os 100 maiores personagens de videogames de todos os tempos. O vencedor, com 11% dos votos? Mario.



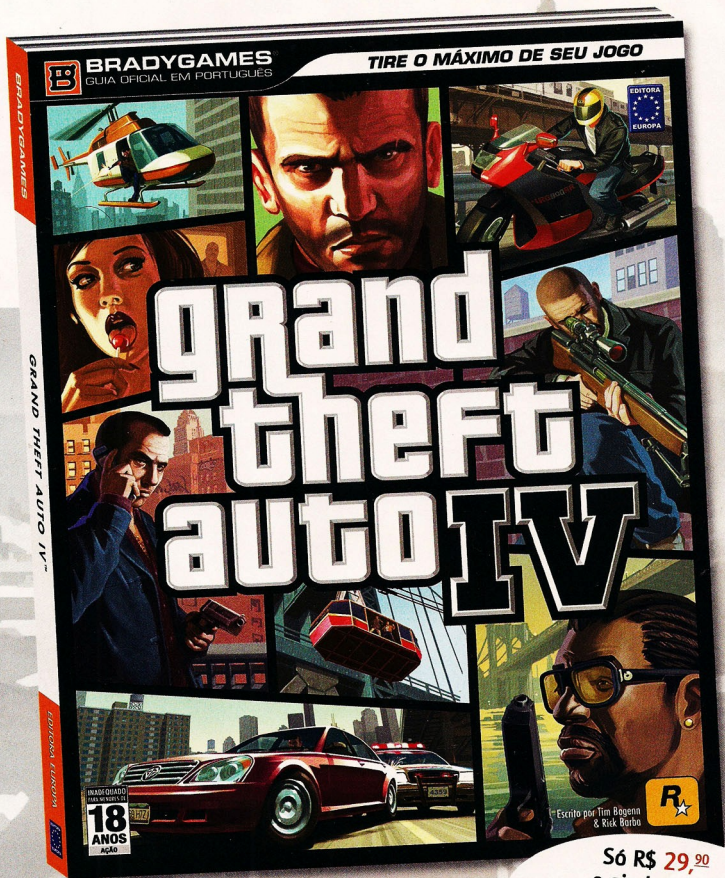
Space Invaders Get Even, em produção pela Taito (que, vale lembrar, é propriedade da Square Enix) chega ao Wiivare ainda em 2008.



Raving Rabbids: TV Party ganhou novo e hilário comercial na Europa, tudo para aproveitar a Euro 2008. Veja e ria em tinyurl.com/5jb8kd



Está tudo aqui.
Livro oficial com 292 páginas.



Garanta já o seu!
Ligue para 0800 55 76 67 ou
acesse www.europamet.com.br

Só R\$ 29,90
e ainda inclui
super pôster com mapa
gigante da Liberty City



WiiINTERNET

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

PREPARE OS Wii POINTS...

Os futuros lançamentos de WiiWare trazidos de bandeja até você

Depois que ele fugiu do País das Maravilhas, desaprocou de vez.



Aero Guitar

Produtora: Yudo
Gênero: Musical

Alien Crush

Produtora: Hudson
Gênero: Pinball

Animales de la Muerte

Produtora: High Voltage Software
Gênero: Ação
Trailer: tinyurl.com/4remva

Battle Poker

Produtora: Left Field Productions
Gênero: Simulação

Blue Oasis

Produtora: Hudson
Gênero: Simulação
Trailer: tinyurl.com/4fd4nh

Bombberman

Produtora: Hudson
Gênero: Quebra-cabeça

Bruiser and Scratch in the Case of the Puzzling Paw

Produtora: Steel Penny Games
Gênero: Quebra-cabeça

Butterfly Garden

Produtora: Autonomous Product
Gênero: Simulação
Trailer: tinyurl.com/3uusrm

Crescendo

Produtora: Konami
Gênero: Indefinido

Eternity's Child

Produtora: Alten8
Gênero: Aventura
Trailer: tinyurl.com/54cy8e

Frat Party Games - Beer Pong

Produtora: JV Games
Gênero: Esporte
Trailer: tinyurl.com/5ajbkj

Fresco Beach

Produtora: Konami
Gênero: Simulação

Gravitronix

Produtora: Medaverse Studios
Gênero: Ação

Gyrostarr

Produtora: High Voltage Software
Gênero: Shooter
Trailer: tinyurl.com/4xj8d5

Helix

Produtora: Ghostfire Games
Gênero: Musical
Trailer: tinyurl.com/44ka33

Home Sweet Home

Produtora: Big Blue Bubble
Gênero: Simulação

Last Flight

Produtora: Blobber Team
Gênero: Ação

LIT

Produtora: Wayforward Tech.
Gênero: Quebra-cabeça

LostWinds 2

Produtora: Frontier Developments
Gênero: Aventura

MadStone

Produtora: RiverMan Media
Gênero: Quebra-cabeça
Trailer: tinyurl.com/3vpxch

Major League Eating: The Game

Produtora: Mastiff
Gênero: Simulação
Trailer: tinyurl.com/3l3y97

Midnight Bowling

Produtora: GameLoft
Gênero: Esporte

Midnight Pool

Produtora: GameLoft
Gênero: Esporte

Pirates: The Key of Dreams

Produtora: Oxygen Games
Gênero: Ação
Trailer: tinyurl.com/4lnqjb

Plättchen Twist 'n' Paint

Produtora: Bplus
Gênero: Quebra-cabeça

Potpourri

Produtora: Abstraction Games
Gênero: Quebra-cabeça

Project Bang!

Produtora: Engine Software
Gênero: Quebra-cabeça

Rolling Blobs

Produtora: Blobber Team
Gênero: Quebra-cabeça

Rose Princess

Produtora: Não divulgada
Gênero: Aventura

Shantae

Produtora: Wayforward Technologies
Gênero: Aventura

Space Invaders: Get Even

Produtora: Taito
Gênero: Shooter

SPOGS Racing

Produtora: D2C Games
Gênero: Corrida
Trailer: tinyurl.com/42murn

Strong Bad's Cool Game for Attractive People

Produtora: Telltale Games
Gênero: Aventura
Trailer: tinyurl.com/42murn

Target Toss Pro: Bags

Produtora: Incredible Technologies
Gênero: Esporte
Trailer: tinyurl.com/4tha79

Tetris Party

Produtora: Hudson
Gênero: Quebra-cabeça

We Move: Pain vs Pleasure

Produtora: PheroseSoft
Gênero: Esporte
Trailer: tinyurl.com/3t3xav

Wordsnake

Produtora: Alten8
Gênero: Quebra-cabeça

World of Goo

Produtora: 2D Boy
Gênero: Quebra-cabeça
Trailer: tinyurl.com/3s3hcd



WiINTERNET
VOCÊ, SEUS CONSOLES E A REDE



ACCESS POINT

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

CONTATOS
NGAMER
BRASIL

ADICIONE O WII NUMBER DA
REDACÇÃO: 3311 6580 6884 8637
SÓ NÃO FIQUE TRISTE SE A GENTE
DEMONSTRAR UM POUCO PARA
ADICIONAR O SEU...



LUCAS STOCKLER

E-mail: lucas_stockler@yahoo.com.br

FRIEND CODES

Super Smash Bros. Brawl:
3308 4405 3112



PEDRO CARNEIRO

E-mail: peu_carneiro@hotmail.com

WII NUMBER

1780 7862 3254 9159

FRIEND CODES

Super Smash Bros. Brawl:
3566 1545-1791
Mario Kart Wii:
3523 2641 4426



**ARTHUR HENRIQUE
BRONZATO ROSSI**

E-mail: arthurhbr@hotmail.com

WII NUMBER

3157 3680 4599 7859

FRIEND CODES

Mario Strikers Charged:
1805 0615 6498
Pokémon Battle Revolution:
4167 2945 1430
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3:
4124 5704 9309
Mario Kart Wii:
0860 3808 0580
Super Smash Bros. Brawl:
2750 1040 5157
Guitar Hero III: Legends of Rock:
4038 4445 8488



**ARTHUR HENRIQUE
BRONZATO ROSSI**

E-mail: arthurhbr@hotmail.com

WII NUMBER

3157 3680 4599 7859

FRIEND CODES

Mario Strikers Charged:
1805 0615 6498
Pokémon Battle Revolution:
4167 2945 1430
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3:
4124 5704 9309
Mario Kart Wii:
0860 3808 0580
Super Smash Bros. Brawl:
2750 1040 5157
Guitar Hero III: Legends of Rock:
4038 4445 8488



**CAIO RODRIGUES
MAGRINI**

E-mail: caio_alho@hotmail.com

WII NUMBER

2462 7202 0184 6367

FRIEND CODES

Super Smash Bros. Brawl:
2879 0141 2152
Battalion Wars 2:
1633 4423 0614



HENRIQUE QUAIIOTI

E-mail: rique_bq@hotmail.com

FRIEND CODES

Super Smash Bros. Brawl:
3093 7880 1272



PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO **UBISOFT** DESENVOLVIMENTO **UBISOFT** LANÇAMENTO 2008

RAYMAN RAVING RABBIDS

TV PARTY

Eles estão na sua TV, zoando e trocando os canais. E desta vez se livraram daquele tal Rayman. Conheça os primeiros detalhes da nova coletânea de minigames do Wii

Eles estavam lá quando o Wii foi lançado, roubando o show de Rayman na primeira aventura bizarra do personagem desmembrado. Depois, retornaram para a continuação que é provavelmente a melhor compilação de minigames disponível para o console famoso pela alta quantidade de jogos do gênero. E, apesar de Rayman ainda estar relacionado com o título, as verdadeiras estrelas do show são mesmo os coelhos mutantes, já que Rayman se limita a fazer aparições esporádicas. A cada novo game, essas criaturas ganham mais destaque – e até agora Rayman não foi avistado na nova versão. Ele ainda está lá, em algum lugar, aparentemente em forma não-jogável, mas

está claro que a Ubisoft não precisa mais dos seus serviços para promover *Raving Rabbids*. Desta vez, tudo gira em torno dos coelhos psicopatas, que invadiram sua TV em uma estrutura que imita a mudança constante de canais.

Cada programa, claro, é um minigame diferente. E todos eles estão relacionados com uma temática específica. Você, por exemplo, pode começar em um telejornal, depois pular

para algo relativo a esportes, seguido por um filme ou dois, e terminar em um canal musical.

O Wii Remote funciona como o controle remoto da TV do jogo, e o vencedor, perdedor ou alguém selecionado aleatoriamente tem o direito de mudar de programa ao final de cada minigame.

Ao trocar de canal, há a possibilidade de ter que assistir a um comercial, que não será, nem de





Mundo bizarro Para manter a tradição, há muitas opções para customizar os coelhos. Você consegue deixá-los mais estranhos do que isto aqui?

TUDO GIRA EM TORNO DOS COELHOS QUE INVADIRAM SUA TV, EM UMA ESTRUTURA QUE IMITA A MUDANÇA DE CANAIS



Quando lançou *Wii Fit*, a Nintendo não imaginou que a balança iria terminar assim

longe, tão chato como na vida real. Aqui, os comerciais são parecidos com os microgames de *WarioWare*, desafios ultra-rápidos em que todos podem participar.

Em um desses rápidos minigames, um coelho mexicano aparece para tocar uma música em um violão. Ele começa a tocar os acordes mas, assim que abre a boca para começar a cantar, os jogadores têm que acertar uma pimenta em sua boca. A pessoa que conseguir calar o pentelho ganha pontos extras e, provavelmente, mantém a posse do controle remoto.

Não tão "mini" assim

Os comerciais acabam em alguns segundos, mas os minigames principais são mais encorpados do que antes. A maioria deles agora conta com diferentes níveis de dificuldade, desde versões básicas com as quais toda a família pode brincar até modos mais avançados, que exigem muito mais perícia e habilidade.

Um exemplo disso é um jogo chamado *Beetle Boarding*, que, como vários outros, faz uso da balança do *Wii Fit*. No nível mais básico, você senta na balança e controla um gruu de cabeça para baixo que deve descer uma montanha de neve. ▀

SEMPRE EM FORMA

Dois novos exercícios para seus coelhos: maiores, melhores e mais demorados



DISCO DANCE

Na "Dança com Idiotas", você deve imitar os movimentos do personagem no topo da tela. A figura da esquerda dança na medida em que você executa os movimentos que passam da direita para a esquerda.



RÁPIDO E CONGELADO

Sentado na balança de *Wii Fit*, você controla um gruu se inclinando para os lados. É difícil ajustar os movimentos, já que você está mexendo seu corpo inteiro, mas essa é uma parte do desafio. E ainda por cima é rápido à beça...



PREVIEWS

RAYMAN RAVING RABBIDS: TV PARTY



A movimentação é feita com inclinações na direção desejada. Ao aventurar-se por dificuldades maiores, além do traçado tornar-se mais complicado, novos controles são adicionados por meio do Wii Remote e do Nunchuk: você deve fazer gestos além de se inclinar sobre a balança.

Para os sem-vergonha

Há um novo minigame de música, que traduzido tem o nome de Dança com Idiotas, e que consiste em fazer você mexer seus braços ao ritmo da música – e a única maneira de não parecer um completo imbecil fazendo isso em frente da TV é ter outros três amigos ao seu lado.

A coisa começa simples, como mover ambos os braços ao mesmo tempo, de um lado para o outro, mas depois você acaba tendo que personificar o próprio John Travolta e suas requetras estranhas. Desde

o Será que não tinha um lugar melhor para colocar o sobre do coelho?



Não é preciso usá-lo, mas vários minigames são compatíveis com a balança



o Quem joga RRR TV Party fica parecido com o cara da imagem maior

que você se esqueça de um pequeno detalhe chamado senso de ridículo, é possível executar umas manobras bem bacanas na pista de dança. O minigame imita um show de calouros: você pode observar os juízes

dando notas de acordo com a sua performance. E, dependendo do desempenho, os coelhos juízes vão entrar no ritmo da dança ou bocejar em sinal de tédio. Há sete músicas diferentes, entre clássicos do rock e do funk como *Jungle Boogie* (que é funk de verdade, e não o funk pancadão de mentira).

O minigame rítmico de *Raving Rabbids 2* também retorna, mas não

sabemos se estarão disponíveis as mesmas sete faixas do jogo de dança.

A Ubisoft prometeu um total de 50 minigames e outros 25 microgames comerciais, todos eles com suporte para quatro jogadores. Tudo indica que um terço dos jogos fará uso da balança, e haverá um ranking online para comparar o desempenho dos jogadores.

Quanto ao visual do jogo, tudo está muito consistente. Há um toque de desenho animado nos gráficos, e os jogos rápidos, como o de snowboarding (ou "gnu boarding", para ser mais exato), estão bem fluentes. Também não tivemos nenhum problema com os controles, e todos os movimentos são precisamente reconhecidos pelo sistema. Parece que *Raving Rabbids* continuará a tradição de minigames cada vez mais divertidas. ☺

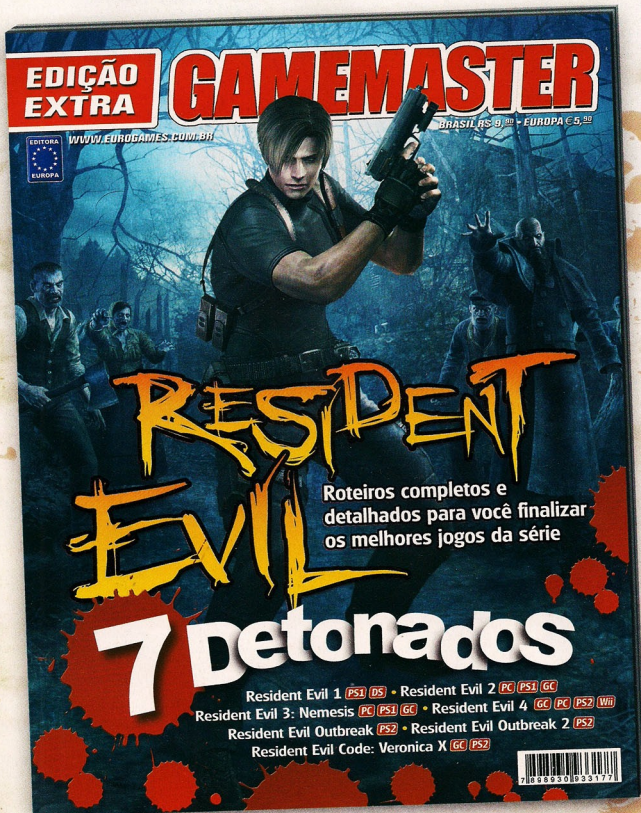
CENAS BARULHENTAS

Apresentando... O Apresentador



Cada minigame começa e termina com uma pequena cena. Nesta aqui, o apresentador está falando alguma coisa indescritível na língua dos coelhos antes de ser atingido por uma avalanche de gnus. Esperamos que haja mais de uma versão para cada cena, ou a coisa pode ficar repetitiva.

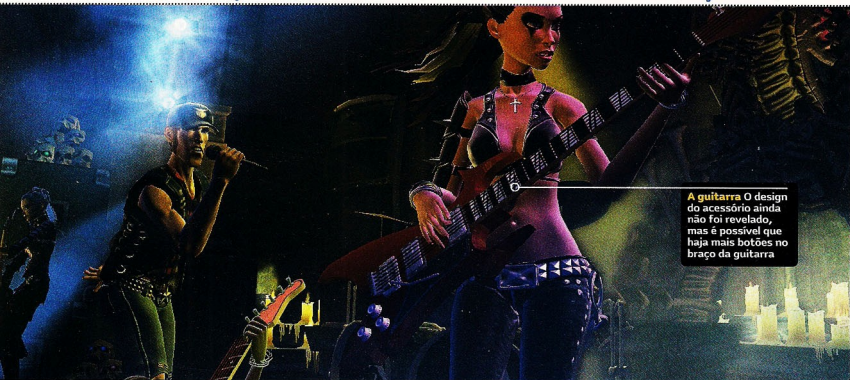
TERROR É JOGAR SEM ESSES 7 DETONADOS



Garanta o seu exemplar!
Ligue para 0800 55 76 67 ou
acesse www.europagnet.com.br



PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO **ACTIVISION** DESENVOLVIMENTO **NEVERSOFT/MICARIOUS VISIONS** LANÇAMENTO **2009**



A guitarra O design do acessório ainda não foi revelado, mas é possível que haja mais botões no braço da guitarra

GUITAR HERO

WORLD TOUR

Faça suas próprias músicas com mais três amigos na resposta da Activision para *Rock Band*. O show vai rolar!

Quando os criadores de *Guitar Hero*, do estúdio Harmonix, abandonaram a Activision, os caras responsáveis pela série *Tony Hawk's* foram chamados para entrar na jogada e criar *Guitar Hero III*. O jogo vendeu milhões de cópias e ninguém percebeu que não tinha sido feito pelo time original.

Acontece que a Harmonix foi além e criou o insuperável *Rock Band*, lançado pela EA, que expandiu a fórmula de guitarra e incorporou baixo, voz e bateria, além de um preço bem mais salgado. Quem já teve o prazer de jogar *Rock Band* na companhia de amigos sabe que é extraordinário, talvez até revolucionário, e a melhor coisa que aconteceu com o gênero musical há muito tempo. E apesar de *Rock Band* não ter afetado substancialmente as vendas de *GHIII*, a Nerversoft pensou bastante antes de desenvolver o próximo jogo da série. Podemos dizer que eles resolveram dar uma boa olhada no fenômeno *Rock Band*.

Uma banda completa

Guitar Hero World Tour não está mais limitado a dois jogadores com guitarra. Agora há também uma bateria, um baixo e um microfone para o vocalista. Soa familiar, parece familiar. É familiar.

O conjunto de bateria é mais avançado do que no concorrente da EA, pois os três tom-toms, os dois chumbaos e a pedaleira conseguem detectar a velocidade do toque. Há boatos de que a guitarra, que ainda está em desenvolvimento, vai apresentar botões extras ao longo do braço, como em *Rock Band*, mas está garantida a

compatibilidade com os instrumentos antigos de *Guitar Hero*. O microfone é padrão USB, o que permite que você use acessórios de outros jogos.

A principal diferença entre este jogo e o concorrente é o grau de customização. Há um belo editor de personagens e também a possibilidade de criar instrumentos próprios a partir de uma lista de peças, como braços de guitarras e cordas personalizadas. E os resultados não são apenas cosméticos: guitarras e baterias podem ser montadas de maneiras diferentes para gerar timbres variados. Além de tudo isso, agora você também pode compor suas próprias músicas.



• Haverá muitos palcos diferentes para tocar. E para ser valiado também



Uma guitarra com formato flamejante seria a resposta às nossas preces



A PRINCIPAL DIFERENÇA ENTRE O NOVO GUITAR HERO E OS JOGOS CONCORRENTES É O GRAU DE CUSTOMIZAÇÃO



o O sequenciador é o coração do modo de edição e é controlado pela guitarra



o Não se empolgue com os gráficos: essas imagens são da versão de X360



o Além da faixa de vocal, há três "caminhos" por onde as notas passam



o O rock é uma desculpa para homens se vestirem de mulheres e vice-versa

Há um pedal e cinco lugares para descer o braço na bateria de *GHWT*

Aprovado por hackers

Talvez a maior surpresa seja a Neversoft ter contratado um fã que criou um mod para a versão PC de Guitar Hero que permitia aos usuários adicionar músicas à lista do jogo. Agora, o cara ajudou a criar uma complexa ferramenta de edição, chamada Music Studio. Com ela, você pode ajustar os botões da guitarra a uma escala específica e tocar livremente usando uma das canções da lista como música de fundo.

Assim que pegar a manha de tocar a guitarra de plástico como se fosse uma de verdade, você pode acessar um programa sequenciador e compor músicas inteiras: riffs de guitarra, a harmonia do baixo e o ritmo da bateria. Não há como acrescentar vocais, mas nada impede que alguém pegue o microfone e cante junto. Quando tudo estiver bem ensaiado, você pode, enfim, jogá-la como se fosse uma das mais de 100 músicas do disco. Então, se uma de suas faixas preferidas não estiver no setlist do jogo, que agora inclui pop, hip-hop e música eletrônica, além do rock, com um pouco de talento e paciência você poderá recriá-la perfeitamente.

ÍDOLO DO ROCK

Construa sua própria roqueira gótica



Funciona de maneira parecida com os editores presentes em jogos de esporte, só que aqui você tem à disposição mais acessórios pontudos e piercings. Você pode alongar o rosto, mudar o tipo físico, gastar um monte de tempo criando tatuagens próprias e depois perceber que, com a quantidade de notas passando pela tela, nem haverá tempo de perceber seu personagem no fundo do cenário.

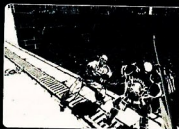
Online ou não?

Para aqueles que não têm muito talento musical, é bom saber que as músicas criadas por outros usuários estarão disponíveis para download. Em alguns consoles, pelo menos. Apesar de as músicas ocuparem uma quantidade mínima de memória, já que todas as informações sonoras já estão no disco, não há confirmação de que a Nintendo permitirá a troca de músicas pelo Wii, pois a atividade possivelmente infringe direitos autorais. Contudo, foi dito que a Nintendo gostou da ideia e procura formas de implementá-la no console.

Não sinceramente esperamos que a versão de Wii também venha com essa opção, já que baixar músicas criadas por uma comunidade de outros jogadores faz *GHWT* se destacar entre todos os outros concorrentes musicais. Também não se sabe nada em relação ao preço do pacote e dos acessórios, mas temos certeza de que tudo estará nas prateleiras antes do Natal.



CAUTION SIGN



Sem misericórdia Ver inimigos cambaleando após a remoção de alguns de seus membros é engraçado, mas de uma maneira que nos faz sentir um pouco culpados. E meio doentes também

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO SEGA DESENVOLVIMENTO PLATINUM STUDIOS LANÇAMENTO 2009



MADWORLD

Pergunta: além destas duas páginas, o que é preto, branco e bem vermelho? Resposta: o novo jogo ultraviolento do estúdio dos caras responsáveis por *Viewtiful Joe* e *Okami*

Enquanto assistíamos ao trailer de estréia de *Madworld*, não sabíamos se era para rir ou para chorar. Acabamos fazendo um pouco de cada coisa. Na boa, quando você vê um cara ser atacado com uma placa de trânsito, que perfura seu crânio como um piercing do inferno, e ele ainda caminha até cair em um rio, é fácil perceber a graça da coisa. Não é?

O Wii nunca viu nada como *Madworld*. Somente *Scarface* chega perto em termos de violência bruta, mas nem Tony Montana torturava inimigos esfregando suas caras em espinhos gigantes. Claro, *Manhunt 2* e *The Godfather* são a antítese dos jogos-família do Wii, mas a brutalidade desses títulos não é mostrada com tanto humor negro como aqui.

Sangue em suas mãos

Se quiséssemos fazer uma comparação meia-boca, diríamos que *Madworld* é uma mistura de *Sin City* com *God Hand*. A semelhança com as narrativas de Frank Miller é gritante quando você repara na parte artística do jogo. Todos os personagens e cenários são apresentados na forma de HQ em preto e branco, e respingos em um tom vermelho-sangue estão por todos os cantos da tela. O que você não consegue

ver nas primeiras imagens divulgadas do jogo são detalhes adicionais em vermelho, que denotam os sentimentos de dor, surpresa e raiva dos personagens.

Pontos de corte

Com relação a *God Hand*, você está perdoado se nunca tiver ouvido falar nesse título de ação da Clover Studio para o PS2. Afinal, não foi nem de longe um sucesso de crítica ou de vendas: jogabilidade repetitiva, gráficos estranhos e uma trilha sonora de furar os tímpanos se encarregaram de relegar o jogo ao esquecimento.

Contudo, os golpes especiais exageradíssimos e as altas doses de humor negro de qualidade foram transportados para *Madworld*. Sem contar que você também podia detonar um inimigo com uma placa de trânsito em *God Hand*. Coincidência?



• A direção de arte é fantástica e segue o estilo de uma HQ. Tudo é preto e branco, com exceção do sangue e de algumas expressões dos personagens



• Jack é o cara. Qual é sua motivação? O jogo parece ser ambientado em um futuro desesperanoso em que violência pouca é bobagem



• É só mover o controle na direção desejada para fazer picadinho com a serra elétrica. Mas tome cuidado, pois os inimigos também têm acesso a ela



• Ah, o velho truque de rasgar um inimigo ao meio. Será que a inspiração para isso veio de *Smash Bros.*? Hummm... na verdade, não tem nada a ver

AGARRE INIMIGOS COM UM BOTÃO E REALIZE COISAS ASSUSTADORAS COM COMBINAÇÕES DE OUTROS BOTÕES

Além do trailer, também pudemos ver uma demo da jogabilidade de *Madworld*. Parece ser um típico jogo de porrada, mas com inúmeros golpes e movimentos especiais dependendo do contexto da ação. Ao equipar uma serra elétrica, por exemplo, o movimento do Wii Remote é traduzido no movimento da serra na tela, e isso acontece com as outras armas também.

As mãos do anti-herói Jack também são armas letais. Você pode agarrar inimigos com um botão antes de realizar coisas assustadoras com combinações de movimentos do controle e o acionamento de outros botões. Algumas ações são realmente perturbadoras, como cortar pessoas

pela metade ou arrancar seus corações e esmagá-los diante de seus olhos. Para variar um pouco, é possível usar o cenário com a finalidade de destruir inimigos, como no exemplo dos espinhos que mencionamos no início do texto. E é certo que haverá outras deliciosas maneiras de torturar e massacar.

Outra coisa que presenciamos foi um minigame sanguiinolento chamado Man Darts (ou Dardos Humanos em uma tradução livre) que funciona da seguinte forma: você usa o controle remoto como um bastão e ataca personagens, com o objetivo de arremessá-los no alvo. Quanto mais perto do centro você acertar, mais pontos recebe. E nós apostamos que haverá muitos outros desses "banhos de sangue" no jogo.

Com relação ao enredo, nada foi revelado. Contudo, não parece importar muito – se tivéssemos que adivinhar, diríamos que é algo como o filme *Mad Max*, em que um guerreiro solitário trava uma guerra contra gangues. Mas também pode acabar sendo alguma coisa na veinha de *Manhunt*, em que você é colocado em uma situação

adversa por algum personagem sádico e deve tentar escapar a todo custo. De qualquer modo, haverá lutas contra chefes e se for parecido com o que acontecia em *God Hand*, você destravrará novos movimentos no decorrer do jogo ou terá a opção de comprar golpes diferentes com o dinheiro usado no game.

Um último aviso

Como *Madworld* não vai ser lançado antes de 2009, tudo será revelado no tempo certo. Contudo, é bom não se esquecer dele: apesar de ser uma aposta arriscada da Sega, o Wii certamente necessita de títulos no gênero de ação (talvez não tão violentos como este, mas sim voltados para adultos). Claro que, com todo esse sangue, não é a forma mais indicada de se aproveitar uma tarde familiar. Mas tomara que isso não impeça *Madworld* de ser um sucesso comercial. Para nós, pelo menos, o jogo já está no topo da lista para o ano que vem. ☺

Dizem que embaixo dessa carapaça vive um ser chamado Ricky Martin

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO SEGA DESENVOLVIMENTO GEARBOX LANÇAMENTO AGOSTO

SAMBA DE AMIGO

Quem não gosta de *Samba de Amigo* é ruim da cabeça ou doente do pé? Sem dúvida, as duas coisas ao mesmo tempo

Qual seria o segredo de *Samba de Amigo*? Sua qualidade inconfundível ou os bizarros controles que vinham junto no pacote (mais precisamente, um par de maracas de plástico com emissores de ultra-som e uma barra que captava os movimentos feitos com eles)?

Muito antes de *Guitar Hero*, *Samba de Amigo* era a última novidade no gênero de jogos musicais. A versão de Dreamcast foi lançada por US\$ 120, o que fez com que apenas algumas milhares de cópias fossem vendidas no mundo todo, transformando o título em um raro e caro

item de colecionador. Mas agora nós temos um console que já vem com controles sensíveis a movimento e que se tornou sinônimo de diversão entre amigos. Logo, as chances de *Samba de Amigo* ser um sucesso de vendas agora são muito maiores.

Após a última demonstração feita pela Sega, nossa única preocupação era com a precisão dos controles, mas

agora já sabemos que a versão revisada do jogo não apresenta problemas de calibragem e funciona tão bem quanto no Dreamcast. Há detalhes de programação que ainda estão sendo trabalhados – para que o game saiba com que mão você está equilibrando o controle e em que altura ela está –, mas, independente disso, ele já mostra consistência e solidez.



Quando você tem foto demais e espaço de menos, o jeito é tirar uma legenda só.



Como nos velhos tempos

O funcionamento do jogo você já conhece (se não leu o preview da edição 11, perdeu), então vamos pular essa parte e falar de coisas novas. O som do chacoalhar das maracas vem diretamente da televisão, enquanto outros efeitos sonoros são emitidos pelos falantes do Wii Remote. Logo, você nem perceberá que está apenas balançando dois pedaços de plástico branco. Ou seja, apesar da falta de peso se comparado aos controles originais, a clássica sensação de jogar *Samba de Amigo* conseguiu sobreviver no Wii.

Mas como é o jogo agora? Bem, os modos da versão de Dreamcast foram todos trazidos de volta, assim como os gráficos, que também são idênticos. O modo Classic é um retorno ao jogo original, enquanto que o Love Love serve para medir a compatibilidade entre dois jogadores – quanto mais sincronizados, mais alta é a nota de amor dos dois. Claro, também é possível jogar o modo normal para dois jogadores, no qual a dupla compete entre si pela maior pontuação. Cada jogador pode configurar seu próprio nível de dificuldade, o que significa que novatos podem competir com veteranos em pé de igualdade. O modo Survival e os minijogos estavam bloqueados na nova demo, então temos mais um motivo para aguardar ansiosamente pela versão final.

Por ora, a única novidade referente à jogabilidade no Wii é o modo Hustle, que altera o padrão do esquema original de jogo para adaptá-lo às demais tecnologias sensoriais dos controles do Wii.

Levanta a mão!

Nesse modo, as bolas azuis continuam voando em direção aos círculos que existem ao redor do seu personagem, mas de tempos em tempos um personagem dançante surge na tela e você precisa imitá-lo. A criatura balança os dois braços no ritmo da música – e em diferentes alturas – ou traça um grande círculo com um braço só. Aqui, a única dificuldade evidente é descobrir o braço certo na hora de repetir os movimentos. Empelichos! À parte, o novo modo se encaixa muito bem aos que já existem em *Samba*, e tem a certeza de que ao passar para os níveis mais altos de dificuldade, você estará se exercitando tanto quanto em uma aula de aeróbica.

Se você jogou o *Samba de Amigo* original, deve se lembrar dos momentos em que a música parava e você era obrigado a ficar em uma posição inusitada, não? Pois então, isso ainda acontece aqui, e em todos os modos de jogo disponíveis.

Quer ouvir o quê?

Infelizmente, não tivemos acesso à lista final de músicas – provavelmente porque a trilha ainda está em processo de licenciamento –, mas até onde sabemos, há uma mistura de músicas das versões anteriores e canções inéditas. O que é ótimo, afinal, o jogo original já tem mais de oito anos, e ter apenas as mesmas músicas de antigamente não seria uma boa pedida.

A versão de Dreamcast permitia ao jogador se conectar à internet e baixar um código que dava acesso a

SAMBA DE VARIEDADES

Experimente um desses modos de jogo e mostre que você pode ser tão habilidoso quanto um macaco mexicano de cabeça quadrada...



HIGH SCORE BATTLE

Você consegue completar uma música sem errar uma única nota? Seus recordes e suas pontuações vão para a internet, assim você pode ver se é realmente bom perante o resto do mundo.



HUSTLE MODE

Siga os movimentos do personagem que aparece na tela e você perceberá que está dançando com seu parceiro. É engaçado para quem está assistindo, mas nem tanto para os participantes – ainda mais se alguém for atingindo na cabeça durante um passo mais ousado. Aprenda a se defender!



MULTIPLAYER

Quer dizer então que você é expert em *Samba* e consegue fazer combos de 127 notas em qualquer música? Sem problemas. Graças à possibilidade de escolher o nível de dificuldade, até a sua avó será capaz de humilhá-la.

novas músicas existentes no disco. Ainda não foi divulgado se isso acontecerá no Wii, mas vimos um menu de opções exclusivas para a Nintendo WFC. Por ora, no entanto, só foram confirmadas tabelas de rank online. Quem terá o melhor relemoço: nós ou o resto do mundo? ☺



PREVIEWS

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED



• A Força poderia ser controlada pelo Wii Remote. É divertido do jeito que está, mas poderia ser melhor



• Todos os personagens famosos estão de volta para um embate no modo multiplayer, que é exclusivo do Wii

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ACTIVISION DESENVOLVIMENTO CHROME STUDIOS LANÇAMENTO NOVEMBRO

"Se você apertar o botão certo no meu peito, meu sabre de luz vai lá para cima"

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Até Roberto Justus tem medo de encontrar este Aprendiz

A essa altura, você já conhece a história de Darth Vader. Nos sentimos livres para dizer, então, que ele provavelmente não vai receber nenhum troféu do tipo "Pai do Ano". Mesmo assim, às vezes o paizão se mostra um cara preocupado, como na primeira fase de *Force Unleashed*, por exemplo. O vilão, para preencher o tempo ocioso entre os *Episódios III e IV*, viaja até uma vila Jedi com a intenção de aniquilar qualquer sobrevivente. Isso é que é preocupação.

Apesar de encontrar um comitê de boas-vindas, não demora muito para que o "herói" Vader acabe com tudo e com todos. Contudo, no meio da luta, a habilidade de um garoto de 6 anos, filho do líder da resistência, não passa despercebida pelo vilão, que observa o menino manejando um sabre de luz como gente grande. Visualizando o potencial do garoto, Vader o captura e passa a treiná-lo por anos a fio, até que ele se torna seu novo Aprendiz. Todo o tutorial acontece em uma seqüência de cinco minutos, mas talvez o aprendizado da Força seja como a natação: os primeiros dez metros são sempre os mais difíceis.

Aprenda com o melhor

A primeira vez que você controla o garoto, agora um adolescente, é no tutorial; mas se você pensa que, depois de encarnar Vader na fase inicial e descer porrada em tudo que se mexe deixaria o resto do

jogo sem graça, pense novamente. Na verdade, o Aprendiz parece ser até mais poderoso que o mestre, e certamente é mais atlético.

O forte do jogo, segundo a descrição da própria LucasArts, é "detonar com a Força", e para esse objetivo você é presenteado com um dos personagens mais poderosos do universo *Star Wars*. O Aprendiz sem nome pode pegar qualquer coisa (ou qualquer um) em seu caminho e divertir-se jogando-a para longe.



• Não há nada melhor do que varrer soldados apenas balançando a mão



Os fãs de Star Wars vão pular de alegria: quase todos os cenários famosos dos filmes estão presentes no multiplayer

UM GRANDE PARQUE DE DIVERSÕES EM QUE VOCÊ É ENCORAJADO A EXPERIMENTAR A FORÇA DE VÁRIAS MANEIRAS

Jogando para cima

A Força é controlada com o Nunchuk: segure o botão Z e a mira do Aprendiz é travada no objeto mais próximo, e aí você pode movê-lo pelo ar por meio do analógico. A partir daí, o que fazer com o objeto em seu poder é uma decisão inteiramente sua. Você pode se livrar de um soldado imperial simplesmente pegando-o e jogando-o em um abismo, por exemplo. Se os inimigos forem muito numerosos, a melhor coisa a se fazer é pegar um enorme pedaço de metal do chão e varrer os adversários violentamente. E, se eles estiverem muito longe, arremesse o Wii na direção deles com um simples movimento do Wii Remote.

O porteiro

As opções não param por aí. Talvez você queira usar um dos soldados imperiais como uma espécie de chave arremesse um deles contra uma porta fechada e veja ela se dobrar com o peso do "objeto". E se aquele inimigo chato não se esconder atrás dos barris explosivos (uma tradição dos games), faça o caminho inverso: leve o barril até ele. E lembre-se: como você atua como o pupilo secreto de Darth Vader, todos são seus inimigos – até os soldados imperiais que também servem ao vilão.

Na verdade, *Force Unleashed* é um grande parque de diversões em que você é encorajado a experimentar a Força



* "Nunca terei problemas de hérnia pois posso carregar qualquer um, objeto e magros, só com os poderes da Força"

ESTAMOS TOCADOS!

Um pouco sobre a surpreendente versão para DS

O DS raramente recebe um jogo do gênero, mas ainda assim *Force Unleashed*, desenvolvido pela n-Space (que já adaptou *Call of Duty 4* para o console de mão), parece ser uma ótima exceção à regra. Os poderes da Força são controlados intuitivamente pela tela sensível ao toque, e você determina a trajetória de objetos ao mover a caneta. Se não estivéssemos cansados daquela expressão de Darth Vader, diríamos que "a força é poderosa aqui".

Nosso sonho é jogar um Star Wars com um stylus que brilhe como um sabre de luz



o Parece que a história de dizer que a versão de DS tem todos os elementos das outras versões agora é verdade

de várias maneiras diferentes. E mesmo que a jogabilidade seja um pouco repetitiva, já que você basicamente deve encontrar formas novas de aplicar a Força aos inimigos e ao cenário, há momentos devastadores espalhados pelo jogo.

De um lado para o outro

À medida que o jogo progride, a mesma coisa acontece com seus poderes. Em determinado momento, o Aprendiz ganha a habilidade de atirar raios pelos dedos, que podem ser usados contra os inimigos que não podem ser manipulados com a Força.

E, enquanto o enredo se desenvolve, as alianças também podem variar. Será que O Aprendiz ficará do lado negro para sempre? General Kota, um militar idoso que você acaba mandando para o lado de lá no começo do jogo, tem uma fala interessante: "E não será seu mestre para sempre... no seu futuro, vejo apenas... eu!". Realmente confuso, considerando que o cara acaba morrendo momentos depois sem explicar mais nada. Mas a diversão está justamente em descobrir o que aconteça a seguir. Às vezes, é bom ser mau. ☹



* Não haverá um filme de *Force*, mas, com as animações, o jogo de Wii é quase isso



O que é isso na perna dela? Será que ela é um daqueles caçadores?



Para meninas Não, não o jogo em si, mas o papel principal. Mantendo a tradição da série, você controla uma garota indefesa. Esta é Ruka Minazuki

PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO NINTENDO DESENVOLVIMENTO GRASSHOPPER LANÇAMENTO JULHO (JAP)

FATAL FRAME 4

Novos detalhes sobre o exclusivo jogo de terror do Wii

Chamada *Zero* no Japão, a série *Fatal Frame* ficou conhecida como um dos melhores exemplos de suspense nos videogames. Não há grandes derramamentos de sangue, espingardas, demônios com musculoso chamado Jack. Em vez disso, você controla uma frágil colegial japonesa armada apenas com uma lanterna e uma câmera fotográfica capaz de exorcizar os fantasmas que assombram os locais pitorescos que você visita. E são esses elementos que fazem a série ser tão boa.

Com o subtítulo *Mask Of The Lunar Eclipse* (Máscara do Eclipse Lunar, em inglês), o quarto *Fatal Frame* chega ao Japão no final de julho e novos detalhes indicam que ele será tão brilhante e assustador quanto seus antecessores. O game se passa na misteriosa ilha Rougetsu, onde fica uma mansão assombrada (que novidade!) em que cinco garotas de uma mesma família foram seqüestradas quando ainda eram pequenas. Supomos que elas sejam irmãs.

Meu nome é Ruka

Duas das garotas morreram após sair da ilha, mas alguns anos depois as outras três decidiram voltar e resolver o mistério por trás do seqüestro. Você assume o papel de Ruka, mas se os outros jogos servem como base, haverá momentos em que será preciso controlar as outras duas garotas. Outra coisa: temos quase – quase! – certeza de você poderá ouvir os berros das meninas que morreram no local.

Até o fechamento desta edição, pouco havia sido revelado sobre o funcionamento dos controles no Wii. O fato é que a câmera e a lanterna precisam ser controladas com o Wii Remote, caso contrário nem iremos jogá-lo. Quanto ao subtítulo, máscaras terão um papel decisivo na trama – mas como? Você terá de usá-las como amuleto para derrotar monstros mais fortes? Ou elas têm alguma ligação com o seqüestro? Ainda não sabemos, mas uma coisa é certa: mal podemos esperar para descobrir.

Enquadramento perfeito?

As novas imagens publicadas na revista japonesa *Famitsu* revelam que o estilo artístico da série permanecerá intacto – com um tom sépia e locais empoeirados, desertos e obscuros. O jogo está sendo dirigido por Shibata Makoto em parceria de Suda51, e como Shibata trabalhou nos títulos anteriores, não restam dúvidas de que esta será uma das melhores versões já criadas até hoje. ☺



o Não sabemos quem é ela, mas tem a ver com um seqüestro de cinco garotas

ÁLBUM DE FAMÍLIA

Enquanto descobre o que acontece por trás do seqüestro, você encontrará pistas. Horríveis, assustadoras, bizarras pistas como... esta foto! Ficou com medo?





« Quantas fatias de pão dá para lambuzar de manteiga com uma faca assim?



« O estilo anime da versão anterior deu lugar a uma arte mais séria. Interessante

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO KONAMI DESENVOLVIMENTO KONAMI LANÇAMENTO 2008

CASTLEVANIA

ORDER OF ECCLESIA

Porque não há nada mais divertido do que chutar cachorro morto

Pobre Drácula, a Konami não consegue deixá-lo em paz. Ela já o ressuscitou 26 vezes – só para chutá-lo de volta ao caixão logo em seguida. E só alguém ter uma idéia para um novo sistema de combate ou nova mecânica na jogabilidade que logo acordam o morcego para experimentar essas novas idéias. Então o que será que *Order Of Ecclesia* tem reservado para o Conde desta vez?

Assumindo o papel de Shanoa, a melhor manipuladora de magias da Ordem que dá nome ao jogo, você enfrentará o velho Drácula com todo e qualquer poder que conseguir aproveitar dos ambientes. Assim como *Dawn Of Sorrow*, no qual a alma de inimigos derrotados era usada como magia, *Ecclesia* evoluiu o sistema de combate, uma vez que Shanoa pode filtrar praticamente tudo do mundo ao seu redor, desde

espadas até tempestades de neve.

A chave disso tudo são glifos – elementos que Shanoa bebe quando você pressiona o direcional para cima. Dessa forma, a Konami tenta fugir do vicioso sistema “pegue um item, use o item, pegue outro item” em que a série caiu. O novo sistema promete mais fluidez, com estratégias sutis para conseguir roubar poderes dos inimigos.

Usando as mãos

O X e o Y comandam quais glifos você carrega com a mão esquerda ou direita. Usar ambas as mãos transforma as duas habilidades em um poder especial, possibilitando uma quantidade infinita de combos. As insignias de *The World Ends With You* mostraram como itens que alteram o combate podem ser divertidos, por isso esperamos uma mecânica parecida em *OoE*.

Uma notícia que nos preocupa é a de que o jogo largará o castelo gigante

livre para exploração e se passará em fases, com o forte da Ordem servindo como um centro para acessá-las – algo parecido com os irritantes quadros de *Portrait Of Ruins*.

O lado bom disso, porém, é que haverá uma maior variedade de ambientes – florestas, vilas e belos cenários à beira-mar. Pensando bem, isso deixa o jogo com cara de “passeio romântico-vânia”. Hmm... 85



« Que belo cenário à beira-mar, hein, IGA! Pelo jeito o cara nunca foi a uma praia...

PROJETO SECRETO?

Entre as imagens que vazaram do menu de opções, era possível ver um ícone de conexão com o Wii. Entretanto, nenhuma outra informação foi liberada – só se sabe que o jogo terá conexão Wi-Fi entre vários DS, para troca de armas e combate em um modo ainda não divulgado. Nós apostamos que uma versão para Wii será anunciada na E3 deste ano, provavelmente para WiiWare.



O que é mais mortal na sua opinião: a lança ou o bico das botas?

Zapper com Jogo
Link's Crossbow Training
R\$ 149,⁹⁰

ou 5x R\$ **29,⁹⁸**
sem juros no cartão de crédito



Mario Kart
R\$ 249,⁹⁰

ou 8x R\$ **31,²⁴**
sem juros no cartão de crédito

NA PERNAMBUCANAS, VOCÊ ENCONTRA

Compre também pelo site

Wii™



Wii Console da Nintendo
R\$ 1.999,⁰⁰
ou 12x R\$ **166,⁵⁸**
sem juros no cartão de crédito

Wii Fit™



Wii Fit
R\$ 549,⁹⁰

ou 12x R\$ **45,⁸²**
sem juros no cartão de crédito

COMPRE TAMBÉM
PELO TELEFONE:
4004-4005



DS Lite Ônix

R\$ 699,⁰⁰

ou 12x R\$ **58,²⁵**

sem juros no cartão de crédito



NINTENDO DS.

MUITA DIVERSÃO E OFERTAS DA NINTENDO.
www.pernambucanas.com.br

NINTENDO DS.



DS Cobalt & Black

R\$ 699,⁰⁰

ou 12x R\$ **58,²⁵**

sem juros no cartão de crédito

PERNAMBUCANAS

**APROVEITE TAMBÉM
PARA AUMENTAR SUA
COLEÇÃO DE JOGOS.**

Polarium R\$ **39,⁹⁰**



Club House
Games DS R\$ **79,⁹⁰**





REVIEWS

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES



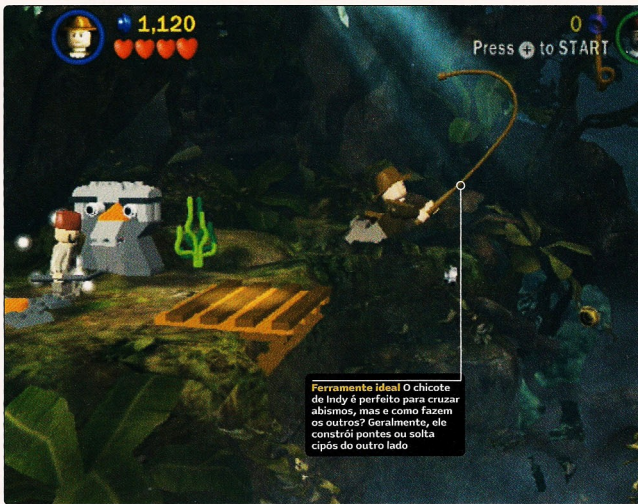
• Sentindo o peso dos anos, Jones velho sente dor nas costas ao carregar blocos



• As apostas já começaram para adivinhar o próximo game depois de LEGO Batman



"Você cortaria isso, não é mesmo? Quer metade?"



Ferramenta ideal O chicote de Indy é perfeito para cruzar abismos, mas e como fazem os outros? Geralmente, ele constrói pontes ou solta cipós do outro lado

LEGO INDIANA JONES THE ORIGINAL ADVENTURES

Um tesouro arqueológico que poderia ser mais valioso se houvesse tempo



• A universidade serve como eixo do jogo, onde você acessa as três aventuras



• Seguindo a tradição LEGO, as animações tiram um barato dos filmes

Quem nunca assistiu a pelo menos um filme da série *Indiana Jones*, não sabe o significado da palavra aventura. O quarto deles, *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal*, estreou recentemente nos cinemas e, junto com ele, a LucasArts resolveu ressuscitar os filmes antigos lançando um box de DVDs e (mais importante para nós) um belo jogo que mistura o mundo de Indy ao universo dos bonequinhos LEGO.

A bonecada não fala, mas seus grunhidos conseguem, por incrível que pareça, contar a história perfeitamente. Bom, pelo menos para quem conhece bem os filmes. Sem falar que algumas passagens foram levemente alteradas para tirar proveito do potencial risível dos simpáticos bonecos. Como quando, no bar nepalês de Marion, Toht queima a bunda, em vez de mão, ao entrar em contato com o medalhão fervente.

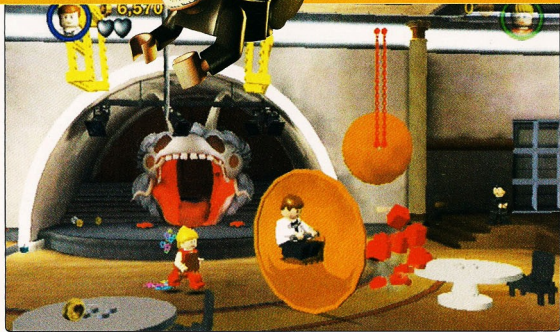
Esse e outros muitos detalhes é que fazem o charme do título, que de tão divertido e agradável, faz o jogador ignorar

quase que por completo as falhas encontradas ao longo da jogatina. Eu disse quase.

Talvez tenha sido pressa

Quanto tempo teria levado a Lucas para conceber a ideia e dar o pontapé inicial no desenvolvimento de LEGO Indy depois de concretizado o sucesso dos jogos LEGO Star Wars? Seja lá quanto tempo for, não foi suficiente para deixar o game tão melhor assim que a primeira série. Com a chegada do novo filme, a *Traveller's Tales* deve ter sentido na pele o estalo do chicote (não de Indiana Jones, mas de George Lucas) para que o game ficasse pronto a tempo de acompanhar o lançamento

O CHARME FAZ O JOGADOR IGNORAR QUASE QUE POR COMPLETO AS FALHAS ENCONTRADAS AO LONGO DA JOGATINA



● Usar o gongo para se proteger no Club Obi-Wan é um momento mágico. Pena que Willie não larga do seu pé



● Dê tempo na chicotada e use um livro para decifrar os símbolos das pedras



● Indiana Jones só teme uma coisa: cobras. E você vai rir muito desse medo

nos cinemas. E isso teve alguns reflexos na qualidade da Inteligência Artificial aliada.

O jogo rola do começo ao fim com dois ou mais personagens na tela. Quando você joga sozinho, o computador se encarrega de cuidar dos outros. Numas... Muitas vezes, eles não fazem aquilo que se espera deles. Não é raro ficar esperando em cima de um botão enquanto o segundo personagem não consegue ficar exatamente em cima do outro para abrir a porta. E quando se aperta o botão C para mudar de personagem, eles se recusam a ficar no ponto que você os deixou. Frequentemente, cometem suicídio pois o computador manda que eles fiquem sempre o mais perto possível do personagem controlado pelo jogador. Dependendo



● Vários chefes podem ser vencidos se você atirar objetos neles. Alguns dão trabalho se você estiver jogando sozinho

da situação, não há outra saída senão apertar + no segundo Wii Remote para resolver o puzzle.

É aí que você se toca: para curtir melhor o game, é obrigatória a presença do segundo jogador. Mas se por um lado a solução dos enigmas passa a ser mais tranquila, por outro há o problema do redimensionamento da tela para acomodar dois jogadores que às vezes querem seguir em direções opostas. É bom manter uma boa sintonia senão um pode puxar a tela de um jeito errado e acabar matando o outro sem querer. Ah, quase que eu me esqueço: não dá pra morrer no jogo. O máximo que acontece é seu personagem perder um pouco de grana cada vez que você comete um erro "fatal". Ou seja, você só não termina o game se empacar em algum enigma.

Ignorando limitações

Na hora da briga, é tudo bem simples. Há diferentes animações para os golpes, mas todos são executados da mesma forma. É a imortalidade faz com que você grude nos inimigos e aperte o botão de ataque a esmo. O Wii Remote foi sub-utilizado, já que os únicos movimentos que você vai fazer são para usar o chicote. Sendo que outro botão também faz isso.



Conselho de amigo: não se deixe assustar por essas aparentes falhas. O game é tão legal e trata a saga de uma forma tão engraçada que dá para esquecer dos defeitos antes de começar a reclamar.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	LUCASARTS
DESENVOLVIMENTO	TT GAMES

RECURSOS



O QUE É

Muitos socos, tiros e berros em três jogos em um único disco que retratam a trilogia original de Indiana Jones.

VISUAL

7

Tirando algumas bordas serrilhadas, é praticamente igual às versões em alta-definição.



ÁUDIO

8

Nada de vozes, mas a trilha sonora original de John Williams é o acompanhamento perfeito.

JOGABILIDADE

8

Os enigmas brilhantes e as seções de montagem de blocos compensam o combate fraquinho.

INOVAÇÃO

6

Tem algumas mecânicas que não existem em LEGO Star Wars, mas não muitas.

RESUMO

Apesar dos problemas, este jogo é tão essencial para os fãs quanto os filmes em DVD. Só é um pouco mais "quadrado".

78



Feio demais Não se deixe enganar com as imagens de você vê aqui. Na sua TV, o visual joga é muito pior. Até a versão de PS2 é mais bonita

THE INCREDIBLE HULK

O monstro verde em sua versão menos incrível até hoje

Assim como *Iron Man*, *The Incredible Hulk* é um jogo protagonizado por um herói da Marvel Comics e produzido pela Sega. E, infelizmente, assim como *Iron Man*, a qualidade *The Incredible Hulk* não se equipara à qualidade do filme em que ele é baseado.

A dinâmica é a mesma do jogo anterior do verdão, *Ultimate Destruction*, lançado para os consoles da geração passada: uma cidade enorme para ser explorada livremente e missões que podem ser iniciadas a qualquer momento. S5 que a herança positiva do último game não é suficiente para esconder os problemas que afetam deste aqui.

Hulk esmaga e a câmera fede

O primeiro e principal ponto fraco é a câmera. Em controles convencionais — ou seja, no X360 e no PS3 —, ela é controlada com o analógico direito. No Wii, como não há um segundo analógico, essa função fica por conta do cursor do Wii Remote. Mas não basta apenas apontar o controle para a tela da TV: antes você precisa apontar o — (menos), o que é desconfortável a qualquer momento e nem um pouco prático durante os combates.

Outro aspecto que faz você perder a vontade de jogar esta versão é a precariedade do cenário. De dez carros que aparecem em cada uma das esquinas da cidade, oito são táxis amarelos. Além disso, existem apenas cerca três tipos diferentes de pedestres no jogo todo e a distância para a construção dos elementos é ridícula e pequena — ande



• Hulk desperta para um dia de atividades divertidas envolvendo destruição



• "Hulkão, olha a dança que eu aprendi ontem: Cada um no seu quadrado..."

dois quarteirões e o prédio que estava na sua frente desaparece atrás de uma misteriosa fumaça branca.

Uma opção até então inédita nos jogos do herói, e que poderia tornar *The Incredible Hulk* um pouco mais interessante, é a possibilidade de destruir edifícios inteiros. Por que poderia? Porque o efeito da destruição é tão tóxico que você não vai querer perder seu tempo fazendo isso. Ou vai, já que só assim você consegue encontrar alguns dos itens colecionáveis.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	SEGA
DESENVOLVIMENTO	EDGE OF REALITY

RECURSOS



O QUE É

O jogo meia-boca baseado no novo filme do Gigante Esmeralda. Ande pelo cenário, destrua coisas, troque de jogo.

VISUAL

3D do pior tipo que existe: baseado em uma versão com resolução melhor, só que com menos detalhes.



ÁUDIO

Só conseguimos lembrar de três coisas: explosões, tiros e civis gritando pelo falante do Wii Remote.

JOGABILIDADE

Configurar o botão — (menos) para ativar o controle de câmera foi a pior decisão que a produtora tomou.

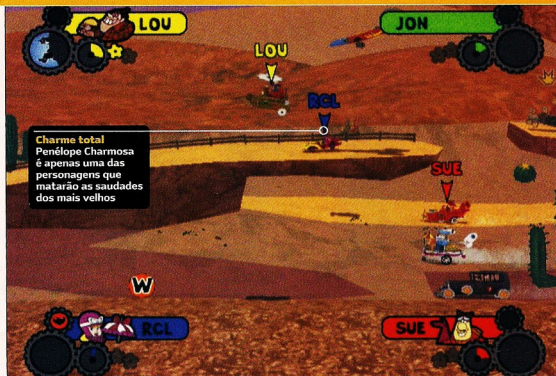
INOVAÇÃO

É o primeiro jogo do Hulk em que é possível destruir prédios inteiros. Mas isso não muda nada nessa versão.

RESUMO

É a estreia do Hulk no Wii, então esperávamos algo do mesmo naipe de *Ultimate Destruction*. Não chega nem perto...

55



Charme total
Penélope Charmosa é apenas uma das personagens que matizarão as saudades dos mais velhos

WACKY RACES CRASH & DASH

Desenho clássico não empolga no Wii

A intenção foi das melhores: recriar a experiência do desenho animado em um jogo acessível a todas as faixas etárias. Acontece que não é toda faixa etária que conhece o desenho, logo, metade da graça vai pelo ralo. Somente o pessoal mais velho, na faixa dos trinta e poucos anos, consegue enxergar os detalhes importantes, como as intervenções absurdas do Dicky Vigarista e a dublagem original (em inglês, infelizmente).

Para quem nunca assistiu ao programa, além de não fazer nenhum sentido, *Wacky Races* ainda tende a se tornar enfadonho no decorrer da partida. Na verdade, mesmo o pessoal das antigas, fã da série, vai enjoar rapidamente do jogo porque não há muito desafio, com exceção de vencer as 24 corridas disponíveis para habilitar a biografia dos personagens. 56.

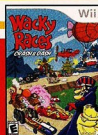


o No meio das provas, a corrida é interrompida e rola um minigame. No começo é até legal, mas depois enjoa

Fórmula batida

Para facilitar a compreensão de como funciona o sistema de controles, basta lembrar de *Rock and Roll Racing*, do SNES. A diferença é que em *Wacky Races* a tela alterna entre visão aérea e lateral. Com o Nunchuk, você comanda o carro, enquanto que o Wii Remote serve para usar os poderes coleitados na pista e acionar o turbo. Cada prova sofre três tentativas de sabotagem do Dicky Vigarista – o que, de fato, é um saco, já que a corrida é interrompida no meio para que você participe de um minigame. Para piorar um pouco mais, os tais minigames variam entre meia dúzia de opções, que se repetem por todos os campeonatos do início ao final do jogo.

Mesmo com as excelentes animações e a simplicidade necessária para se adequar a todo tipo de público, o jogo peca justamente por ser limitado demais, curto, sem um modo multiplayer decente e com ideias que funcionavam somente no desenho, mas que não têm o mesmo efeito na partida. Interromper a corrida, por exemplo, é algo sem sentido e que depois de três ou quatro vezes dá vontade de atirar o disco na parede.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **WARNER BROS.**
DESENVOLVIMENTO **EIDOS**

RECURSOS



O QUE É

Jogo de corrida baseado no antigo desenho *Corrida Maluca*, com itens, poderes e as pilantragens de Dick Vigarista.

VISUAL

7

As animações são excelentes. Dá até para pensar que o jogo é bom, mas fica só na impressão.



ÁUDIO

6

A dublagem perde o fator nostalgia, pois está tudo no original em inglês. Músicas e efeitos são medianos.

JOGABILIDADE

6

Simples, porém pobre. Basicamente, você mantém o carro na pista e tenta cruzar a linha de chegada em primeiro.

INOVAÇÃO

2

O sistema de controle lembra o de *Rock and Roll Racing*, que tem mais de uma década de existência.

NG RESUMO

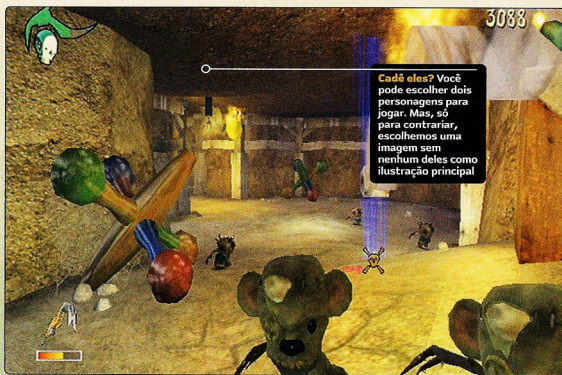
Fãs da série podem achar graça para lembrar os personagens, mas, como jogo, enjoa em questão de meia hora.

40



REVIEWS

DEATH JR.: ROOT OF EVIL



Cadê eles? Você pode escolher dois personagens para jogar. Mas, só para contrariar, escolhemos uma imagem sem nenhum deles como ilustração principal

DEATH JR.

ROOT OF EVIL

A raiz de todo mal, quem diria, está em um jogo de Wii

Não é sempre que nos deparamos com um jogo de aventura com humor tão refinado quanto *Death Jr.: Root of Evil*. O game, lançado originalmente para PSP, traz ao console da Nintendo um elenco de personagens extremamente



Pandora é uma personagem menos sombria e mais rosa do que Death Jr.



Se a morte for simpática como ele, não teremos mais medo de bater as botas

carismática, enredo interessante e jogabilidade que se encaixa perfeitamente ao Wii Remote.

A ação começa quando Death Jr. (o sucessor da Morte) e Pandora (uma garota obsessivo-compulsiva) libertam uma poderosa vila de seu sono, fazendo com que o mundo dos mortos e o mundo dos vivos virem de cabeça pro ar.

A partir dessa trapalhada, a Morte (sim, aquele ser com toice e capa preta) é sequestrada e você deve corrigir esse erro o mais rápido possível. Na pele de um dos dois protagonistas – é possível escolher entre Death Jr. e Pandora antes de começar a jogar –, você irá percorrer lugares realmente malucos, como cemitérios de brinquedos, florestas assombradas e até um mundo de waffles.

Truques de morte

Nas 18 fases do jogo, você pode utilizar diversas artimanhas para acabar com os loucos inimigos que cruzam seu caminho. Uma delas é o aprendizado de novos golpes com a coleta de vaga-lumes espalhados pelo game. Outra, mais visceral, é a utilização de armas de grosso calibre escondidas em locais remotos do cenário.

A jogabilidade é simples e se adequa muito bem ao controle do Wii. A disposição dos botões é muito agradável e abitar nos inimigos usando a mira do Wii Remote é bem melhor que no PSP. Aliás, o título ganhou muito com essa conversão: o game roda suave (60 quadros por segundo) e tem muito mais efeitos especiais na tela. Mesmo assim, o visual deixa um pouco a desejar.

Os diálogos entre os personagens são engraçadíssimos e dão aquele tempero especial ao título. Portanto, antes que você torça o nariz só por causa do visual infantil do game, saiba que *Death Jr.: Root of Evil* é um ótimo jogo de plataforma e consegue divertir jogadores de todas as idades.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	EIDOS
DESENVOLVIMENTO	BACKBONE ENT.

RECURSOS



O QUE É

Ótima conversão de um jogo de plataforma cheio de personalidade lançado originalmente no PSP.

VISUAL

7

Cumpra o seu papel. As fases são bem variadas, mas o nível de detalhamento poderia ser melhor.



ÁUDIO

6

A dublagem é muito boa, mas os demais efeitos são fracos, principalmente a trilha sonora.

JOGABILIDADE

8

Controles precisos e de fácil assimilação. A câmera atrapalha um pouco, mas no geral, tudo funciona.

INOVAÇÃO

6

Para formar uma nova arma, é necessário coletar peças, como se fosse um jogo de montar.

NG RESUMO

Se você procura um game carismático, mas com jogabilidade simples, *Death Jr.* é o seu jogo. Você vai dar boas risadas.

78





Banho de Lua Esquiar à noite é muito mais legal. O contraste da neve com o céu deixa o jogo muito mais bonito

Embragado, ele desliza pela página como se nada tivesse acontecido

WE SKI

O que há de melhor quando o assunto é esquiar com as mãos

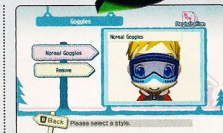
Como já havíamos testado o jogo usando apenas o esquema normal de controle (confira o review da versão japonesa na edição 11), desta vez decidimos focar a análise no uso da Wii Balance Board, já que este é o primeiro jogo de empresa third-party a ter suporte para o novo acessório da Nintendo. E para que você não perca seu tempo lendo o texto até o fim só para saber o que muda com o uso da balança, a resposta é a seguinte: em termos de jogabilidade, quase nada. A única função da balança no jogo, como era de se esperar, é controlar a direção do seu personagem – ajuste de velocidade, realização de manobras e outras ações continuam sendo feitas com o Wii Remote e o Nunchuk.

Esquibunda virtual

Obviamente, o nível de imersão é muito maior quando se joga com a balança. No entanto, se tivéssemos que escolher



O cabeçudo de vermelho sempre vai ser o seu rival, então escolha um Mii bacana para humilhá-lo ainda mais nas corridas



A variedade de equipamentos é grande, mas nem perdemos tempo com isso

apenas um esquema de controle, optariamos pelo normal. O motivo? Não precisar ficar em pé o tempo todo para jogar. Sim, você também fica em pé enquanto está jogando *Wii Fit*, mas como as atividades são escolhidas por meio de menu e cada uma é diferente da outra, é praticamente impossível se cansar da jogatina. Em *We Ski*, por outro lado, tudo é acessado pela montanha que serve de cenário para o jogo. É possível, por exemplo, ir da base ao topo do local com apenas um clique – há um sistema de teleféricos com várias paradas estratégicas espalhadas pela montanha local –, mas para encontrar os personagens que dão acesso às missões existentes, você sempre é obrigado a esquiar até eles.

Mas não se engane: o fato de a Balance Board não ser a melhor opção para jogar não significa que *We Ski* seja um jogo ruim. Pelo contrário. Apesar de simples, o título é cheio de modalidades divertidas e opções interessantes. Se *Wii Sports* e *SSX* fazem a sua cabeça, este é um jogo que talvez você vá querer ter na sua coleção.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO	NAMCO BANDAI

RECURSOS



O QUE É

Aproveite a neve e o belo visual das montanhas para esquiar ao lado de seres cabeçudos. Mas sem a Wii Balance Board.

VISUAL

Descobrimos que é possível jogar à noite e ficamos deslumbrados com o visual noturno. Ganha mais um ponto.



ÁUDIO

Você sabe: sons típicos de uma estação de esqui. O quê? Nunca esquiou? Enfim, nada de mais.

JOGABILIDADE

É bem mais complexo do que parece. A quantidade de comandos diferentes é razoavelmente grande.

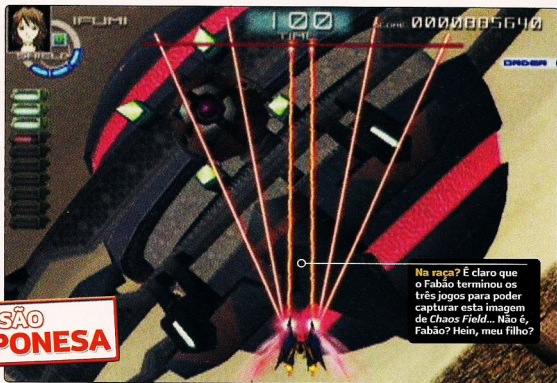
INOVAÇÃO

Agora que testamos com a Balance Board, merece um ponto a mais – apesar de preferirmos jogar sem ela.

NG RESUMO

Não é um jogo que vale a pena ter só por causa do suporte à Wii Balance Board, mas não deixa de ser divertido. Se puder, teste.

70



VERSÃO
JAPONESA

Na raça? É claro que o Fabão terminou os três jogos para poder capturar esta imagem de Chaos Field... Não é, Fabão? Hein, meu filho?

KAROUS Wii

Três games de nave pelo preço de um? Fica pra próxima

O segundo shooter do mês é, na verdade, uma coletânea da Milestone, uma empresa formada a partir da Compile, que na década de 1980 criou clássicos do gênero como *Zanac* e *Aleste*. A equipe da jovem empresa se especializou em criar jogos de arcade utilizando a

placa Naomi da Sega, entre eles a trilogia *Chaos Field*, *Radilly* e *Karous*, todos mais tarde convertidos para o Dreamcast – *Karous*, inclusive, detém o título de último jogo lançado oficialmente para o console da Sega, em 2007. E se você não sabia de nada disso, não está perdendo grande coisa.

Apesar da linhagem nobre, a Milestone ainda é uma empresa novata, com produtos que parecem obra de independentes promissores, mas longe ainda do nível de produções profissionais. Comparativamente, seus jogos de tiro não têm a combinação de design intrincado, ritmo controlado e conteúdo consistente de outros títulos de nicho como *Espgaluda*, *DoDonPachi* e *Mushihime-sama* – que dirá de um *Ikaruga*.

Vivendo do passado

No entanto, para aficionados curiosos, a coletânea em questão revisita a breve história da companhia. Por ora lançado apenas no Japão, *Milestone Shooting Collection: Karous Wii* (esse é o título completo) traz o jogo que lhe dá o subtítulo como carro-chefe, e faz o caminho inverso da história ao destravar, na ordem, *Radilly* e *Chaos Field*.

Karous tem gráficos interessantes em cel-shading, um esquema de cores que privilegia os contrastes monocromáticos e um sistema de jogo franco: um botão de tiro, um de espada, um de bomba e, sem apertar nenhum botão, um escudo que defende e deflete projéteis inimigos. Coletando os power-ups específicos, você melhora esses recursos.

Terminando as cinco fases do jogo principal, você habilita os menos interessantes *Radilly* (jogo que serviu de base para *Karous*, muito semelhante a ele em vários aspectos) e *Chaos Field* (título que enfoca as batalhas contra chefes). O problema é ter ânimo para chegar até lá.



Este é *Radilly*. Ou seria *Chaos Field*? Tá mais para *Karous*. Sem dúvida é *Karous*



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	MILESTONE
DESENVOLVIMENTO	MILESTONE

RECURSOS

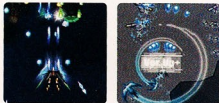


O QUE É

Compilação com três jogos de tiro da Milestone: *Karous*, *Radilly* e *Chaos Field*. Apenas o primeiro está disponível logo de cara.

VISUAL 5

Cel-shading simpático em *Karous* e *Radilly*, e um visual menos cartunesco e interessante em *Chaos Field*.



ÁUDIO 5

Como todo o resto da produção, a parte sonora não parece suficientemente inspirada.

JOGABILIDADE 6

O recurso de evolução em *Karous* é promissor, mas os jogos carecem de um sistema de pontuação elaborado.

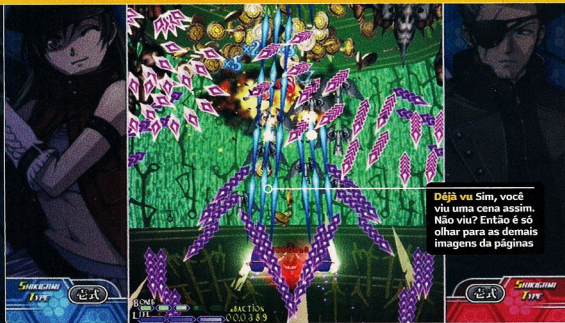
INOVAÇÃO 2

Pequenas idéias, grandes negócios. Falta ousadia e sobra vontade de lucrar com títulos antigos.

NG RESUMO

Três jogos em um só disco, mas três jogos ultrapassados e que nunca foram grandes coisas. Oferece diversão, mas é altamente perecível.

53



Dê já **vu Sim**, você viu uma cena assim. Não viu? Então é só olhar para as demais imagens da página

CASTLE OF SHIKIGAMI III

Mais um para alegrar o pouco tempo livre do Fabão

No mês passado, o sacana do Mega não me avisou que tinha baixado *Star Soldier R* e acabou ele mesmo avaliando o jogo na surdina. Desta vez, defendi meu gênero do coração e garanti os reviews dos dois shooters do mês, começando pelo tradicional *Castle of Shikigami III* para Wii.

Para quem conhece a série (*Shiki 2* saiu para GameCube nos EUA), a análise poderia ser resumida em poucas palavras: alguns novos personagens, retoques no sistema de jogo e cinco fases inéditas. Somente. E basta, para os fãs.

Agora, para os não-iniciados – eu usaria “neófitos”, mas o Mega arrancaria o termo do texto – um pouco de contexto: *Shikigami no Shiro* (nome japonês) é uma série do gênero danmaku (ou “cortina de balas”) com deslocamento vertical. Invariavelmente, os jogos têm cinco fases, cada uma dividida em dois atos curtos, com sub-chefe e chefe ao final deles. Os comandos são simples: dois botões, um de ataque para tiros contínuos (apertando repetidamente) ou ataque secundário (segurando o botão) e outro para soltar bombas. A característica distintiva da série, porém, é a utilização de personagens humanos em vez de naves e a ênfase no enredo.



● Em termos de recompensa, *Shikigami* é uma espécie de *Burnout* especial: arrisque-se para ganhar mais pontos

Tiros, tiros e mais tiros

Em *Shiki III*, o elenco é de oito personagens – quatro do segundo jogo e quatro inéditos, incluindo Reika, a protagonista do clássico *Time Gal* (não conhece? Acaba de perder dois pontos na escala nerdistica), cada qual com um tipo de tiro, ataque secundário e bomba únicos. O sistema de jogo o recompensa por assumir riscos: quanto mais próximo você passa dos projéteis inimigos, mais pontos faz ao coletar as moedas que chovem pela tela. As cores e padrões dos tiros são dignos de fogos de artifícios chineses, formando figuras hipnotizantes na tela que tornam mais difícil a tarefa de navegar pelo oceano de balas.

Para fechar o pacote, a versão americana transborda traduções literais e, por isso, dispara frases sem sentido. Chega a ser engraçado no começo, mas depois cansa – você pode desligar os diálogos da história. Há também um modo de galeria para destravar as belas artes do jogo, mas a graça mesmo está em repetir as cinco fases exaustivamente em busca do placar perfeito.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **AKSYS GAMES**
 DESENVOLVIMENTO **ALFA SYSTEM**

RECURSOS



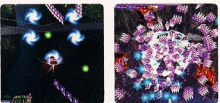
O QUE É

Típico jogo de tiro vertical com fases breves, chefes gigantes, milhares de tiros na tela e pouco espaço para novatos.

VISUAL

5

Formosura não é o principal atrativo deste jogo com visual insípido. Espere cores lavadas e texturas na média.



ÁUDIO

7

As músicas vão do eletrônico ao jazz, mas não se destacam dos ruidos frenéticos dos tiros e das explosões.

JOGABILIDADE

8

O sistema de controle simples permite que você se concentre na ação e improvise em meio ao mar de tiros.

INOVAÇÃO

3

O jogo pouco varia em relação ao que os seus antecessores – ou qualquer outro jogo de tiro moderno – oferecem.

NG RESUMO

Podemos levar um punhado de horas para ser terminado, mas quem aprecia o gênero vai continuar jogando por um bom tempo.

68



REVIEWS

THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN



Cavalinho Suba nas costas deste gigante para controlá-lo e amassar os inimigos sem ser incomodado

THE CHRONICLES OF NARNIA PRINCE CASPIAN

Ação medieval de qualidade

Entre um sucesso e outro usando pecinhas de LEGO, a Traveller's Tales também mostra que sabe fazer games baseados em filme. Com *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*, a produtora traz toda a magia do filme homônimo para o Wii com qualidade. O game é chelo de ação, tem jogabilidade variada e é competetíssimo na parte técnica.

Vá aos cinemas antes de jogar

Mesmo que o título não seja uma recriação interativa do filme (o game tem influências do livro original, escrito por C.S. Lewis em 1949), sua narrativa é feita com cenas do longa, portanto, faça questão de assistir no cinema antes de jogar para evitar revelações indesejadas.

O jogo começa quando o exército de Narnia, controlado pelo rei Miraz, está prestes a tomar o último reino resistente. No controle de quatro guerreiros com poderes distintos, você deve cumprir uma extensa lista de tarefas para chegar ao objetivo final da missão. Para isso, é necessário descobrir qual personagem usar para ultrapassar os obstáculos. No decorrer das fases, você controla inúmeros personagens e é possível alternar o controle dos guerreiros a qualquer momento. Isso dá ao jogo uma dinâmica bem legal, mas não o salva da repetição, principalmente nas fases finais do jogo. Os controles respondem muito bem, com pouco uso dos sensores do Wii Remote — nesse caso, uma ótima escolha.

A parte gráfica também surpreende. As cenas que ilustram os acontecimentos do jogo são muito bem-feitas e o número de personagens na tela é enorme. Mesmo com tantos detalhes, há pouquíssimos momentos de lentidão. O som é épico, mas não é nada que mereça grande destaque. Colocando tudo na balança, *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* é um bom jogo. E, obviamente, imperdível para os fãs da obra de C.S. Lewis.



Dois palavras: **cabra macho!**

• São quatro personagens jogáveis por fase, mas eles mudam a cada estágio



• Cruzar um campo de batalha fatiando inimigos sem pensar: pura satisfação



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **DISNEY INT.**
DESENVOLVIMENTO **TT TALES**

RECURSOS



O QUE É

Jogo de ação feito pelos criadores de *LEGO Star Wars*. Conta a história do novo filme da série com competência.

VISUAL

8

Modelos bem animados e texturas variadas. O que mais impressiona é o número de personagens na tela.



ÁUDIO

6

Trilha tipicamente medieval, com violinos, metais e outros instrumentos. É agradável, mas não essencial.

JOGABILIDADE

7

Tudo funciona bem, sem nenhum tipo de chacoalhão no Wii Remote capaz de deslocar o seu braço.

INOVAÇÃO

6

Você controla quatro personagens ao mesmo tempo e pode completar as tarefas em qualquer ordem.

NG RESUMO

Um bom jogo de ação, que entretém e traz toda a fantasia do filme para o Wii. Mas não vá com muita sede ao pote: é bom, não excelente.

72



KUNG FU PANDA

Se pandas fossem mesmo lutar, não estaríamos ameaçados de extinção.

Na miséria O urso Po procura uma moeda que caiu no chão para comprar uma cópia de seu próprio jogo



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO	XPEC

RECURSOS



O QUE É

Versão interativa do filme de animação *Kung Fu Panda* é um bom exemplo de como um jogo não deve ser feito.

VISUAL

Simplório. A construção dos personagens e dos cenários é básica e os efeitos são quase inexistentes.



ÁUDIO

A dublagem dos personagens é boa, mas o resto dos efeitos sonoros é de mau gosto e muito repetitivo.

JOGABILIDADE

Os sensores do Wii Remote foram mal utilizados. Golpes com combinações de movimentos simplesmente não saem.

INOVAÇÃO

O game é apenas um veículo para promover a obra principal, que é o filme. Só que promove mal.

RESUMO

Kung Fu Panda é um jogo com muitas falhas. O melhor a fazer é ir ao cinema e jogar alguma coisa melhor no Wii.

52

Mais um para a clássica lista dos caça-níqueis

Um jogo cheio de problemas baseado em um longa-metragem. Essa frase poderia ser utilizada para resumir a avaliação de vários jogos já lançados, e, infelizmente, também se encaixa como uma luva para *Kung Fu Panda*, título com defeitos graves na jogabilidade e pouca preocupação com os detalhes. O game é baseado no novo filme de animação desenvolvido pelos criadores de *Shrek*. A história gira em torno de Po, um urso que sonha ser o maior lutador de Kung Fu de toda a China.

Faltou capricho

O jogo começa, literalmente, dentro desse sonho. Mas, logo de cara, você percebe que está mais para um pesadelo: os gráficos são fraquíssimos, a jogabilidade é pra lá de confusa, as missões principais e paralelas são

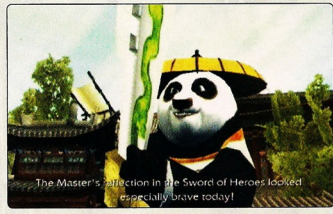
jogadas sem a mínima explicação para o jogador e, para finalizar, o som é extremamente irritante, principalmente os repetitivos gritinhos do urso bonachão.

Após essa descrição nada animadora, o que esperar do resto do jogo? Fases sem inspiração e igualmente deficientes, é claro. Os criadores, com pouco tempo de desenvolvimento ou não, poderiam ter caprichado um pouco mais no sistema de colisão – personagens e itens presos a paredes ou plataformas são coisas inaceitáveis nos dias de hoje.

Até os comandos feitos com os sensores do Wii Remote são precários, o movimento em que o panda dá um golpe semelhante a um Hadouken é absurdamente difícil de ser realizado.

Agora, a pequena parte bacana: existem outros personagens jogáveis (no primeiro chefe, você controla uma tigresa cheia de estilo) e o sistema de evolução das técnicas de combate de Po é interessante. Pena que isso não salva o game do

rótulo de caça-níquel, ou seja, feito apenas para se aproveitar do sucesso que o filme pode fazer nos cinemas.



Primeiro foi o gordinho Shrek, agora o rechonchudo panda Po. Será que o próximo filme da Dreamworks trará o Fausto Silva?



SOUL BUBBLES

Prepare o fôlego.
O seu não – da sua stylus

No preview publicado na edição 11, relacionamos *Soul Bubbles* com *LocoRoco*, do PSP. Mas agora que jogamos a versão final até cansar, fica impossível não relacioná-lo também com *LostWinds*. E não é só porque os dois jogos compartilham da mesma característica principal (o uso do vento para progredir pelos cenários), mas, principalmente, pelo capricho e pela atenção aos detalhes. Conforme você avança pelas fases, usando a stylus para assoprar uma bolha cheia de espíritos que precisam chegar sãos e salvos no final do percurso, descobre novos elementos que tornam a tarefa mais desafiante e percebe nuances que dão um charme todo especial ao título – como fachos de luz entrando pelas frestas em locais escuros, plantas se movendo de acordo com a direção do vento e seu personagem perdendo o fôlego depois um sopro muito longo.

Sentado na calçada...

Além de assoprar a bolha, você tem à disposição outras habilidades que são essenciais para completar os estágios. Para fazer a bolha passar por espaços muito estreitos, por exemplo, é necessário ativar a máscara de tigre (pressionando o direcional para a direita) e então dividi-la com riscos –



● Repare em como a bolha cheia d'água se modifica ao ser espremida pela rocha. Resultado da ótima física do jogo

para reagrupá-las, o procedimento é o mesmo, mas elas precisam estar juntas e você deve iniciar o risco em cima de uma delas. A segunda habilidade, da máscara de elefante, ativada com o direcional para a esquerda, serve para diminuir o tamanho da bolha, facilitando o controle sobre ela e, consequentemente, diminuindo as chances de ela ser estourada pelos obstáculos e criaturas que surgem no caminho. Ativada com o direcional para cima, a máscara de pássaro permite a realização da terceira habilidade: criação de novas bolhas. A princípio, ela é usada apenas para evitar que os espíritos fiquem desprotegidos caso a bolha original estoure e para coletar



● Rápido! Pressione para cima no direcional e desenhe uma bolha

itens que ficam em locais impossíveis de serem acessados com a bolha principal. Em fases mais avançadas, no entanto, você passa a usar a habilidade de várias outras maneiras, como coletar água para apagar fogo e até aprisionar algumas criaturas.

Agora já era!
Ele confundiu a
legenda com
uma bolha...



MESMA IDÉIA, EXECUÇÃO DIFERENTE

Três games parecidos com *Soul Bubbles*, mas que são jogados de outras maneiras



KURURIN SQUASH!

Versão para GameCube de um dos primeiros jogos lançados para o GBA no Japão: *Kuru Kuru Kururin*. Consiste em guiar uma vareta giratória por labirintos complicados sem encostar nas paredes ou nos obstáculos. Só saiu no Japão.



KORORINPA: MARBLE MANIA

Lançado para Wii em 2006 no Japão e no ano passado nos EUA, *Kororinpa* faz você virar e torcer o Wii Remote para controlar o cenário. Tudo isso para levar uma bola de gude até o final do percurso.



Wii FIT

A única diferença entre *Soul Bubbles* e o minigame Balance Bubble de *Wii Fit* é que você guia a bolha usando o seu corpo, e não apenas com uma caneta. Bom, na verdade, essa não é única diferença, mas você entendeu a ideia.

O VERDADEIRO DESAFIO É ENCONTRAR TODOS OS ITENS SECRETOS EXISTENTES EM CADA UMA DAS FASES DO JOGO

De canudo e canequinha...

A interação com elementos do cenário, aliás, é outro aspecto positivo do jogo. Além de manipular a bolha, às vezes é necessário usar os poderes ou tocar diretamente em objetos para conseguir cumprir a sua missão. Há rochas que são destruídas ao serem tocadas repetidamente, pedras frágeis que dissolvem depois que você esfrega a caneta sobre elas por alguns segundos e trepadeiras que só deixam de grudar na sua bolha se forem cortadas com o poder da máscara de tigre.

Os inimigos são igualmente variados. No começo, a grande maioria pode ser eliminada com simples toques na tela. Mais tarde, porém, os métodos

necessários para se livrar deles tornam-se mais trabalhosos. Contra os camaleões, por exemplo, acertá-los logo de cara não surte efeito algum. O jeito é esperar que eles grudem suas grandes línguas na sua bolha para então tocá-las e, em seguida, tocá-las várias vezes com a stylus. Alguns bichos não podem ser exterminados, mas ficam temporariamente inofensivos se você fizer a coisa certa — é possível murchar os balacus usando a máscara do elefante, mas eles continuam vivos e voltam a atacar.

Tublec, tublim!

Chegar ao final dos estágios não é uma tarefa muito complicada, uma vez que estrelas espalhadas pelo cenário indicam o caminho a ser feito. O verdadeiro desafio é encontrar todos os itens secretos existentes em cada fase. Além de grupos estrelas que não ficam em locais de fácil visualização, há três cabaças por fase. Os espíritos se transformam em corações quando você se aproxima de uma delas, mas isso não facilita muito as coisas, já que elas ficam em pontos bem difíceis de se achar.



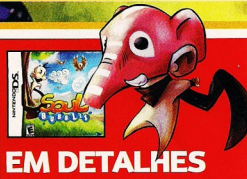
Assim como *LostWinds*, *Soul Bubbles* é um jogo simples com várias sacadas geniais. Quem não esperava muito dele vai se surpreender; quem não via a hora de jogá-lo, não vai tirá-lo do DS tão cedo.



• O Mega não se lembra de ter visto este tucano durante o tempo que jogou, mas ele diz ter avançado bastante. Então tá



• Esse aí chegou ao final da fase, mas não encontrou nenhuma cabaça. Cabaço!



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	IDIOS
DESENVOLVIMENTO	MEKENSLLEEP

RECURSOS



O QUE É

Usando a stylus, assopre uma bolha cheia de espíritos por labirintos variados e procure por itens secretos em locais escondidos.

VISUAL

8

2D com aspecto de 3D. Os cenários têm profundidade e a física é perfeita, especialmente a da bolha.



ÁUDIO

7

Sons tribais não fazem muito a nossa cabeça, mas se encaixam muito bem com a atmosfera do jogo.

JOGABILIDADE

9

Controlar a bolha contra correntes de ar ou de água é meio irritante às vezes, mas é o único ponto negativo.

INOVAÇÃO

8

Não lembramos de nenhum jogo parecido no DS, e esperamos que a produtora crie uma continuação logo.

RESUMO

Não deve agradar aos jogadores que só gostam de jogos complexos e demorados, mas que é um grande jogo, isso ninguém discute.

87



REVIEWS

SUMMON NIGHT: TWIN AGE



• Enquanto o próximo *Zelda* de DS não chega, você pode se esbaldar com *Twin Age*



• Eles já estão com as habilidades Chain Attack e Spin Crash. Agora é só tocar o terror

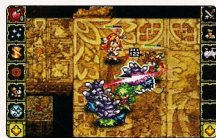
SUMMON NIGHT TWIN AGE

Os espíritos ficaram doidões... Sobrou pra você!

O mais novo RPG da Banpresto/Atlus mais parece um desenho animado, com cenários belos e detalhados, personagens carismáticos com personalidade forte e uma trilha sonora marcante. Os protagonistas da trama são Aldo e Reiha — um é especialista em golpes físicos e a outra, em feitiços. Os dois vivem em Jaraz, uma pequena ilha de Kasuzu, um lugar onde todos os eventos naturais são causados por espíritos de outro universo. Certo dia, esses espíritos começam a reagir de forma estranha, e aí começa a jornada dos dois "escolhidos", repleta de mistérios e reviravoltas. A trama não é original, mas é muito bem lapidada. Dá para perceber logo no início que *Twin Age* aproveita muito bem o legado de *Summon Night: Swordcraft Story* (GBA), oferecendo diversas opções para o jogador decidir o que fazer, desde a forja de armas (com a possibilidade de troca via Wi-Fi) a caminhos paralelos que podem resultar em diferentes finais.

Batalhas, muitas batalhas

As batalhas de *Twin Age* misturam o clássico modo de luta por turno com a mobilidade dos combates em tempo real. Em alguns confrontos, o foco se fecha em uma nova tela, impedindo que você continue pelo cenário. Mas você não fica parado esperando uma barra de tempo encher antes de atacar, uma vez que o jogo funciona como *Phantom Hourglass*: toque no inimigo para atacá-lo ou no solo para andar. Nas laterais da tela existem menus com itens e habilidades que podem ser acessados rapidamente



• O terceiro item à esquerda ativa uma bomba atômica. Ou algo parecido

com apenas um toque e configurados da maneira que você bem entender. Novas habilidades e golpes são adquiridos com o desenvolvimento. No nível dois, por exemplo, você recebe o Chain Attack, que permite atacar várias criaturas; no nível nove, recebe o Spin Crash, que acerta todos os inimigos em volta do alvo. Há a possibilidade de comprar e cultivar novas habilidades, o que garante um bom tempo de jogatina para os fanáticos que adoram fazer 100%. Em suma, *Twin Age* é interessante e agradável. Uma ótima opção de RPG para o DS.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	ATLUS
DESENVOLVIMENTO	BANPRESTO

RECURSOS



O QUE É

O RPG que você estava procurando depois de *Phantom Hourglass*. Lembra de *Summon Night: Swordcraft Story* do GBA? É aquilo e um pouco mais.

VISUAL

8

Efeitos visuais caprichados, cenários detalhados e personagens carismáticos. Quer mais o que?



ÁUDIO

8

Músicas envolventes e alguns diálogos falados criam o clima perfeito para o universo do jogo.

JOGABILIDADE

8

Tudo pode ser feito com a stylus: respostas para diálogos, realização de golpes, movimentação...

INOVAÇÃO

6

O jogo aproveitou muita coisa da versão *Swordcraft Story*, mas sem estragar o que já era bom.

RESUMO

É um RPG caprichado em todos os quesitos e oferece muitas horas de diversão para quem sentia falta de bons jogos do gênero.

80



Afinal, esse aí é o Aldo ou a Reiha? Estamos confusos



VERSÃO JAPONESA

すれちがい通信

• Dentro desta caixa tem uma cabeça de rato mastigada. Mas só nós sabemos disso. A Sega nunca mostraria uma cena assim



• Não é à toa que os gatos são robóticos: Yume Neko é um robô em forma de gato

YUME NEKO DS

Quem não tem cão brinca com gato? Sim, mas não se diverte tanto, ainda mais se for no DS

Dêcis bolas de pêlo ambulantes ou demônios capazes de entupir aspiradores de pó e pulmões. Bichos de estimação independentes, perfeitos para quem não gosta de bancar a babá, ou monstros sorrateiros que adoram estragar os jardins da vizinhança...

E assim: ou você gosta de gatos ou você gosta de cachorros; simpáizar com as duas espécies é algo simplesmente impossível. A Nintendo escolheu os cachorros, alienando assim, um grande número

de possíveis consumidores (e, no caso da **NGamer Brasil**, o Petrê e a Flavinha, que, no total, têm uma média de 52,3 gatos cada). Mas não é difícil entender por que a Big N deu preferência à cachorrada – ainda mais depois de jogar *Yume Neko DS*.

O problema é que gatos não fazem muita coisa. Ou seja, você não vai conseguir fazer com eles dêms saltos mortais, que pulem no meio de argolas ou que corram atrás de gravetos. Se você gosta desse tipo de brincadeira, é melhor brincar sozinho, pois assim como na vida real, os gatos estão mais interessados em dormir o dia todo.

Miauuu... ZZZZZZZ...

Na verdade, *Yume Neko DS* não é tão realista assim – seus gatos não somem de uma hora para outra e retornam dias depois com um pedaço da orelha faltando ou prestes a dar à luz a 20 filhotes, por exemplo. Ainda assim, não é tão divertido quanto ter um Nintendo. Como era de se esperar, não demora muito para que o tédio tome conta da experiência após ver seu gato desenrolando em novos de lá.

Você passa a maior parte do tempo remodelando a sua casa e tirando fotos do seu bichano. Logo, para um jogo cujo principal atrativo é admirar o cenário e seu animal de todos os ângulos possíveis, os gráficos são simplórios demais e a animação é robótica.

Há comandos de voz, mas como se trata de um jogo japonês, fica difícil aproveitar esse recurso. Não é um jogo que valha a pena ser importado do Japão, ainda mais porque uma possível versão em inglês pode revelar um mundo de possibilidades que nem sabemos que existe.

Um olho no peixe, o outro na galinha da vizinha



• Não temos dúvida: o que ele quer é um banho gelado, mas bem gelado mesmo



• Se o seu gato fizer isso na versão japonesa, pode se dar por satisfeito

EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	SEGA
DESENVOLVIMENTO	SEGA

RECURSOS



O QUE É

Divida sua casa virtual com seu gato virtual. Depois, tire fotos virtuais dele fazendo nada realmente muito interessante.

VISUAL

Não é ruim, mas fica melhor nas cenas estáticas do que nas em movimento. Os gatos são robóticos.



ÁUDIO

Mrrrroow? Mrrrr? Rrrraow! Brrrrraow! E uma trilha toska composta por música ambiente meia-boca.

JOGABILIDADE

É impossível aproveitar tudo o que o jogo tem a oferecer na versão japonesa. Esperemos um pouco mais.

INOVAÇÃO

“Você viu aquele tal de *Nintendogs*? Então, vamos fazer um igual, só que com gatos. Que tal?”

NG RESUMO

Não é muito diferente dos demais bichos de estimação virtuais. Tem muitas opções, mas que não parecem servir para muita coisa.

70



REVIEWS

SUPER DODGEBALL BRAWLERS



O cara acabou com o jogo: botou a bola embaixo do braço e foi-se embora

SUPER DODGEBALL BRAWLERS

Uma bolada bem forte no nariz...

A produtora de *Super Dodgeball Brawlers* é a ARC System Works, responsável pela maioria dos *Guilty Gears* que você já deve ter visto em arcades e consoles (inclusive no Nintendo DS), o que garante credibilidade à soft house, mas não o suficiente para que os jogadores invistam em um jogo de queimada com gráficos, som e jogabilidade da geração passada.

Tudo em *Brawlers* é antigo e lembra muito a versão lançada em 2001 para Game Boy Advance. Naquela época, era divertido controlar personagens baixinhos e cabeçudos nas quadras coloridas sem muitos detalhes, mas agora não cola mais. Para piorar, a trilha sonora – se é que podemos classificar como trilha um conjunto de toques polifônicos para celular – é repetitiva, e irrita em alguns poucos minutos.

A movimentação em quadra também não é das melhores e, com isso, nos resta acreditar na inovação e no uso da tela de toque para que o jogo fique mais divertido, certo? Errado! A tela de toque é quase impraticável, e só é usada para ativar o especial. E assim em todos os modos de jogo, o multiplayer clássico para até oito jogadores diverte um pouco mais, mas é bem pouco. A única inovação de fato é a possibilidade de chutar e socar o adversário na linha do meio de quadra. Mas se é para dar socos e pontapés, existe outro *Brawl* infinitamente melhor.

...E outra nas partes baixas

Um ponto que deveria tornar o jogo mais interessante (mas não torna) é a possibilidade de melhorar seu time com equipamentos comprados na loja. É possível comprar luvas, minuequeiras, camisetas, calçados e até um pé de Coelho que ajuda a pular mais alto. Esses itens modificam força, salto, velocidade sua e da bola e também a mira. Como cada personagem possui uma quantidade de "vida" medida em pontos, o melhor é comprar o item de força, depois aplicar a grana nos outros acessórios. Pronto, essa é a fórmula da vitória para *Brawlers*, um jogo que deveria ter sido lançado anos atrás.



● Aquilo branco é uma bola ou uma rosca? O jogo é de queimada ou queima-rosca?



● Orelha jogou queimada no DS e levou uma bolada na testa... Ops! É o contrário



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **AKSYS GAMES**
DESENVOLVIMENTO **ARC S. WORKS**

RECURSOS



O QUE É

Jogo de queimada com visual, trilha e jogabilidade da geração passada. Já tem o de GBA? Continue com ele.

VISUAL

Quadras coloridas sem muitos detalhes, efeitos de luz e outras coisas que deixam um jogo bonito.



ÁUDIO

Toques polifônicos repetitivos que irritam em minutos. Ou seriam monofônicos? Enfim, é ruim.

JOGABILIDADE

Tudo o que o direcional digital clássico proporciona: oito direções para você jogar ou desviar da bola.

INOVAÇÃO

Socar adversários no meio da quadra e jogar com outras sete pessoas usando apenas um cartão? Uau!

RESUMO

Apesar de doer, jogar queimada de verdade é bem mais divertido. Guarde seu dinheiro pois este game não vale a compra.

35



• Aquela opção "Skip" no canto direito não serve para nada. Por isso ela está falando que você não vai escapar tão facilmente



• Um percevejo que lança mísseis é algo que não imaginamos nem em pesadelo



• Personalização é o forte. Mas será que um "inseto com a sua cara" é algo bom?



• É fácil dizer "prepare para atacar" - não é ela que vai ficar suja de cocô de inseto

DRONE TACTICS

Nenhum pesticida já inventado pelo homem pode dar cabo de insetos tão poderosos como estes

Personalize seus insetos-robôs gigantes e mande-os para a batalha: este é o mote de *Drone Tactics*. Além de encher seus bichos de armas como metralhadoras, ganchos e todo o tipo de apetrechos, a parte estratégica do game é boa e rola sem solavancos, exatamente o que se espera de um jogo do gênero. Você seleciona uma de suas unidades e dá ordens para que ela se mova para uma posição ou para que ataque um oponente. A cada turno, a briga aumenta de ritmo até que alguma base seja destruída.

Porém, isto não é nenhuma novidade. Apesar da mecânica eficiente, as inovações não estão no sistema de turnos. Nas pelejas, já há um pouco de ar fresco: você pode contra-atacar, defender ou desviar dos golpes adversários. Mais do que isso, *Drone* oferece um bom sistema de cartas que serve como apoio para conferir habilidades especiais e curar suas unidades. É é aí que o jogo fica interessante: você seleciona os bichos, as armas que cada inseto carrega e as cartas que vai usar em cada batalha. Estas decisões acarretam em mais complexidade. Por exemplo, um inseto com uma arma de punho é fraco contra armas de fogo. E, para balancear o game, você puxa suas cartas. Acontece que, para conseguir o efeito descrito, é necessário vencer um minigame que geralmente faz uso da stylus. Uma boa quebra de ritmo para não focar demais na estratégia.

Mas o que realmente chama a atenção em *Drone Tactics* é seu grau de personalização. As escolhas variam de cores até insígnias que seus robôs podem usar. Isto é, quanto mais você avança no game, mais único se torna seu exército.

Pra boi dormir

Na verdade, é tão divertido customizar os bichos que você nem sentiria as mais de 40 horas necessárias para zerar o game com todas as missões opcionais. O problema é que não é possível avançar as falas e nem as cenas que rolam entre uma briga e outra. Some a isto uma história ruim e *Drone* pode se tornar chatíssimo em minutos. Afinal, são telas e mais telas de texto (durante as brigas também) que não têm nada de interessante para dizer. Talvez um *Drone Tactics 2* possa se focar em trazer bem mais robôs e cartas e bem menos blá blá blá.



EM DETALHES

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

RECURSOS



O QUE É

Personalize insetos-robôs e mande ver em batalhas. Depois, tente não dormir nas quase infinitas telas de texto.

VISUAL

Mistura de 2D mediano nos diálogos e 3D impressionante durante as batalhas dos robôs.



ÁUDIO

Alguns sons, assim como os efeitos dos robôs, são muito bons. Já as músicas são descartáveis.

JOGABILIDADE

É fácil de aprender, mas cheio de manhas. No geral, funciona bem e de forma fluida.

INOVAÇÃO

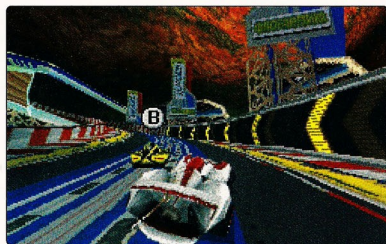
Seria bacana se tivesse ainda mais personalização, para diferenciar o título de outros de estratégia.

RESUMO

Controlar robôs-insetos gigantes é diversão para qualquer hora. Mas só se você não precisar ler textos e mais textos de uma história chata.

70





● Ao apertar o B, fique atento para não se confundir entre o X e o Y

SPEED RACER

THE VIDEOGAME

Vai, Speed, vai... Ops, já foi



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
WARNER BROS.
VISTUOS



Speed Racer é bom, mas não do tipo "nossa, vamos colocar na capa!" – ainda mais quando você tem em mãos (ou nos pés, se você preferir) um lançamento como *Wii Fit*. Escolhas editoriais à parte, o jogo é um dos poucos do gênero que funcionam bem no portátil e apresentam mais do que carros e pistas durante as partidas.

As comparações com *F-Zero* – especialmente em relação à versão GX – são inevitáveis, afinal, a sensação de velocidade é insana e os percursos são sinuosos e cheios de loopings. Mas *Speed Racer* não é um clone. Prova disso são as manobras à *Hot Wheels* e o sistema de combate intitulado Car-Fu. Aqui, funciona da seguinte maneira: pressione o B quando se aproximar de um adversário e então aperte o botão indicado na tela assim que o ícone estiver bem no meio da barra. Fazendo isso, seu veículo faz um

malabarismo aéreo e cai em cima do oponente, tirando-o temporariamente da competição. Você também consegue acertar os outros veículos com giros feitos com o botão X, que também serve para endireitar o carro caso ele atarisse de lado ou de costas depois de um salto.

Usar turbo também faz parte da brincadeira. Quanto mais manobras você realiza, mais a barra de turbo enche. Com ela no máximo, o modo Zone fica disponível, tornando seu carangó mais veloz (claro) e invencível por alguns instantes.

EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	7

RESUMO

Se você não gosta de *F-Zero*, não vai curtir *Speed Racer*. Sensação de velocidade na medida certa e uma jogabilidade bem bacana.

66



● Segure o botão de acelerar no "2" para arrancar na largada

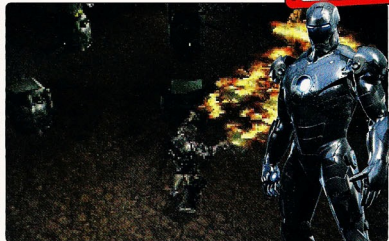
IRON MAN

Estragando mais um herói da Marvel



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
SEGA
A2M



● A versão de Wii é tão ruim quanto esta

O jogo do Homem de Ferro para o DS é simples, muito simples.

A começar pelo modo de controlar o herói: a ação é mostrada na tela de cima, a tela de toque mostra seu radar e, em determinadas ocasiões, você usa os botões para atirar mísseis e acionar outras armas. A trama segue o roteiro do filme e é banhada por inimigos genéricos de roupas idênticas que atacam o herói sem inteligência alguma.

As missões não oferecem desafios complexos que façam o jogador pensar, geralmente seguindo a linha "quebre a caixa, pegue a energia, destrua o inimigo e pronto. Próximo!". No ar ou na terra, faltam detalhes e itens. Tudo é tão igual que parece que a mesma textura foi aplicada em toda a fase. A parte mais "interessante" da jornada é a possibilidade de melhorar as habilidades do herói, como escudo, propulsão, mísseis e o famoso Unibeam, com os pontos



● A Nintendo deveria proibir jogos baseados em filmes de heróis no DS

PS5 para constar: a armadura é movida a álcool. Etílico, claro!



EM DETALHES

VISUAL	4
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	3

RESUMO

Infelizmente, a versão para DS é mais uma que entra para a lista de jogos toscos baseados em filmes. Não vale a pena gastar dinheiro com isto.

35



LEGO INDIANA JONES

THE ORIGINAL ADVENTURES

Um pouco mais do mesmo que todo mundo gosta



PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **LUCASARTS**
 DESENVOLVIMENTO **TT GAMES**



Salvo raríssimas exceções, jogos baseados em filmes são ruins. A britânica Traveller's Tales se aplica nessa exceção. Refazer o filme em versão jogável adotando peças Lego rendeu muita grana com *LEGO Star Wars* e um prêmio da academia Britânica. Depois que comprou a Embryonic Studios para formar a TT Games, é hora de passar pela série *Indiana Jones*.

The Original Adventures remonta à trilogia (*Caçadores da Arca Perdida*, *O Templo da Perdição* e *A Última Cruzada*) do Dr. Harry Walton Jones Jr. A universidade é o palco de entrada das aventuras, sendo que cada uma delas é dividida em seis fases repletas de itens colecionáveis. Um absurdo de tão bom!

Cada aventura possui uma série de puzzles, itens para coletar, personagens para habilitar e áreas e máquinas que exigem habilidades



Três aventuras, três games, trilegal

específicas para serem acessadas e manuseadas. Terminando uma fase, o modo Free Play fica acessível, o que permite usar qualquer personagem nele. Você pode alternar entre seus companheiros de aventura usando o botão A, "transformar-se" em outro personagem da lista através da tela de toque ou apertando os botões L ou R.

Exceto por algumas falhas na inteligência artificial, eis um belo exemplo de como retratar um filme e ainda manter o jogador grudado no DS.

EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	9
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	6

NG RESUMO

Já jogou o game anterior, *LEGO Star Wars*? Então vai notar que a produtora só mudou o tema. Mesmo assim, é um título de qualidade impar que vale cada centavo.

84

KUNG FU PANDA

Bonito, divertido e repetitivo



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

O pessoal da Vicarious Visions conseguiu agregar coisas legais na jogatina de *Kung Fu Panda*, mas não manteve a diversão e motivação caminhando lado a lado. É um game para o público infantil, mas isso não quer dizer que o alvo tenha sido acertado na mosca.

Os dez primeiros minutos de jogo são irritantes, mas assim que pegar o jeito, você enxergará tudo com outros olhos ao se tornar craque no uso da stylus. São 13 fases subdivididas em setores (mostrados em forma de um mapa na tela de cima do DS), onde o aprendizado de novas técnicas cria novas ações de combate ou de acesso a outras áreas.

A ação depende da direção do traço que você fizer e diferentes tipos de ataque são realizados assim, como por exemplo, agarrar objetos ou inimigos e arremessá-los.

Os puzzles quebram a rotina da pancadaria, mas o destaque fica mesmo para o ótimo desafio contra os chefes. De fato, o game cumpre uma rotina básica e abusiva, positivamente, do uso da stylus. Mas no fim da primeira fase, as repetições surgem em

doses cavalares e tiram o brilho daquilo que parecia tão legal. Isso sem falar na falta de extras e de um modo multiplayer.



O panda aprendeu tudo com Bruce Lee



EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	3

NG RESUMO

Um game que tinha tudo para dominar seu DS por horas a fio, mas sofre com repetições. Chegar ao fim da aventura compensa, o problema é ter disposição para tanto.

50



MY POKÉMON RANCH

Pode entrar. Mas não se esqueça de trazer o seu *Diamond/Pearl*

Os fãs mais hardcore já estavam desesperados por esse título. A cada nova geração, o espaço de armazenamento do jogo aumenta, mas nunca o suficiente para guardar tantos pokémon usados para treinamento. Em *Diamond/Pearl* não foi diferente, muitos treinadores já estavam sem espaço na box, e *My Pokémon Ranch* veio para salvá-los. Mas não só pra isso.

O visual é a primeira coisa que chama a atenção no jogo. Os pokémon estão totalmente estilizados, parecem feitos de origami, bem diferente do que os fãs estão acostumados. A possibilidade de colocar roupas de cowboy no Mii também ficou interessante. O jogo lembra um pouco *Check Mii Out Channel*, com direito a ver o rancho dos outros e assistir a desfiles de Mii e pokémon. A ideia de colocar todos os pokémon em um único lugar torna o rancho um verdadeiro caos, o que complica na hora de transferir monstros do jogo para o DS, mesmo com a possibilidade de fazer procura. Outra coisa que faz falta é não poder conferir os stats e golpes dos pokémon armazenado a qualquer hora – isso só é possível quando o jogo está conectado ao DS.

Vai lotar, vai lotar...

A armazenagem exige um pouco de paciência dos jogadores. A capacidade de armazenamento do rancho vai aumentando conforme a quantidade de monstros enviados para ele, mas é necessário esperar um dia inteiro para que isso aconteça – ou ir ao calendário do Wii e mudar a data. Quando você guarda seus pokémon no jogo, ele checa sua pokédex e solicita que você capture criaturas que ele sabe que você não tem. Alguns desses pokémon, que aparecem com uma placa de procurado dentro do jogo, podem ser trocados por pokémon com golpes difíceis de se conseguir. Ao quase completar a capacidade máxima do rancho (999 pokémon), a dona do rancho lhe oferece um Mew – essa é a primeira vez que ele pode ser adquirido aqui no Brasil



• Nada como dar uma volta no lombo de uma espécie de dragão aquático azul



• O que pode ser mais divertido do que ver os pokémon dormindo? Muita coisa

sem o uso de trapça ou de defeitos dos jogos antigos.

O fato de *MPR* ter abandonado a armazenagem compartilhada – impedindo que você transfira para o seu cartucho criaturas originadas de outros cartuchos – faz com que o jogo fique bem atrás da versão *Box* em termos de utilidade. No entanto, quem não está nem aí para espaço de armazenagem e quer ser estimulado para capturar mais pokémon, o título é um prato cheio. Agora, se você curte *Pokémon*, mas não tem um DS com



DANIEL *Diamond/Pearl*, vale mais a pena gastar 1.000 Wii Points com *Pokémon Puzzle League* no Virtual Console.



EM DETALHES

PLATAFORMA	WIIWARE
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	AMBRELLA

RECURSOS



O QUE É

Novo jogo da série que permite armazenar os pokémon de *Diamond/Pearl* no Wii e vê-los brincar um com os outros.

VISUAL

O visual estilizado dos pokémon é bem inovador. A modelagem é simples, mas o resultado é engraçado.



ÁUDIO

O jogo possui duas músicas, os mesmos grunhidos de sempre e a brilhante opção de desligar o som.

JOGABILIDADE

Você só pode fazer outra coisa além de ver os bichos andando depois de depositar alguns pokémon.

INOVAÇÃO

Não é apenas uma nova versão do *Pokémon Box*, mas os recursos inéditos não sustentam o interesse.

RESUMO

Os fãs desesperados por espaço e loucos para ter um Mew vão pirar. Para quem não tem *Diamond/Pearl*, é um título totalmente inútil.

35



TOKI TORI

Idéias e conceitos já usados mas que ficaram ótimos no WiiWare



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

WIIWARE
TWO TRIBES
TWO TRIBES



• Vacilou? Sem erro. O jogo QUER que você reinicie várias vezes

As idéias aplicadas em *Toki Tori* não são originais. Muito menos o game, que já deu as caras no GBC, mas, em conjunto, elas funcionam bem no novo título de WiiWare. Assim, as fases de quebra-cabeça no estilo de *Lode Runner* se uniram ao visual de *Lemmings*, fazendo com que o jogo apresente um desafio crescente e compatível a todas as idades.

Você controla um passarinho amarelo e deve resgatar seus irmãozinhos que estão à mercê de bichos estranhos. Como você não pode saltar obstáculos, é preciso observar onde estão os ovinhos e fazer um caminho que possibilite o resgate de todos sem ficar preso em algum lugar ou ser atingido pelos inimigos. Um erro e a fase deve ser reiniciada. Entretanto, existem itens que ajudam a transpor alguns obstáculos como uma pequena ponte, um tele-transporte e um raio de gelo. Eles são limitadíssimos, mas quebram um baíta galho.

Com o raio, por exemplo, você congela os inimigos que, dependendo do lugar, podem servir de escada para acessar locais impossíveis. O game obriga o desenvolvimento de uma estratégia para coletar todos os

ovinhos do modo mais simples e rápido possível. Isso instiga sua mente a vislumbrar as possibilidades existentes para completar a fase e, o melhor de tudo, não enjoa.

Mas, caso acabe preso, é possível usar o wildcard. Esta carta deveria ser como a de *Zack & Wiki*: em vez de simplesmente pular a fase, quebrando o desafio, seria melhor se ela indicasse o caminho a ser feito. Assim, o jogador aprenderia sozinho os mistérios do jogo.



EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	7

RESUMO

Mesmo obrigando o jogador a reiniciar a mesma fase diversas e diversas vezes, o game não enjoa fácil e oferece desafio na medida certa.

78

KID GAMES

Venda e Assistência Técnica

Wii Fit: Divirta-se e entre em forma!
www.kidgames.com.br





O doutor e o remédio são os mesmos, mas o tratamento traz novidades

DR. MARIO RX ONLINE

O clássico retorna em boa forma

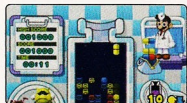


PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

WIIWARE
NINTENDO
NINTENDO

Definitivamente, *Dr. Mario* não é um jogo compatível com o meu cérebro. É complicado para a minha massa cinzenta entender algo que não muda há muito tempo: formar fileiras horizontais ou verticais de pílulas da mesma cor para eliminar os vírus. Enfileirar não é o problema, mas sim, evitar que uma peça de uma determinada cor caia em cima de um vírus de outra. Quando isso acontece, a treta para tentar contornar a situação é grande. É aí que está o segredo do sucesso do game: por mais simples que ele possa parecer, a dificuldade é grande e obriga a pensar rápido.

Mas se jogar contra a máquina é fácil demais, é possível



▼ Você sofre de mau-humor? Jogue *Dr. Mario* que essa doença passa

enfrentar um amigo ou qualquer usuário de Wii em partidas online. O único problema é que o esquema é o mesmo de outros jogos da Nintendo, que obriga a trocar friend codes para registrar um usuário para o game.

Para dar uma variada, a Nintendo incluiu um modo chamado de Germ Buster. Nele, sozinho ou ao lado de amigos, você aponta para a tela e puxa e arrasta as pílulas que caem. O objetivo é o mesmo do game

PEQUENO principal, mas falta precisão para que o modo divirta. Pelo menos, a banguêça é garantida.

EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	8

RESUMO

Pouca coisa mudou, mas, embora seja o mesmo jogo de alguns anos atrás, *Dr. Mario* continua divertindo, ainda mais com o novo modo online.

82

COCOTO FISHING MASTER

Parece que os peixes estão ensaboados



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

WIIWARE
NEKO ENTERTAINMENT
NEKO ENTERTAINMENT



O visual lembra *Wind Walker* vagamente. Mas é bem vagamente mesmo

Este é um único simulador de pesca que consegue irritar o jogador. Pense comigo: você paga sete dólares, compra o jogo para relaxar e não consegue fazer o principal, que é pescar. Desse modo, você não conseguirá colecionar as mais de 30 espécies de seres marinhos e nem viajar por um dos cinco lagos do game. Há até chefes de fases que você não conseguirá enfrentar, pois nenhum peixinho morderá sua isca.

O problema todo está nos (inúteis) controles. Por mais intuitivos que eles pareçam ser, não funcionam nem com reza brava. Na teoria, você deve pressionar o botão A e levantar e baixar o Wii Remote rapidamente para lançar a linha. Quando o peixe morder a isca, basta girar o Nunchuk como se fosse o carratel

e pronto. Há um radar que indica onde está cada tipo de peixe e você pode movimentar o seu barco para um local melhor. Mas isso se sua paciência agüentar.

Para você ter uma ideia de como o game não funciona, chamamos até os mais experientes pescadores da redação que, mesmo depois de horas de tentativas, acharam mais fácil ir num pesque e pague do que continuar com *Cocoto*.

EM DETALHES

VISUAL	5
ÁUDIO	4
JOGABILIDADE	0
INOVAÇÃO	1

RESUMO

Nunca uma pescaria foi tão frustrante. Se você conseguir realizar o objetivo principal do game, que é pescar, por favor, nos avise com urgência!

18



▼ Para fisgar um caldeirão cheio de peixes, só fazendo mágica. Shazam!



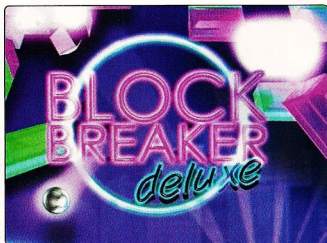
BLOCK BREAKER DELUXE

A velha fórmula com (mais) uma roupagem nova



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

WIIWARE
GAMELOFT
GAMELOFT



• Sempre achamos que quebrar blocos é um verdadeiro luxo

O ser humano é contraditório por natureza, pois simplifica algumas coisas para depois complicá-las ainda mais. A Atari criou *Breakout*, um viciante título de arcade em 1976, no qual o objetivo era rebater uma bolinha e quebrar os blocos. Dez anos mais tarde, a Taito veio com *Arkanoid*, o mesmo game só que mais bonito. Agora, a GameLoft reutiliza a fórmula com *Block Breaker Deluxe*, repetindo tudo, mas aplicando coisas inovadoras no estilo do game, como chefes e outras perfunárias.

Agora é possível rebater a bolinha e quebrar os blocos com grande estilo, curtindo um enredo (?) que justifica os acontecimentos. Movimentar o Wii Remote para os lados, ou mudar a configuração para usar o direcional em cruz, controla o bastão para rebater a bolinha. Ao mesmo tempo, o cursor pode coletar itens, dinheiro e power



• O coração representa o nosso amor

ups que geram diversos efeitos (e você ainda pode comprar acessórios com efeitos permanentes).

O game é simples, viciante e oferece 50 fases e cinco chefes. Mas devido à drástica oscilação, você vive em dois extremos: a sensibilidade do bastão é alta demais com o uso do Wii Remote, ou muito lenta com o direcional em cruz. Apesar disso, *BBD*



esbanja o clássico efeito *Tetris*: faz você jogar até criar calo no olho para tentar superar a própria pontuação.

EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	4
INOVAÇÃO	5

RESUMO

Este é um dos títulos mais difundidos da história: existem versões para PC, iPod, celular...

Ainda assim, vale os 800 Wii Points para jogá-lo no Wii.

70

FAMILY TABLE TENNIS

Morra de tédio jogando tênis de mesa em família



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

WIIWARE
AKSYS GAMES
ARC SYSTEM

Os games de esporte não são mesmo o ponto forte do pessoal da Arc System, criadores da série de luta *Guilty Gear*. Sendo curto e grosso, *Family Table Tennis* é uma cópia descarada, em termos de jogabilidade, do game de tênis que vem no pacote *Wii Sports*, só que ao invés de uma quadra, a disputa rola em uma mesa. A praticidade é alta: em questão de segundos você domina a jogabilidade, já o visual tenta passar um ar de descontração. Existem apenas quatro personagens selecionáveis – que não se diferenciam em nada em termos técnicos – para disputar uma competição com direito a três minigames além do modo principal.

Tudo bem que jogadores casuais experimentem, mas 10 minutos são suficientes para fazer tudo que o game oferece. É casualidade demais até para o seu irmãozinho de seis anos, que vai levar um banho de tédio após os primeiros minutos de uma partida. Não há desafio algum para ganhar

as partidas e o quesito criatividade é praticamente inexistente.

Muito pior do que ficar em casa assistindo Faustão ou Gugu no domingo, é pensar que alguém vai



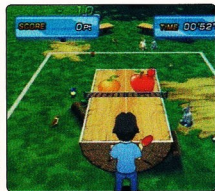
gastar 500 Wii Points para bocejar enquanto tenta jogar isto aqui. Finja que o título não existe e seja feliz.



• Não se engane pelo colorido do jogo



• Ela cansou de tanta chaticê e foi dormir



EM DETALHES

VISUAL	4
ÁUDIO	4
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	1

RESUMO

A Arc System bem que poderia estar trabalhando em um novo *Guilty Gear* ou algo mais decente para Wii, ao invés de tentar empurrar essa tranqueira em nossa goela.

18

OS JOGOS PERDIDOS DA NINTENDO

Em um universo paralelo, você estaria jogando eles agora mesmo

A tãntida. O Cálice Sagrado. O episódio de *Jornada nas Estrelas* em que o Capitão Picard se veste como uma drag queen e dança a macarena. Certas coisas estão perdidas para sempre, mas mesmo assim conseguem capturar a imaginação de novas gerações. Os games também têm seu cemitério de raridades: ideias abandonadas ou projetos fracassados que enfrentaram a crueldade e a frieza de um escritório de contabilidade. Eles são conhecidos como Vaporware, e parece que o Wii já possui seus dois primeiros representantes desse gênero: o sumido *Project H.A.M.M.E.R.* e o misterioso *Sadness*.

Mas enquanto esperamos pacientemente para descobrir o destino final desses dois títulos, decidimos relembra as lágrimas derramadas por games que nunca tiveram a chance de alegrar o dia de um jogador, que nunca colocaram um sorriso no rosto de uma criança. Esses, caro amigo, são os games para consoles da Big N que nunca existiram.

NES

FINAL FANTASY IV

Com o sucesso dos primeiros jogos da série *Final Fantasy*, a SquareSoft divulgou uma imagem daquilo que eles "imaginavam" que seria o próximo jogo, junto com informações que prometiam novas classes de trabalho como "cozinheiro" e "carpinteiro" — é isso mesmo. Apesar de ter sido planejado, o jogo nunca existiu, e a

Esse era o visual dos personagens na versão de NES. Pegadinha!

empresa decidiu dedicar os recursos para seu primeiro título de SNES — o *Final Fantasy IV* que conhecemos e amamos hoje.



DRAC'S NIGHT OUT



Um exemplo de propaganda in-game que deu errado. *Drac's Night Out* conseguiu financiamento ao prometer à marca Reebok o protagonista, Drácula, usaria um par de seus tênis, que estavam em moda na época. O jogador guiaria o vampiro para um encontro romântico e sangrento na casa da namorada. Mas como o próprio Drácula, *Drac's Night Out* jamais viu a luz do dia. Um protótipo, no entanto, foi vendido no site de leilões eBay por US\$ 760 em 2005.

SIMCITY

Esta é uma descoberta recente. Em 2005, durante uma faxina nos escritórios da Nintendo, um cartucho demo de *SimCity* foi descoberto — e confirmado como a única cópia existente. Seu desenvolvimento até que fazia sentido, já que o NES foi o único console que nunca recebeu uma versão da série.



CALIFORNIA RAISINS: THE GRAPE ESCAPE



Com exemplos como *McDonald's Land* (McDonald's) e *Yo! Noid* (Domino's Pizza), o NES conhecia muito bem os jogos publicitários. Mas este teria sido diferente. Desenvolvido pela Capcom, a jogabilidade de *California Raisins* lembrava a de outros clássicos da produtora para o NES como *Duck Tales* e *Chip 'n Dale: Rescue Rangers*. Infelizmente, a baixa popularidade do fabricante de uvas-passas fez com que o jogo fosse cancelado antes de seu lançamento. Uma pena.



MASTER FIGHTER II

Este não é exatamente um game cancelado. Na verdade, ele sequer é legítimo. *Master Fighter II* é uma versão pirata do clássico *Street Fighter II* de SNES para o Famicom. Surpreendentemente, a jogabilidade era similar à de seu irmão mais velho, apesar de muitos outros detalhes terem sido perdidos. Esse tipo de pirataria é comum na China, onde é possível encontrar até mesmo uma conversão de *Final Fantasy VII* (originalmente lançado em três CDs) para o NES. Veja: tinyurl.com/3zskn8





SNES

FINAL FANTASY EXTREME

Apesar do sucesso mundial da franquia *Final Fantasy*, a Square sempre se preocupou em como adaptar os jogos da série para o Ocidente. *Final Fantasy V* foi um dos games a sofrer com isso: o tradutor Ted Woolsey falou na época que "ele não é suficientemente acessível ao jogador mediano". Pior do que isso: para desespero dos fãs, o plano de lançar o jogo só para jogadores ocidentais "experientes", com o nome de *Final Fantasy Extreme*, também foi cancelado.

CHORÔMETRO

Os próprios fãs da série traduziram e colocaram o título na internet.



FX FIGHTER

Depois do sucesso de *Star Fox*, a Nintendo resolveu exercitar o chip Super FX do SNES e começou a preparar o maior número de jogos 3D que podia. *FX Fighter* era um desses jogos. Infelizmente, atrasos no desenvolvimento fizeram com que a Nintendo largasse o projeto para se concentrar no N64. *FX Fighter* acabou sendo lançado apenas para PC.

CHORÔMETRO

Levando em conta a paucíssima taxa de frames dos jogos Super FX...



GOLDENEYE 007

O popular jogo de tiro em primeira pessoa do N64 poderia ter sido algo bem diferente se a Rare tivesse seguido seus planos iniciais para a franquia: um jogo estilo *Virtua Cop* para o SNES. Por sorte, a equipe de desenvolvimento da Rare era meio inexperiente na época e atrasou o produto, o que resultou no nascimento do shooter mais famoso do N64.

CHORÔMETRO

Responde rápido: o que você prefere jogar, *Virtua Cop* ou *GoldenEye 007*?



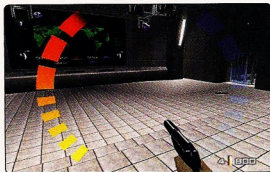
STAR FOX 2



Como aconteceu com outros títulos de SNES com chip Super FX que nunca foram lançados, o motivo para o cancelamento de *Star Fox 2* foi o então iminente lançamento do N64, já que Miyamoto não queria reduzir a importância das capacidades 3D do novo console. O que é uma pena, visto que *Star Fox 2* estava completo e pronto para ser comercializado. Nós certamente compraríamos algumas cópias se a Big N decidisse lançá-lo hoje em dia. E você?

CHORÔMETRO

Não conta para ninguém, mas parece que dá para encontrá-lo na internet.



DESTRUIÇÃO TOTAL

Será mesmo que *Project H.A.M.M.E.R.* está ameaçado de extinção?

Ele deveria ser um título de lançamento do Wii, mas foi adiado. E adiado, adiado e adiado. Hoje, dois anos mais tarde, nós nos perguntamos se o jogo de ação com martelos gigantes algum dia será lançado. A Nintendo diz que não, mas o presidente de uma subsidiária da Big N alega que ele e sua equipe ainda trabalham no título. Pode anotar: seremos os primeiros a falar quando houver alguma nova informação sobre o paradeiro de *H.A.M.M.E.R.*



Dizem por aí que ele deu cabo da equipe de desenvolvimento original...

ESPECIAL

OS JOGOS PERDIDOS DA NINTENDO

N64

EARTHBOUND 64

Como na história de *GoldenEye*, às vezes um produto cancelado ganha uma segunda chance e se transforma em algo maior e melhor. Como um RPG tridimensional para N64, *EarthBound 64* perdeu grande parte do charme de seus antecessores 2D, e ainda atrapalhava seus criadores com a complicada transição para 3D. Quando sua trama foi transferida para *Mother 3*, de GBA, os fãs finalmente

receberam o que queriam (ao menos no Japão).

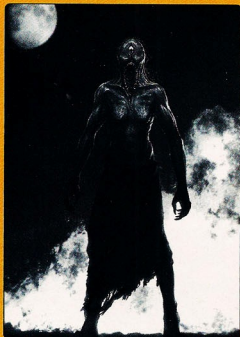
CHORÔMETRO

É preciso admitir: certas coisas não ficam bem em 3D.



ENXUGUE AS LÁGRIMAS

Sadness não acaba com tristeza dos jogadores...



• Este é... Bem, não fazemos a menor ideia. E, provavelmente, nem os próprios produtores

Muitas pessoas estão irritadas com o silêncio assustador que ronda *Sadness*, game que tinha tudo para ser a resposta do Wii à série *Silent Hill*. Outro problema é que os criadores, os poloneses da Nibiris, não informam a identidade da misteriosa produtora que proíbe a divulgação de qualquer imagem do jogo em ação. Até que apareceu um comunicado de imprensa enaltecendo a engine gráfica do jogo, batizada de Gamebryo (notícia que foi publicada na edição 11). Mas, novamente, nenhuma informação sobre o lançamento ou notícias palpáveis. Tem cheiro de presunto... ou seja, é mais um destino ao cemitério.



METAL GEAR SOLID

Assim como o fiasco de *Final Fantasy VII* (ao lado), o N64 perdeu *Metal Gear Solid* graças à insistência da Nintendo em utilizar cartuchos, formato de mídia com memória limitada. E isso apesar da vontade de Hideo Kojima em renovar a franquia com a Nintendo (o primeiro *Metal Gear* foi lançado para o NES em 1987). As coisas se ajeitaram com a chegada de *Twin Snakes* em 2004, o remake de *Metal Gear Solid* para GameCube.

CHORÔMETRO

Entenda: MGS simplesmente não podia ser feito para N64. Ponto.



SUPER MARIO 64 2

A julgar pelas vendas astronômicas de *Super Mario 64*, tudo indicava que uma sequência seria desenvolvida. E quase foi. Mas o Mestre Miyamoto é um perfeccionista e percebeu que era impossível criar a sequência multiplayer que desejava, pois o N64 era muito limitado. O desenvolvimento foi cancelado logo no início, com apenas uma fase de demonstração criada. No entanto, várias das ideias para o modo multiplayer concebido por Miyamoto foram usadas no remake lançado para o portátil DS.

CHORÔMETRO

Na época, teríamos amado. Ao menos conseguiríamos jogá-lo no DS. Numas.



FINAL FANTASY VII



Tudo bem. Esta era apenas uma demo técnica com versões poligonais dos personagens de *Final Fantasy VI* para que a Square testasse novas tecnologias, como um novo sistema de magia baseado em gestos. Mas assim que a Nintendo decidiu utilizar cartuchos no N64, a Square cancelou seu suporte e se juntou à Sony e sua nova tecnologia. Dá até coceira de pensar no que poderia ter saído disso se a Square tivesse culhões na época.

CHORÔMETRO

Imagine: *Final Fantasy VII* a XII em consoles Nintendo! Seria demais...



Ele está feliz pois pode descansar um pouco graças ao cancelamento do jogo





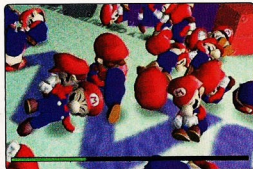
GAMECUBE

SUPER MARIO 128

Outra demo técnica, só que esta causou um grande alvoroço graças ao nome, que tem ligação com um antigo projeto/boato envolvendo o bigodudo da Nintendo. Com 128 Marios correndo como loucos por uma esfera, a tecnologia demonstrava elementos de controle de grupo – usados mais tarde nos jogos da série *Pikmin* – e a física gravitacional de esferas – vista recentemente no fantástico *Super Mario Galaxy*.

CHORÔMETRO

Miyamoto diz que ainda não vimos Mario 128. E nós sabemos disso.



THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

The Four Horsemen of the Apocalypse era um título muito pesado para o GameCube: trazia temas religiosos, uma personagem principal que trabalhava meio período como prostituta, toneladas de vísceras e litros de sangue. Mas não foi por isso que ele foi cancelado – a produtora 3DO é que falhou. Ops.

CHORÔMETRO

Não seria nada mas ver um pouco mais de sangue no GameCube.



DEAD RUSH

Imagine *Grand Theft Auto III* rolando em um holocausto de zumbis. Essa era a premissa por trás do falecido *Dead Rush*, que colocaria pilhas de mortos-vivos e outros monstros em cima de qualquer veículo controlado pelo jogador para tentar tirá-lo de lá. De todos os títulos que compõem esta matéria, *Dead Rush* é o jogo perdido pelo qual derramamos mais lágrimas.

CHORÔMETRO

Sério, nós faríamos tudo por um *Grand Theft Auto Zumbis*.

DS

HALO DS

Fãs de todo o mundo ficaram desconfiados quando a notícia vazou na internet no ano passado: a franquia *Halo* estaria chegando ao Nintendo DS. Em seguida, surgiu um vídeo que mostrava uma interpretação portátil bem bacana da titânica série do Xbox. Entretanto, o encontro definitivo entre Microsoft e Nintendo foi apenas uma possibilidade levantada pela Bungie, desenvolvedora de *Halo* e, infelizmente, nunca foi levada adiante. Quem sabe o sonho não se torna realidade daqui uns 100 ou 200 anos?

CHORÔMETRO

Era muito bom para ser verdade, mas gostamos muito da ideia.



BLACK & WHITE CREATURES

Um spin-off do simulador de deuses e vacas gigantes criado por Peter Molyneux, *Creatures* usaria a stylus para treinar e disciplinar (leia-se espancar) seus gigantes personagens animais enquanto você conspirava para conquistar o mundo. O destino do jogo ficou meio duvidoso quando a Microsoft comprou a desenvolvedora Lionhead, e agora é improvável que o jogo



seja lançado. Como as primeiras informações diziam que ele seria lançado no começo de 2006, a essa altura o sumiço é dado como certo.

CHORÔMETRO

Que outro jogo permitiria que você experimentasse uma vaca gigante?



KATAMARI DAMACY

O que poderia ter sido o encontro perfeito entre a série e o portátil também é o jogo do qual menos temos informações nestas páginas, já que ele apenas apareceu misteriosamente dois anos atrás em uma lista de lançamentos previstos da Nintendo. Desde então, nenhuma novidade no mundo da bola rolante que aumenta de tamanho cada vez que toca em algum objeto. Mas com um título *Katamari* previsto para Wii, talvez tenhamos alguma novidade no futuro. Talvez.

CHORÔMETRO

Se *Katamari* não aparecer no Wii, já vamos ser obrigados a quebrar tudo.





LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

UNIVERSO



20 LOUCURAS NINTENDO

Nintendoideiras feitas por nintendoiros

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 OS COGUELOS DO ROCK

Belo nome de banda esse aí em cima, não? Se você usá-lo, nós nem vamos exigir os direitos autorais. Apenas mande, em sinal de agradecimento, algumas dessas skins para que nós customizemos nossa bateria de Rock Band. Vai ficar lindona! tinyurl.com/497euk

3 INUTILIDADE DOMÉSTICA

Existem gênios e existem projetos disso. Dois alemães do German Research Center for Artificial Intelligence (Centro Alemão de Pesquisas em Inteligência Artificial), crentes de que estavam abafando, adaptaram uma balança de *Wii Fit* para que ela pudesse ser usada para navegar pelo Google Earth e para movimentar um avatar em *Second Life*. Assim, a balança funciona como um mouse – nem mais, nem menos do que isso. Grande porcaria. tinyurl.com/52qz7e

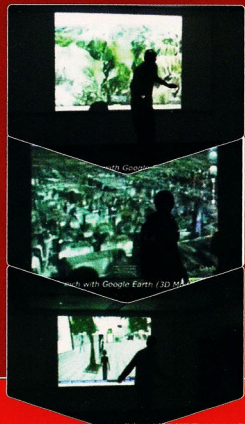


2 IH... QUEIMOU

Se um aparelho quebra e não tem mais conserto, algumas pessoas mais afoitas logo jogam o lixo no lixo. Mas, como bem provou o Dr. Frankenstein, sempre existe um jeito para dar vida nova a algo que já morreu. No caso deste GBA que não funcionava mais, foi só colocá-lo em um aparelho de microondas em temperatura alta por três minutos e pronto: eis um design totalmente novo! Os olhos e a tela ligada são truques de Photoshop, mas quem se importa? tinyurl.com/3t5zbm

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@europapnet.com.br





NINTENDO

4 SUPER PII PII BROTHERS

Era apenas uma brincadeira de 1º de abril, mas tem gente acreditando nessa história até hoje. Tudo bem que a Nintendo tem as idéias mais absurdas para desenvolver games, mas, convenhamos, isto aqui é demais até para aqueles malucos que a empresa mantém encarcerados nas masmorras de seus porões em Kyoto – um game de fazer xixil Amarre um acessório fálco na cintura, aponte para a tela e esvazie sua bexiga virtual. Se fosse lançado de verdade, a concorrência ia tomar de lavada.

tinyurl.com/2dsyg3



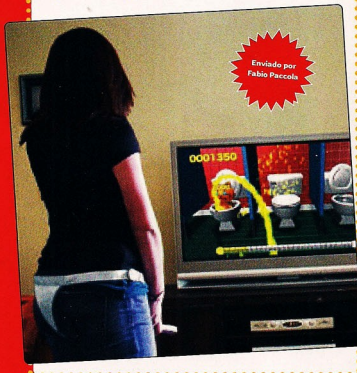
5 PODE CHAMÁ-LA DE ORELHUDA

Este mundo em que vivemos é mesmo um lugar doído. Tem gente que não se contenta em adornar o pescoço com um colar, encher os dedos de anéis ou fazer um simples furo ou dois na orelha para usar brincos. Não. Essa gente gosta de emoções extremas e até modifica partes do corpo em busca de padrões de beleza nada convencionais. Sem querer julgar esse tipo de comportamento, vamos apenas mostrar algumas imagens de uma garota que transformou suas orelhas para deixá-las parecidas com as do Link. E lembre-se: se você resolver fazer algo parecido e o barato não ficar do jeito imaginado, não venha dizer que a culpa é nossa. tinyurl.com/4ey4d4



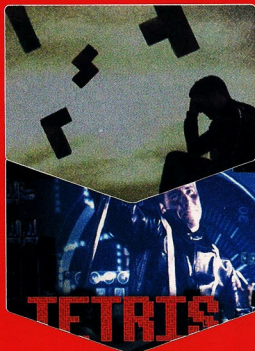
7 GAMES DE WIIWARE GANHAM CAPA

A tendência natural é que as pessoas acompanhem a evolução dos tempos e se adaptem à modernidade. Mas quem não se conforma com o fato de os jogos de WiiWare não possuírem embalagem pode visitar o site www.thecoverproject.net e baixar lindas capinhas para exibir a coleção de games em uma estante. O trampo é todo feito por fãs e você pode até contribuir com o conteúdo do site.



6 TETRIS, O FILME

Como filmar o que não pode ser filmado? Acredite: alguém deu um jeito. Ou melhor: fingiu muito bem. Com uma história esdrúxula que mostra blocos voadores pilotados por pessoas, dois irmãos que se envolvem em um acidente, mocinhas loiras e vilões malvados, Tetris vira filme pelas mãos de algum maluco à solta pela internet. Confira o trailer (falso, logicamente) em tinyurl.com/6qkmvn.



8 CIENTISTA MALUCO EM CRISE

Dr. Wily é um pobre coitado. Depois de tantos planos frustrados para acabar com Mega Man, não é de se admirar que existam tantos cabelos brancos ao redor daquela brilhante careca. Falido e decadente, o grisalho doutor insiste em passar seus últimos dias bolando um game impossível de jogar, só para dar o troco no robô azul por conta de todos os anos de decepção. tinyurl.com/44y44j





LOUCURAS

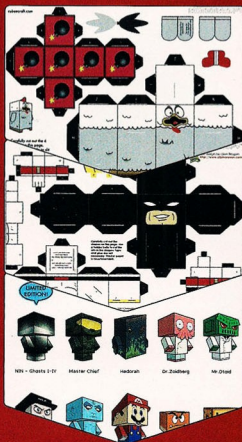
CURIOSIDADE

DICAS

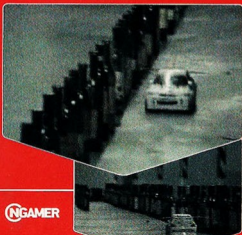
DETONADO

9 DOBRA-DOBRA

Você não se contave e comprou um Wii com os últimos lançamentos. Agora, seu moleque de um ano e meio da idade, que não sabe nem segurar o Wii Remote direito, passa os dias olhando para você com cara de ué. Tenha compaixão pelo pimpolho e visite www.cubecraft.com para baixar e imprimir vários moldes de personagens de videogame. Depois, é só recortar e dobrar conforme as instruções. Pronto! Agora você pode voltar aos games enquanto o pequerrucho se esbalda com a papelada.

**10 MAIS GARRAFA**

Com um carrinho de controle remoto e dezenas de garrafas enfileiradas, alguns japoneses tocaram a famosa música do Mario. O carro ia passando e uma vareta pendurada nele se encarregava de fazer soar as notas. Tomara que eles tenham reciclado tudo depois. tinyurl.com/6r9c28



Escrito por Lucas Botelho

**11 COM O DIABO NO ARMÁRIO**

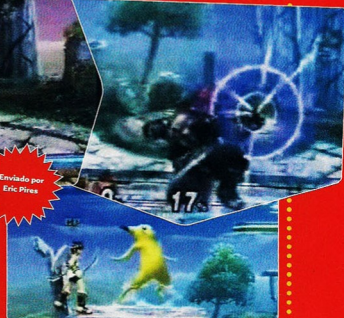
Pobre Luigi... atrelado a uma cama de hospital por causa de... hummm... de uma manobra que deu errado. E a culpa é toda do Mario! Se você quiser maiores explicações, assista ao divertuído vídeo em tinyurl.com/4b694z. Nós nem vamos falar nada sobre isso porque temos vergonha.



Escrito por Eric Pires

12 BRAWL COM UM TEMPERO DIFERENTE

Super Smash Bros. Brawl é um daqueles games que fazem os fãs fritarem o videogame em busca de tudo o que ele pode oferecer. E mesmo com a infinidade de opções que o jogo possui, alguns ainda conseguem espremer mais suco da laranja. Em tinyurl.com/3h2wu4 há o primeiro vídeo de uma série de três em que um hacker troca a lista de movimentos de vários personagens do game em questão. Só não nos pergunte como isso foi feito pois não temos a mínima idéia.

**13 OLHA O FOCINHO DO ZEZE**

Até hoje, Birdo ainda nos deixa em dúvida. Seria o fofo dragozinho rosa mesmo uma dragozinha (sic)? A Nintendo diz que ela é menina, mas depois de ver essa imagem, nossas dúvidas se multiplicaram por mil. Seja lá o que Birdo for, não é humano. Nem muito menos o doente ser que está por baixo da roupa de látex. tinyurl.com/3s6y4q

**14 GTA NES**

Como nenhum jogo da série Grand Theft Auto jamais foi lançado para NES, Duck Hunt continua como o game mais violento do antigo videogame. Esta paródia nos faz imaginar como seria esse game no sistema e ainda tira onda com um falso comercial. Temos certeza que naquela época a Nintendo nunca aprovaria uma coisa dessas. Já hoje... tinyurl.com/6lo6qd





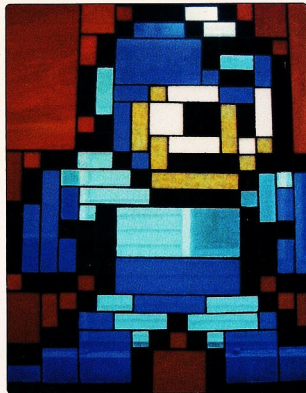
15 ZUMBIS IMPROVÁVEIS

Imagine um cruzamento entre personagens clássicos da Nintendo com os zumbis de *Resident Evil*. Demorou demais. Alguém do site 4chan.org foi mais rápido que você e até já desenhou a parada. As visões, como essas da Samus e da Peach putrefatas, podem chocar. Portanto, vá com cuidado. Ah, é preciso se registrar no site para navegar livremente.



17 ALFABETO GAMER

Cada um desses ícones representa uma letra do alfabeto e um game, série ou personagem cujo nome começa com essa mesma letra. O primeiro leitor que nos enviar um email com a relação completa e correta de A a Z ganha um brinde exclusivo. Acesse tinyurl.com/Syzjer para ver a imagem inteira – já que ela não coube aqui. E fique esperto, pois nem todos os jogos são da Nintendo.



18 VITRAL MAN

A arte feita em vidro impressiona fácil com sua beleza e colorido. Quando o tema aplicado à obra é algo relacionado a games, então... aí é que os jogadores ficam babando para ter uma belezinha dessas em suas janelas. Mega Man parece mais heróico do que nunca em tinyurl.com/37x5sr.

16 NÃO CONFUNDA COM O JACKASS ANÃO

O Super-Homem já está no bico do corvo, a Mulher Maravilha está gorda e cheia de celulite, Spider-Man está cheio de teias de aranha. Quem poderá nos defender? Não, não é o Chapolim Colorado; é o WiiMan! Com uma roupa especial que realmente funciona como um Wii Remote (os componentes do controle foram engenhosamente acoplados à vestimenta do herói), ele é o cara certo para ajudar naqueles jogos mais difíceis. Conheça mais sobre esse super-herói nintendista em tinyurl.com/4fr52b.



Exibido por Bruno França

19 LADA KINGDOM

Alguns leitores mais velhos certamente vão se lembrar dos carros da marca Lada. A empresa não sobreviveu muito tempo no Brasil, mas alguns veículos ainda podem ser vistos circulando em nossas ruas. Mas é na Rússia que a Lada reina absoluta: lá, dá até para encontrar um modelo personalizado com a temática Mario. Deu até vontade de andar nessa "lata"... tinyurl.com/6dozml



20 AS PAREDES AGRADECEM

Inventaram mais uma utilidade bem legal para o Wii Remote. Desta vez, foi um estudante alemão que transformou o controle do Wii em um objeto inusitado: uma lata de tinta spray. Com ela, que foi batizada de WiiSpray, ele consegue fazer "grafite virtual" com a ajuda de um programa de computador. O alemão já está trabalhando em um site para que os possíveis futuros usuários do WiiSpray exponham seus trabalhos. tinyurl.com/6ejxnm



DUAS PÁGINAS POR 20 CAPAS

Toscas, hilárias ou boas demais para nós, conheça as 20 capas da promoção “Uma capa por jogo” que não poderiam ficar de fora desta edição



Alô, vai. As capas nem ficaram tão ruins assim para você querer pisar por cima...



• Sim, eles cresceram. E agora andam em bando, tocando no terror ao invadir pistas... de pouso e decolagem de aviões? Definitivamente, não é o Mario Kart que conhecemos! Se bem que depois da inclusão de motos, tudo pode acontecer com a série daqui pra frente



• Se tem uma coisa que aprendemos fazendo revistas de games todos esses anos é que você nunca pode desdenhar de um console concorrente na capa se não quiser ser apedrejado pelos leitores. Ainda assim, temos que concordar que a ideia do Alex foi bem bacana



• Olhe bem para esta capa. Agora pegue a edição 11 e leia o segundo passo da promoção, na página 8. Conseguir perceber o que há de errado? Não? Duas dicas: Mario não veio da Europa oriental nem tem o costume de roubar carros e usar armas de fogo



• Assim como o Pedro, todos nós queremos um Mario Kart com gráficos melhores. Mas se for para controlar um Mario “boneco de posto de gasolina”, preferimos continuar com a versão atual – que tem muito mais a ver com o Nigel Mansell na nossa opinião



• Para falar a verdade, até gostamos desta capa. Pena que o Mega levou uns dez minutos para decifrar a chamada principal. Claro, todo mundo tem o direito de errar, mas deixar passar uma gafe dessas bem na capa é algo imperdoável. Experiência própria, pode acreditar



• O xará do Mega provou que é um ilustrador de mão cheia, mas não percebeu que a NGB não é a britânica Edge, que publica artes conceituais sem sequer incluir o nome do jogo em destaque na capa. De qualquer forma, o cara manda muito bem e tem futuro



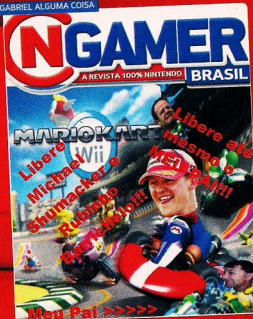
• Ele faturou uma cópia do jogo do ano com outra capa, mas fez o Trivas ter pasadelos com esta aqui. A montagem ficou tão bem feita que o velhaco resolveu dar um tempo nas partidas de MKWii com medo de perder a noção entre o que era real e o que era surreal

UNIVERSO NINTENDO

20 CAPAS POR DUAS PÁGINAS



GABRIEL ALGUMA COISA



• Não é a participação de Rubens Barchiello ou de Michael "Shumaker" que faz a capa do Gabriel ser tão genial, mas sim a possibilidade de habilitar o próprio pai do cara como um personagem controlável. Isso é o que NÃO chamamos de revolução

BRYRAN HENDERSON LOPES PEREIRA



• Apesar de ter sumido com o "MK" do jogo só para colocar uma imagem do Yoshi na capa, decidimos publicar a capa do Bryan depois que descobrimos que, assim como nós, ele prefere apertar a tecla Print Screen a usar a opção "Salvar imagem como..."

GABRIELE PIRAS



• O que seria de promoções como esta se o Google não existisse? Tudo o que você precisa fazer é digitar o nome do jogo que procura, acessar a seção de imagens e pegar o primeiro arquivo que aparecer. Bom, aparentemente foi isso que a Gabriele fez

LUCAS STEFANO DE LIMA ALVES



• Se além do Brasil e da Inglaterra, a NGAMER também fosse publicada nas profundezas das trevas, ela certamente seria assim. Palavras do Humberto: "Nossa! Que parada é essa? NGAMER imagem?" Se essa era sua idéia, Lucas, fique sabendo que deu certo



• Um dos poucos leitores a enviar capas feitas à mão, Luiz Otávio sugeriu que o encanador bigodudo gosta de tomar umas birritas antes de participar das corridas de kart. Pelo menos ele deixou claro que é proibido dirigir mameado em MKWii

LUIZ OTÁVIO FERREIRA PIRES



• Reconhece essa caricatura do Mega? Nós sim! É a mesma que aparece na Dica 5 Truques para PlayStation. O que prova que Saul é um cara esperto e lê outras revistas da Editora Europa — ou que andou fuçando no álbum de fotos do Mega no Orkut...

ELISANGELA PIVELLO PEREIRA



• A capa da Elisangela ficou entre as dez finalistas, mas foi eliminada depois que a redação chegou ao consenso de que o Tio Sam não era tão popular entre nossos leitores. Em compensação, adoramos a promoção envolvendo o Trivella e a empada

JOSÉ LUIS SANTOS SILVA



• Não contente em usar a versão realista do Mario publicada na seção "20 Loucuras" da NGB 11, Zé Luis conseguiu arrumar uma versão ainda mais bisonha. Vasculhamos a internet para tentar achá-la, mas foi em vão. Deve ser foto de um tio dele ou algo parecido



LUIZ GUSTAVO PAMPLI

• Adorávamos ver uma nova versão de Mario Kart criada exclusivamente para NES e Game Boy com esse visual fantástico criado pelo Luiz. Mas temos uma dúvida: qual o significado do sigla BN no final da pista? Aceitamos sugestões: ngamer@europant.com.br



ROSÂNIA SCHWARZ DE ASSIS

• A promoção criada pela Rosana é interessante, mas como ela espera chamar a atenção dos leitores colocando a cabeça de um ser que ninguém conhece bem no meio da capa? Pense bem: você teria coragem de comprar uma revista com uma capa assim? Nós não!

MARCELO FABRI



• Marcelo enviou várias capas bacanas, inclusive uma tal de GName Sabri! — nunca ouvimos falar dela — com um jogo de kart do Mario. Mas foi esta obra de arte que se destacou entre os membros da redação. Repare na quantidade de detalhes. É de deixar qualquer um com o queixo caído

PEDRO MARCELINO FIGUEIRA



• Com o intuito de nos impressionar, Pedro buscou influências no cubismo, o movimento artístico fundado por pintores como Pablo Picasso e Georges Braque. Em matéria de capricho, foi a única que rivalizou com a capa do Marcelo Fabri.



PEDRO VICIANO DA SILVA SANTOS

• Pedrão é um verdadeiro artesão quando o assunto é concepção de capas. Por que recorrer ao Photoshop quando se pode criar algo minimalista com uma tesoura, uma impressora e um pouco de cola? Quem não tem cão caça com gato...



Corta, Pinta, Cola, Senta o ser desconhecido ali ao lado paga você

HOME

OS CAVALEIROS DA CAMELOT

Talento fraterno na criação de games de esporte

Os irmãos Takahashi, fundadores da Camelot (produtora responsável pelas séries *Mario Golf* e *Mario Tennis* desde o N64), são os reis dos esportes na Nintendo. Conversamos com eles para saber mais sobre o novo *We Love Golf* e tentar descobrir onde diabos está o terceiro jogo da série *Golden Sun*...

anos. Estamos trabalhando na série *Mario Golf* já faz um bom tempo e sabemos que há pessoas que não jogam os games por causa da presença do Mario neles. Então, essa foi a oportunidade de criar um jogo de golfe para quem não é tão fanático pelos personagens da Nintendo. Além disso, queríamos fugir um pouco das limitações que existem ao trabalhar dentro do universo do Mario.

Há 12 roupas de personagens da Capcom para habilitar no jogo. Esse é um número bom ou vocês queriam mais?

Shugo: Na verdade, desde o começo nós perguntamos se o jogo não deveria ter mais referências a Capcom, mas a própria empresa disse que se abusássemos, as características mais marcantes dos nossos jogos seriam ofuscadas. Eles não quiseram usar seus personagens no jogo, mas adoraram a ideia de incluir as roupas dos mesmos, e os jogadores também. É por isso que a quantidade de roupas não é tão grande. Ainda assim, são necessárias de 20 a 30 horas de jogo para habilitar todas elas.

O Wii é o único console em que todos os proprietários ocidentais já têm um jogo de golfe. Por que lançar outro?

Hiroyuki: A verdade é que não queremos criar um jogo para os seus avós! Não vamos

Esta é Meg: Ela gosta de saivetes e de tênis com suas saia. Que fofo! 

criar um jogo no qual você apenas sacode o controle para acertar a bola sendo que podemos fazer muitas outras coisas. Sabemos que muita gente começou a jogar games de golfe por causa de *Wii Sports*, mas a essa altura eles já estão prontos para dar o próximo passo. E acreditamos que *We Love Golf* é esse próximo passo. Modéstia à parte, nós somos bons em criar jogos fáceis de se jogar, mas que, ao mesmo tempo, são duradouros e têm muito conteúdo extra. Por exemplo, depois de habilitar as roupas



Mario Golf tem obstáculos não encontrados em nenhum outro game de golfe

Vocês trabalham há muito tempo com a Nintendo, criando jogos esportivos do Mario. Como surgiu a parceria com a Capcom para a criação de *We Love Golf*?
Hiroyuki: Nós conhecemos o pessoal da Capcom faz tempo. Sempre gostamos do trabalho da empresa e estamos estudando uma possível parceria há, pelo menos, sete



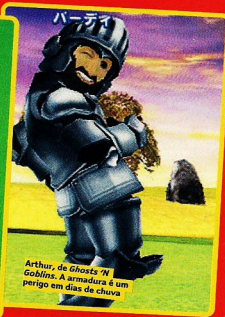
A roupa de Chun Li não vem com sapatos próprios para o golfe



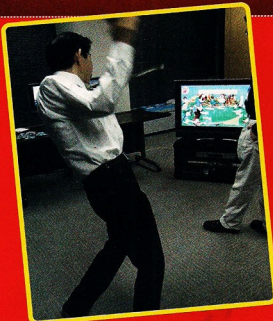
Advogados adoram golfe. Foi Apollo Justice que não nos deixa mentir



Esta é Jill Valentine, que espera não encontrar zumbis no campo



Arthur, de *Ghosts 'n Goblins*. A armadura é um perigo em dias de chuva



dos personagens da Capcom, você pode destravar versões ainda melhores delas. Algumas são tão poderosas que você pode ignorar toda a parte central do campo.

É por que vocês decidiram criá-lo exclusivamente para o Wii?

Hiroiyuki: A princípio, não tínhamos muita certeza de que conseguiríamos criar um jogo de golfe decente que usasse o Wii Remote.

É claro que esse era o objetivo, mas não sabíamos se era possível. Sentimos que já havíamos feito tudo o que poderia ser feito usando botões nos games anteriores e queríamos fazer algo novo. O desafio foi tornar o uso do Wii Remote preciso o bastante. O resultado foi a criação de um sistema de controle extremamente divertido. Honestamente, este é o melhor jogo de golfe que já criamos.

Shugo: Nós somos grandes fãs de golfe, e o controle do Wii ajuda a tornar o jogo muito mais real. Nossa meta sempre foi levar a diversão do golfe aos jogadores, e agora sabemos que finalmente conseguimos fazer isso.

As versões de Mario Golf para N64 e GBC foram criadas praticamente ao mesmo tempo. Existia alguma rivalidade entre as duas equipes de desenvolvimento?
Hiroiyuki: Duas equipes?! (risos) Nunca existiu uma segunda equipe! Todos nós achávamos que íamos morrer naquela época. Foi muito difícil fazer os dois jogos ao mesmo tempo.

No campo da Princesa Peach na versão de GBC, alguns buracos tinham o formato de personagens da série. Foi difícil achar bons personagens para isso?
Hiroiyuki: Vocês gostaram daqueles buracos?

CAVALEIROS DA... BOLA DE GOLFE REDONDA

O currículo de Shugo e Hiroiyuki Takahashi

A carreira dos irmãos Takahashi começou na Sega, com os dois trabalhando no Team Sonic (não confunda com o Sonic Team, responsável pelos jogos do Sonic, que criou os RPGs *Shining in the Darkness* e *Shining Force*. Em 1995, eles deixaram a Sega e fundaram a Camelot Software Planning. Lá, criaram *Hot Shots Golf* para o PlayStation (que depois passou a ser desenvolvido por outra produtora) e as franquias *Mario Golf* e *Mario Tennis* para a Nintendo. E ainda tiveram tempo para conceber dois dos RPGs mais bacanas do GBA: *Golden Sun* e *Golden Sun: The Lost Age*.



Outro game da série Golden Sun e tudo o que o médico nos recomendou

Com certeza!

Hiroiyuki: Foi muito complicado criar esses buracos. Pode acreditar: tentamos transformar praticamente todos os personagens da Nintendo em buracos antes de escolher aqueles que acabaram entrando no jogo.

Como vocês se dividem na Camelot para criar jogos esportivos e RPGs?

Hiroiyuki: É uma única equipe que faz todos os jogos. No começo, estávamos interessados apenas em criar RPGs. O primeiro jogo de golfe que fizemos, *Hot Shots Golf*, foi apenas uma pequena ideia que tivemos pois [olha para Shugo] adoramos o esporte. Não foi uma escolha baseada em popularidade, mas alguns funcionários estavam livres enquanto todo o resto estava trabalhando em um RPG, então

passamos para eles a tarefa de criar *Hot Shots Golf*. *Ai*, o jogo vendeu mais de dois milhões de unidades só no Japão e os nossos RPGs acabaram ficando em segundo plano.

Mas, um dia, ainda veremos novos RPGs feitos por vocês, certo?

Shugo: A Camelot é uma produtora de RPGs. Nunca vamos deixar de criá-los.

Bom, então isso significa que uma versão de Golden Sun para DS já está sendo feita. Ou não?

Hiroiyuki (rindo): Nós estamos trabalhando em muitas coisas atualmente. Temos várias idéias na cabeça, mas, infelizmente, ainda somos uma equipe só. ☹

Já Yuki não usa saia, só bermudas. E seus tênis combinam com a camiseta. Que gracinha



"Vem cá, maninho. Dá um beijo aqui no seu amigo de fé, irmão, camarada"



AULA DE REFORÇO #1

EDIÇÃO 1

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Não poderia ser mais óbvio: ver a primeira edição chegar às bancas e ser tão bem recebida pelos leitores. Teve gente que não gostou, mas fingimos que as críticas não eram para nós e partimos logo para a próxima edição a fim de evitar constrangimentos.

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...quando percebemos que não era tão fácil produzir uma revista de 100 páginas sem praticamente nenhum anúncio e com material escrito por ingleses – que têm o péssimo hábito de fazer referências e piadas que (achamos) nem eles mesmos entendem.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

E o Mini Cactuar aguarda calmamente pela versão em inglês... (pág. 47); Dizem que ele não precisa de um pano tão grande no meio das pernas (pág. 52); Aqui, a mãe de santo ataca Hayabusa com cocadas pretas (pág. 94).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA DO TEMPO...

...mudaríamos praticamente tudo! Talvez você não tenha percebido, mas a falta de padrão nas matérias é tão grande que evitamos folheá-la hoje em dia para não correremos o risco de entrar em depressão profunda.

E O TROFÉU “TEMPESTE DE MOCO D’ÁGUA” VAI:

Para a troca de nomes das personagens na legenda do preview de *RETUC*. Fãs ferrenhos da série não só nos chamaram de incompetentes como também quase atearam fogo na editora. Pra que tanto, gente? A Jill nem é tão legal assim... Ops!



EDIÇÃO 2

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Uma das vantagens de se fazer uma revista independente é ter liberdade para avaliar não só os games lançados no Brasil e nos EUA, mas também na Europa e no Japão. E foi graças a essa liberdade que saímos na frente com a capa de *Phantom Hourglass*.

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...quando descobrimos que *Manhunt 2* – cujo review já estava pronto para ser diagramado – havia sido banido no mundo todo. Felizmente, o bom senso falou mais alto e decidimos publicar a matéria mesmo assim. Afinal, polêmica nunca é demais.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

Customização de mechas. Que divertido! (pág. 30); O próximo personagem que colocar a mão no título leva uma bifa (pág. 53); *Kurikin*: karakin de jogo ruim (pág. 58); ACORDA, JAPONÊS! (pág. 69).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA DO TEMPO...

...trocaríamos as notas que demos para alguns jogos. O Mega, por exemplo, se arrepente até hoje de ter dado 77 para a versão japonesa de *DK Barrel Blast*. Já o Trivas tiraria alguns pontinhos da nota que deu para *Resident Evil 4: Wii Edition*.

E O TROFÉU “NA RAÇA” VAI:

Para o Mega, que não se intimidou com a língua japonesa e fez um review de respeito da versão nipônica de *Phantom Hourglass*. E ainda jura de pé junto até hoje que terminou a aventura naquela época, mas temo certeza de que isso não passa de papo furado.

Mas pode chamar de “Lição de História Extra: NGamer Brasil”

Para comemorar o primeiro aniversário da *NGamer Brasil*, nada melhor do que relembrar os melhores e os piores momentos de cada uma das 12 primeiras edições da revista. Confira nossa retrospectiva e descubra detalhes que você nunca imaginou sobre a sua revista favorita.

EDIÇÃO 3

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Ter sido a única equipe brasileira especializada em Nintendo a assistir ao vivo à conferência da Big N na E3 2007 e, conseqüentemente, a única a testar na prática as demos de *Super Mario Galaxy*, *Metroid Prime 3* e *Wii Fit*.

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...quando chegamos em Los Angeles para a E3 2007 e descobrimos o quão difícil seria cobrir a feira aquele ano devido às mudanças feitas na estrutura da mesma. No final das contas, ainda conseguimos publicar uma reportagem de 30 páginas sobre o evento.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

“Já vou avisando com antecedência: vou chutar a bunda de todos vocês nas corridas online” (pág. 13); Aquele ali não pegou nenhuma galinha e morreu de fome (pág. 54); Hagar: se prepara para enfrentar o lendário Homem Camarão (pág. 97).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA DO TEMPO...

...voltaríamos para 2006 e tentariamos a todo custo impedir que ESA mudasse o formato da feira de videogames mais bacana do planeta. Dividir o evento em vários locais diferentes só dificultou a vida de quem estava lá a trabalho – ou seja, todo mundo.

E O TROFÉU “APARECIDO” VAI:

Para o Mega (de novo), que depois de andar de limusine para ir até o Barker Bazaar, onde “aconteceu” a E3 2007, fez o Nelson tirar uma foto dele saindo do carango e obrigou o Erick, nosso editor de arte, a incluí-la no abra da reportagem. É um narcisista mesmo!





EDIÇÃO 4

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

A quarta edição da NGamer Brasil marcou a chegada do jornalista de games mais competente do Brasil à nossa equipe: Fabio Santana. Desde então, nunca mais olhamos para os RPGs japoneses com os mesmos olhos. E nem ele, é claro.

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...quando o Trivas decidiu que não iria escrever uma linha do review de *Metroid Prime 3: Corruption* até terminar o jogo. Para espanto de todos, o velho do meu conta do recado e ainda por cima escreveu um dos melhores textos da revista até hoje.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

Para que serve essa espada, Mama San? "Para cortar uma maçã." Ah, tá (pág. 10); E as áveres? As áveres Samus nozes (pág. 35); "Pode ficar tranqüilo, Meguinha. Eu aceito cuidar do seu caso" (pág. 50); "Texto idiota. Toma, toma, toma, toma..." (pág. 93).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA DO TEMPO...

...pensaríamos duas vezes antes de publicar as páginas com ícones de jogos de DS. A redação tremeu quando alguém percebeu que havia ícones repetidos. Por sorte, esse mesmo alguém teve a idéia de usar essa gafe para fazer uma promoção. Ufa!

E O TROFÉU "BOM DEMAIS PARA SER VERDADE" VAÍ!

Para a notícia de que a empresa Microservice lançaria os jogos da Nintendo no formato SMD aqui no Brasil por menos de R\$ 20. Mas dizem por aí que a Big N está prestes a abrir uma fábrica lá em Santa Catarina... Ah, não! Essa também é outra bala do passado.



EDIÇÃO 5

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Controvérsias sobre uma nova capa de *Phantom Hourglass* à parte, a quinta edição foi a primeira com uma promoção que agradou aos nossos leitores. Apenas três pessoas participaram da promoção anterior. Já na Trinca Nintendo, foram mais de 600.

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...por causa da indecisão do que destacar na capa. A idéia inicial era usar três versões do Link (*Link to the Past*, *Twilight Princess* e *Phantom Hourglass*), mas o resultado ficou tão xxelexento que resolvemos apostar nossas fichas mais uma vez na versão de DS.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

Não ligue para esta imagem. O legal é o frango com cara de rabanete logo acima (pág. 19); "Todo mundo agora: It's fun to stay at the YYYMAC" (pág. 38); "E eu aqui pensando que o meu espelho era a maior das 'diliças'" (pág. 95).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA DO TEMPO...

...não publicaríamos tanta coisa sobre a série *The Legend of Zelda* em uma única edição. Os fãs - lógico! - adoraram, mas a grande maioria dos leitores reclamou. Ainda assim, foi uma das edições que mais vendeu até hoje.

E O TROFÉU "CENA BIZARRA" VAÍ!

Para o Mega correndo peladão pelas paredes da redação no dia do lançamento de *Super Mario Galaxy*... Tudo bem, vai, isso não chegou a acontecer de verdade, mas só de tentar imaginar a tal cena nós já ficamos enjoados. Urght!

EDIÇÃO 6

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Quer motivo melhor do que finalmente colocar as mãos no jogo mais esperado de 2007? A disputa entre o Trivas e Mega para ver quem faria o review de *Mega* foi tão grande que os dois decidiram escrever a matéria juntos.

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...pois ninguém queria parar de jogar *Super Mario Galaxy*. Nada mais óbvio, afinal, não é todo dia que a Nintendo lança uma pérola como essa. No final das contas, o Luizão, nosso chefe, botou um pânico na galera e a revista foi finalizada na data certa.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

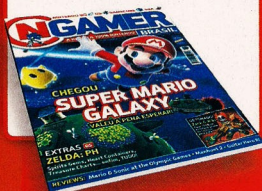
Preocupado como ele só, Daniel Lamb nunca esquece a hora de aplicar injeções em seus amigos. Muito bem, mineirão! (pág. 39); "Pô, Yoda. Assim é f... Ah, deixa pra lá." (pág. 42); Esta é a famosa coruja-gambá da espécie Bolas. Detalhes: está em extinção (pág. 67).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA DO TEMPO...

...voltaríamos até o dia de lançamento de *Super Mario Galaxy* só para experimentar novamente a sensação de rasgar o plástico da caixa do jogo e colocar o disco no leitor de DVD do Wii pela primeira vez - antes de entrar em transe por três semanas seguidas...

E O TROFÉU "POR ESSA NINGUÉM ESPERAVA" VAÍ!

Para a parceria exclusiva que firmamos com a Latamel, a distribuidora oficial de produtos da Nintendo na América Latina. Compre um Wii ou um DS nas lojas autorizadas e ganhe três meses de assinatura da NGamer Brasil! Quem tem coragem de ficar de fora?





EDIÇÃO 7

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Para o Mega, foi ter fechado a revista em tempo para chegar à Igreja na hora certa no dia do casamento dele. Para o resto da equipe, foi ter saído da festa do cara com os bolsos cheios de salgadinhos e docinhos.Tsc., tsc., tsc!

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...quando descobrimos, na última hora, que o casório do Mega havia sido marcado para a mesma semana do fechamento da revista. O xarope fez de tudo para que o fechamento não atrasasse – só não rolou chantagem envolvendo dinheiro, porque de resto, vixi...

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

“Ninguém mandou você roubar o meu lanche de mortadela na hora do recreio” (pág. 33); Dr. Mario e as pílulas de Iru que ele receita para seus pacientes (pág. 93); “Queeem, imagens malditas. Queeeeiim!” (pág. 95)

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA DO TEMPO...

...usariamos outra imagem de capa só para não precisar ler as críticas de leitores pentelhos que consideram a capa a única parte importante da revista. No dia em que o miolo vier todo em branco, aí sim esses chatões vão gostar.

E O TROFÉU “MISTÉÉÉÉRIO” VAI:

Para a suposta foto do Luigi de barba citada pelo Trivas na “Do Arco do Vella”. Ele ficou de trazer a tal fotografia até a redação para comprovar a história naquela época, mas até hoje ninguém nunca viu a bendita imagem.



EDIÇÃO 8

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Existe uma regra que diz que previews devem ser feitos sempre do mesmo jeito? Não? Que bom, pois curtimos demais o resultado final do preview de *Super Smash Bros. Brawl*. Só não ficou melhor porque não tínhamos uma máquina do tempo naquela época.

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...quando percebemos que a quantidade de jogos para Wii e DS previstos para 2008 era maior do que imaginávamos. A matéria, que deveria ter só dez páginas, acabou ficando com 22, o que gerou correria e mortes na redação... Na verdade, foi só correria mesmo.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

Parece que a faixa é um pouco pequena para o tal Dr. “Schucrutte” (pág. 11); Para não dar merda, vá ao banheiro para gravar o progresso em *No More Heroes* (pág. 69); Perto do Bonk, até que a cabeça do Petrô não é tão grande assim (pág. 91).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA DO TEMPO...

...fariamos uma matéria de capa duas vezes maior com as informações reveladas por Masahiro Sakurai no site oficial até o dia do lançamento do jogo. Assim, ficaríamos famosos no mundo todo e conseguiríamos o dinheiro, as mulheres, os iates...

E O TROFÉU “ESTÔMAGO EMBRULHADO” VAI PARA:

O especial “Quem Precisa de Brain Age?”. A princípio, gostamos da ideia de fazer os leitores virarem a revista de cabeça para baixo para ler a solução dos enigmas, mas nos arrependemos após tentarmos testá-la na prática dentro de um ônibus lotado.

EDIÇÃO 9

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Não lembra das chamadas de capa da edição 9? Sem problemas, a gente ajuda: review exclusivo de *Bully*, oito páginas de review de *SSBB*, detonado 100% de *No More Heroes* e primeiras imagens de *LEGO Indiana Jones*. Precisa dizer mais alguma coisa?

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

... quando o FTP com o material da *NGAMER* gringa parou de funcionar por uma semana – tempo que gastamos rezando para que os ingleses atendessem aos nossos apelos (leia-se 50 e-mails em um dia) e enviassem DVDs com o que nós precisávamos.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

Depois de jogar *No More Heroes*, o Mega acha que todo game é gravado com uma visita ao banheiro (pág. 16); Dr. Peace estuda com a Aretha. Não é à toa que ele canta pra ca... ramba (pág. 51). “Quando ela me vê, ela mexe. Per pipire pipire pipire quee!” (pág. 95).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA DO TEMPO...

...não publicariamos as frases dos ganhadores da promoção Gol de Mão para não causar a ira de alguns leitores sem senso de humor. Se eles tivessem que escolher entre milhares de frases meia-boca, certamente deixaríamos de nos aporrinhar com essa história.

E O TROFÉU “TEMPESTADE EM COPO D’ÁGUA 2ª VAI:

Para a reação gerada por nossas opiniões de respeito dos personagens de *SSBB*. Teve gente quase colocando o nome da revista dentro da boca do sapo só porque chamamos DK de fraco e Bowser de ruim. Imagina se não tivéssemos dado 100 para o jogo...





EDIÇÃO 10

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Sim, o review de *Mario Kart Wii* não foi feito pela equipe brasileira, mas... quem se importa? O fato é que todas as informações que nossos leitores queriam saber estavam lá. Sem falar na capa que, modéstia à parte, ficou animal.

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...após um almoço coletivo em uma quinta-feira qualquer. De saco cheio de fazer revistas, a redação de games inteira resolveu que era hora de largar tudo e ir morar no Tibete. Dez minutos depois, todos retornaram à editora e continuaram trabalhando normalmente.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

Apollo exibe com orgulho o famoso penteado "Calopsita Justiceira" (pág. 46); "O livro do artigo do código penal, ele tem várias 'folhas', ele tem vários 'capítulo'..." (pág. 70); "Mmmm... Mmmm... Mmmm..." (pág. 81);

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA

DO TEMPO...

...viajariamos até o Tibete para saber se realmente valeria a pena abrir mão de tudo só para viver em paz ao lado dos monges. Dez minutos mais tarde, porém, já estaríamos de volta e escrevendo textos sem noção como este aqui.

E O TROFÉU "INVEJA MORTAL" VAI:

Para a ilustração feita pelo Makotorn, nosso parceiro japonês fanático por Transformers, para a seção "Nintendopédia". O cara já desenhou muita coisa bacana nas revistas da editora, mas nada se compara a ilustra em questão. Vai desenhá-los bem assim lá na p... Ah, deixa pra lá.



EDIÇÃO 11

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Sem dúvida, não foi a capa, que não agradou a ninguém aqui da redação. Também não foram as seções de preview e review, que ficaram bacanas, mas não acima da média. Ah, e certamente não foi a bizarra foto da stylus em forma de Mew da loucura #10.

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

... Na verdade, essa foi a única edição que fechamos sem pensar em desistir de trabalhar com revistas de videogame. Talvez porque passamos mais tempo trabalhando do que jogando naquele mês? Pode ser... Se bem que era mês de *MKWi*. Muito estranho...

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

Descubra onde está o seu robô e ganhe uma baíta dor de cabeça (pág. 41); O bloco sorridente está xingando a sua mãe. Ou seria outra coisa? (pág. 55); Nossa, moço! Que grande é a sua... espada (pág. 94); Sua galinha! (pág. 95).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA

DO TEMPO...

...deixariamos de publicar a foto da perturbadora stylus em forma de Mew. Não porque teve gente que reclamou, mas porque ela fez a redação inteira ter pesadelos durante um mês. É sério: nunca olhe para aquela imagem por mais de dois minutos!

E O TROFÉU "É VERDADE, MAS NINGUÉM VAI ACREDITAR" VAI:

Para as ilustrações porcammente recortadas do *Guitar Hero: On Tour*. As imagens já estavam naquele estado deplorável quando chegaram para nós. Isso não justifica o fato de termos usado as mesmas sem tratá-las antes, mas foi o que rolou. Desculpa aí.

EDIÇÃO 12

PRINCIPAL MOTIVO DE ORGULHO

Essa é fácil: subir na Wii Balance Board e descobrir que, apesar de todas as pizzas e litros de Coca-Cola que consumimos diariamente, estávamos apenas acima do peso, e não obesos. Chupa essa manga, Vigilantes do Peso!

QUASE DESISTIMOS DE FAZER A REVISTA...

...quando levamos o nosso *Wii Fit* embora da redação antes da data combinada – ou seja, antes de o Trivas vestir a roupinha de lycra e jogar o minigame de step até perder 5kg. Conseguimos outro dois dias depois, mas o Trivas esqueceu a vestimenta estilosa em casa e não quis voltar para buscá-la.

LEGENDAS PREFERIDAS DA REDAÇÃO

Além de guitarrista, Joe Perry é dono de uma linha de alimentos chamada Rock Your World. O quê? Você não perguntou nada? Ah... (pág. 26); "I believe I can flyyyyyyy..." (pág. 42); Cuscuz e javali ao molho madeira. Rapaz... aqui tem cada coisa... (pág. 66).

SE TIVÉSSEMOS UMA MÁQUINA

DO TEMPO...

...teríamos convencido o Trivas a não deixar de escrever o "Do Arco do Vella". Dessa forma, não teríamos criado uma linha fina tão sensacionalista como aquela. Mas diz aí, você ficou curioso para saber o que estávamos tramando, não? É, a gente sabia.

E O TROFÉU "QUASE IGUAL" VAI:

Para o tamanho da cabeça do Petrô na foto do review do *Wii Fit*. Tudo bem que o Nelsão usou uma grande angular para fazer as fotos, mas acredite: proporcionalmente, a diferença entre a imagem e o bagulho real é quase inexistente.





LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

A MODA DO FIM DO MUNDO

Consulte a nossa lista com todas as insígnias de *The World Ends With You* e defina o seu próprio estilo no viciante RPG da Square Enix para o portátil de duas telas

Esse aí parece o Mega: nunca pensei o cavalo quanto acordar...



D+B



ICE BLOW

Utilização/Efeito: risque a tela verticalmente em um espaço vazio para criar uma estalactite no local.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 21 (+1 por evolução)



ICE RISERS

Utilização/Efeito: risque a tela verticalmente em um espaço vazio para criar três estalactites no local.
Nível máximo de evolução: 10
Poder de ataque: 25 (+2 por evolução)



FROZEN COOL

Utilização/Efeito: toque a tela rapidamente em um espaço vazio para criar uma estalactite no local.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 57 (+3 por evolução)



BLIZZARD COOL

Utilização/Efeito: toque a tela rapidamente em um espaço vazio para criar três estalactites no local.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 60 (+4 por evolução)



EARTHSHAKE

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para causar um tremor.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 29 (+5 por evolução)



SEXY D

Utilização/Efeito: clique e arraste carros e placas pela tela.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 27 (+1 por evolução)



SEXY +

Utilização/Efeito: clique e arraste carros e placas pela tela.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 31



SEXY B

Utilização/Efeito: clique e arraste inimigos, carros e placas pela tela (alguns inimigos não podem ser arrastados).
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 31 (+1 por evolução)



STRAIT JACKET

Utilização/Efeito: aumenta automaticamente a duração do status Immobility sobre os inimigos.
Nível máximo de evolução: 5



BLOWN KISS

Utilização/Efeito: recupera HP automaticamente quando a barra de energia estiver na metade.
Nível máximo de evolução: 2



D+B

Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insígnias da marca D+B usadas por Neku.
Nível máximo de evolução: 3



HAPPY BEAM

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar um tiro penetrante na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 6
Poder de ataque: 25 (+2 por evolução)



NATURAL MAGNUM

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar um tiro triplo na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 29 (+2 por evolução)



WONDER MAGNUM

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar uma rajada de tiros triplos na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 51 (+2 por evolução)



BEAUTY LAUNCHER

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar um tiro de fragmentação na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 33 (+1 por evolução)



ONE LOVE MAGNUM

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar um tiro triplo penetrante na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 6
Poder de ataque: 60 (+2 por evolução)



HOUNDIER MAGNUM

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar uma rajada de tiros triplos penetrantes na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 65 (+2 por evolução)



BEAR HUG MAGNUM

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar uma rajada de tiros penetrantes na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 75 (+3 por evolução)



SPARKLE BEAM

Utilização/Efeito: faça um risco em cima de Neku para disparar um tiro lento na direção correspondente (risque o projétil no ar para alterar sua direção).
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 61 (+3 por evolução)



LIL' TERROR BAZOOKA

Utilização/Efeito: faça um risco em cima de Neku para disparar um tiro na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 80 (+5 por evolução)



ANGEL MAGNUM

Utilização/Efeito: faça um risco em cima de Neku para disparar um tiro de energia na direção correspondente.

NATURAL PUPPY

Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 90 (+4 por evolução)



CUTIE BEAM

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 25 (+1 por evolução)



LOVELY BEAM

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 6
Poder de ataque: 30 (+2 por evolução)



SEXY BEAM

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 51 (+2 por evolução)



SUPERFINE BEAM

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro penetrante na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 8
Poder de ataque: 46 (+2 por evolução)



PLAYMATE BEAM

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro penetrante na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 76 (+5 por evolução)



PURITY LAUNCHER

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro de fragmentação na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 51 (+3 por evolução)



INNOCENCE BEAM

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar uma rajada de tiros penetrantes na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 60 (+3 por evolução)



POP PENDULUM

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um bumerangue penetrante na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 23 (+2 por evolução)



CASUAL PENDULUM

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um bumerangue penetrante na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 70 (+3 por evolução)



PAVO REAL



Frantic
Utilização/Efeito: assopre no microfone para criar um furacão.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 52



Blink Step
Utilização/Efeito: clique e arraste Neku rapidamente para fazê-lo desaparecer temporariamente.
Nível máximo de evolução: 5



First Gear
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio e Neku será tele-transportado para lá.
Nível máximo de evolução: 5



Top Gear
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio e Neku será tele-transportado para lá.
Nível máximo de evolução: 3



Egg Bomb
Utilização/Efeito: clique em um objeto para transformá-lo em uma bomba.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 61



Meteor Magnet
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para fazer uma rocha cair no local.
Nível máximo de evolução: 6
Poder de ataque: 30 (+2 por evolução)



Meteor Hook
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para fazer duas rochas caírem no local.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 40 (+3 por evolução)



Meteor Spike
Utilização/Efeito: toque em um espaço vazio para fazer cinco rochas caírem no local.
Nível máximo de evolução: 8
Poder de ataque: 55 (+3 por evolução)



Strong Heart
Utilização/Efeito: aumenta automaticamente a duração do status HP Drain sobre os inimigos.
Nível máximo de evolução: 5



Strong Spirit
Utilização/Efeito: aumenta automaticamente a duração do status Attack Break sobre os inimigos.
Nível máximo de evolução: 5



Strong Body
Utilização/Efeito: aumenta automaticamente a duração do status Defense Break sobre os inimigos.
Nível máximo de evolução: 5



Strong 'n' Proud
Utilização/Efeito: aumenta automaticamente a duração do status Immobility sobre os inimigos.
Nível máximo de evolução: 5



Poison Scorpion
Utilização/Efeito: às vezes, causa HP Drain automaticamente nos inimigos no início da batalha.
Nível máximo de evolução: 2



Poison Skull
Utilização/Efeito: às vezes, causa Attack Break automaticamente nos inimigos no início da batalha.
Nível máximo de evolução: 2



Poison Bones
Utilização/Efeito: às vezes, causa Defense Break automaticamente nos inimigos no início da batalha.
Nível máximo de evolução: 3



Poison Chains
Utilização/Efeito: às vezes, causa Immobility automaticamente nos inimigos no início da batalha.
Nível máximo de evolução: 3



Rapier Glance
Utilização/Efeito: sempre causa Attack Break automaticamente nos inimigos no início da batalha.
Nível máximo de evolução: 3



Love Charge
Utilização/Efeito: aumenta a quantidade de HP recuperado por insignias com essa função.
Nível máximo de evolução: 1



Guardian Angel
Utilização/Efeito: ativa automaticamente qualquer insignia recuperadora de HP usada por Neku.
Nível máximo de evolução: 5



Archangel
Utilização/Efeito: recupera HP automaticamente quando a barra está muito baixa.
Nível máximo de evolução: 3



Energy Factor
Utilização/Efeito: reduz a quantidade de energia necessária para o uso de cada insignia.
Nível máximo de evolução: 5



Speed Factor
Utilização/Efeito: reduz o tempo de recarga de todas as insignias.
Nível máximo de evolução: 1



Supply Factor
Utilização/Efeito: permite o uso extra de insignias que só podem ser utilizadas algumas vezes.
Nível máximo de evolução: 3



Chaos
Utilização/Efeito: geralmente causa HP Drain nos inimigos no início da batalha.
Nível máximo de evolução: 3



Pavo Real
Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insignias da marca Pavo Real usadas por Neku.
Nível máximo de evolução: 3

HIP SNAKE



LONG LIVE THE ROCK
Utilização/Efeito: toque em um inimigo para prendê-lo em uma pedra e impedir que ele se mova (alguns inimigos são imunes).
Nível máximo de evolução: 4



LONG LIVE THE ICE
Utilização/Efeito: toque em um inimigo para congelá-lo e impedir que ele se mova (alguns inimigos são imunes).
Nível máximo de evolução: 5



LOVE ME TETHER
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma corrente e impedir o avanço dos inimigos.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 28



PAMPER ME TETHER
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma corrente e impedir o avanço dos inimigos.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 52



SWEET TALK TETHER
Utilização/Efeito: risque a tela em um espaço vazio para criar uma corrente e impedir o avanço dos inimigos.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 70 (+0 por evolução)



NATURAL PUPPY
Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insignias da marca Natural Puppy usadas por Neku.
Nível máximo de evolução: 3



LONG LIVE THE FLOE
Utilização/Efeito: toque em um inimigo para congelá-lo e impedir que ele se mova (alguns são imunes).
Nível máximo de evolução: 5



EYES FULL OF HOPE
Utilização/Efeito: mantenha a stylus sobre um inimigo para causar danos contínuos neles.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 38 (+1 por evolução)



EYES FULL OF LIGHT
Utilização/Efeito: mantenha a stylus sobre um inimigo para causar danos contínuos neles.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 67 (+2 por evolução)



HOT GAZE
Utilização/Efeito: rabisque um inimigo até incendiá-lo.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 64 (+1 por evolução)



SIZZLING GAZE
Utilização/Efeito: rabisque um inimigo até incendiá-lo.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 75 (+1 por evolução)



COLD STARE
Utilização/Efeito: toque rapidamente um inimigo para congelá-lo.
Nível máximo de evolução: 10
Poder de ataque: 71 (+1 por evolução)



ICY STARE
Utilização/Efeito: toque rapidamente um inimigo para congelá-lo.
Nível máximo de evolução: 10
Poder de ataque: 98 (+1 por evolução)



WASSUP THUNDER!
Utilização/Efeito: a partir de um espaço vazio, faça um risco por cima de vários inimigos e então tire a stylus da tela para atingi-los com relâmpagos.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 44 (+2 por evolução)



WASSUP LIGHTNING!
Utilização/Efeito: a partir de um espaço vazio, faça um risco por cima de vários inimigos e então tire a stylus da tela para atingi-los com relâmpagos.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 55 (+3 por evolução)



WASSUP VOLTAGE!
Utilização/Efeito: a partir de um espaço vazio, faça um risco por cima de vários inimigos e então tire a stylus da tela para atingi-los com relâmpagos.
Nível máximo de evolução: 6
Poder de ataque: 70 (+3 por evolução)



INDESTRUCTO MAN
Utilização/Efeito: aumenta drasticamente a duração do status HP Drain nos inimigos.



HIP SNAKE
Utilização/Efeito: aumenta o ataque das insignias da marca Hip Snake usadas por Neku.
Nível máximo de evolução: 3

MUS RATTUS



LIGHTNING MOON

Utilização/Efeito: desenhe um círculo em um espaço vazio para criar uma esfera de energia que gira no redor de Neku.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 24 (+2 por evolução)



LIGHTNING STORM

Utilização/Efeito: desenhe um círculo em um espaço vazio para criar uma esfera de energia que segue Neku pela tela.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 53 (+2 por evolução)



BURNING CHERRY

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar uma bola de fogo na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 32 (+2 por evolução)



BURNING MELON

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar uma grande bola de fogo na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 47 (+1 por evolução)



BURNING BERRY

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar uma pequena bola de fogo na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 53 (+3 por evolução)



AQUA MONSTER

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma esfera de água no local.

Nível máximo de evolução: 4

Poder de ataque: 62 (+3 por evolução)



AQUA GHOST

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma grande esfera de água no local.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 82 (+4 por evolução)



AQUA DEMON

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma pequena esfera de água no local.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 100 (+5 por evolução)



CORNERED RAT

Utilização/Efeito: mantenha a stylus sobre um inimigo para causar danos contínuos nele.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 47 (+1 por evolução)



BLAST WARNING

Utilização/Efeito: desenhe uma linha em um espaço vazio para criar um caminho de fogo.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 62 (+3 por evolução)



CANDLE SERVICE

Utilização/Efeito: clique em um espaço vazio para disparar fâscas na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 56 (+3 por evolução)



SHOCK WARNING

Utilização/Efeito: faça um risco sobre um inimigo e Neku o atingirá com um golpe horizontal.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 32 (+1 por evolução)



KINETIC WARNING

Utilização/Efeito: faça um risco sobre carros e placas para lançá-los na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5

Poder de ataque: 76 (+1 por evolução)



IMPACT WARNING

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para fazer uma rocha cair no local.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 32 (+2 por evolução)



STORM WARNING

Utilização/Efeito: toque um inimigo para atingi-lo com um relâmpago.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 77 (+3 por evolução)



ELECTRIC WARNING

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio e Neku lançará dois raios na direção correspondente.
Poder de ataque: 130



TELEPORT WARNING

Utilização/Efeito: clique e arraste rapidamente para fazê-lo desaparecer temporariamente.
Nível máximo de evolução: 3



SHOUT

Utilização/Efeito: grite no microfone para criar uma onda de choque.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 130 (+1 por evolução)



PSYCH SUPPORT

Utilização/Efeito: permite o uso extra de insignias que só podem ser utilizadas algumas vezes.
Nível máximo de evolução: 3



STOPPER SPARK

Utilização/Efeito: sempre causa Immobility nos inimigos no início da batalha.



MUS RATTUS

Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insignias da marca Mus Rattus usadas por Neku.
Nível máximo de evolução: 3



LAPIN ANGELIQUE



LOLITA BAT

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro lento na direção correspondente (clique o perfil) no para alterar sua direção).
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 84 (+4 por evolução)



SKULL RABBIT

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 101 (+5 por evolução)



KALEIDOSCOPE

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro de Fragmentação na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 10
Poder de ataque: 97 (+1 por evolução)



LOLITA EMBLEM

Utilização/Efeito: toque rapidamente um inimigo e Neku o atingirá com uma sequência de socos.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 91 (+1 por evolução)



LOLITA CHOPPER

Utilização/Efeito: toque rapidamente um inimigo e Neku o atingirá com uma sequência de socos.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 91 (+1 por evolução)



LINK SPIDER

Utilização/Efeito: toque um inimigo para atingi-lo com um relâmpago.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 84 (+2 por evolução)



WEB SPIDER

Utilização/Efeito: toque um inimigo para atingi-lo com um relâmpago.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 85 (+3 por evolução)



NETWORK SPIDER

Utilização/Efeito: toque um inimigo para atingi-lo com um relâmpago.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 85 (+4 por evolução)



LOLITA MIC

Utilização/Efeito: grite no microfone para criar uma onda de choque.
Poder de ataque: 88



SPIDER'S SILK

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para fazer três rochas cair no local.
Nível máximo de evolução: 15
Poder de ataque: 68 (+2 por evolução)



LEOPARD

Utilização/Efeito: toque a insignia para recuperar HP.
Nível máximo de evolução: 4



LOLITA SKULL

Utilização/Efeito: toque a insignia para recuperar uma pequena quantidade de HP e curar: Attack ou Defense Break.
Nível máximo de evolução: 4



BLACK ROSE

Utilização/Efeito: sempre causa Defense Break nos inimigos no início da batalha.
Nível máximo de evolução: 3



LAPIN ANGELIQUE

Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insignias da marca Lapin Angelique usadas por Neku.
Nível máximo de evolução: 3



BIG BANG

Utilização/Efeito: precisa estar junto da insignia Big Bang. Toque-as para ativar o poder correspondente.
Nível máximo de evolução: 10
Poder de ataque: 160 (+10 por evolução)



BIG CRUNCH

Utilização/Efeito: precisa estar junto da insignia Big Bang. Toque-as para ativar o poder correspondente.
Nível máximo de evolução: 10
Poder de ataque: 160 (+10 por evolução)



SWIFT AS THE WIND

Utilização/Efeito: precisa estar junto das insignias Hushed as the Wind, Fierce as the Flame e Stalkwar as the Mount. Toque-as para ativar o poder correspondente.
Nível máximo de evolução: 10
Poder de ataque: 100 (+1 por evolução)



PEGASO



HUSHED AS THE WOOD

Utilização/Efeito: precisa estar junto das insignias Swift as the Wind, Fierce as the Flame e Stalwart as the Mount. Toque-as para ativar o poder correspondente. Nivel máximo de evolução: 10 Poder de ataque: 100 (+1 por evolução)



FIERCE AS THE FLAME

Utilização/Efeito: precisa estar junto das insignias Swift as the Wind, Hushed as the Wood e Stalwart as the Mount. Toque-as para ativar o poder correspondente. Nivel máximo de evolução: 10 Poder de ataque: 100 (+1 por evolução)



STALWART AS THE MOUNT

Utilização/Efeito: precisa estar junto das insignias Swift as the Wind, Hushed as the Wood e Fierce as the Flame. Toque-as para ativar o poder correspondente. Nivel máximo de evolução: 10 Poder de ataque: 100 (+1 por evolução)



BLACK MARS

Utilização/Efeito: desene uma linha em um espaço vazio para criar um caminho com chamas alfas. Causa mais dano se estiver junto das insignias Black Jupiter, Black Uranus, Black Venus, Black Saturn e Black Mercury. Nivel máximo de evolução: 10 Poder de ataque: 33 (+3 por evolução)



BLACK JUPITER

Utilização/Efeito: risque a tela em um espaço vazio para lançar o holofote na direção correspondente. Causa mais dano se estiver junto das insignias Black Mars, Black Uranus, Black Venus, Black Saturn e Black Mercury. Nivel máximo de evolução: 10 Poder de ataque: 33 (+3 por evolução)



BLACK URANIUS

Utilização/Efeito: risque a tela verticalmente em um espaço vazio para criar uma estelebe no local. Causa mais dano se estiver junto das insignias Black Jupiter, Black Mars, Black Venus, Black Saturn e Black Mercury. Nivel máximo de evolução: 10 Poder de ataque: 33 (+3 por evolução)



BLACK VENUS

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro na direção correspondente. Causa mais dano se estiver junto das insignias Black Jupiter, Black Uranus, Black Mars, Black Saturn e Black Mercury. Nivel máximo de evolução: 10 Poder de ataque: 33 (+3 por evolução)



BLACK SATURN

Utilização/Efeito: toque em Neku para criar uma barreira negra que recupera HP e causa dano nos inimigos. Causa mais dano se estiver junto das insignias Black Jupiter, Black Uranus, Black Venus, Black Mars e Black Mercury. Nivel máximo de evolução: 10 Poder de ataque: 33 (+3 por evolução)



BLACK MERCURY

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma esfera de água. Causa mais dano se estiver junto das insignias Black Jupiter, Black Uranus, Black Venus, Black Saturn e Black Mars. Nivel máximo de evolução: 10 Poder de ataque: 33 (+3 por evolução)



RIGHTY CAT

Utilização/Efeito: reduz drasticamente o tempo de recarga de todas as insignias se estiver junta das insignias Brainy Cat e Lefty Cat. Nivel máximo de evolução: 3



BRAINY CAT

Utilização/Efeito: reduz drasticamente o tempo de recarga de todas as insignias se estiver junta das insignias Righty Cat e Lefty Cat. Nivel máximo de evolução: 3



LEFTY CAT

Utilização/Efeito: reduz drasticamente o tempo de recarga de todas as insignias se estiver junta das insignias Brainy Cat e Righty Cat.



THUNDER PAWN

Utilização/Efeito: desene um círculo em um espaço vazio para criar uma descarga de energia que faz ruzique-zagues pela tela. Nivel máximo de evolução: 5 Poder de ataque: 69 (+3 por evolução)



LIGHTNING PAWN

Utilização/Efeito: desene um círculo em um espaço vazio para criar uma descarga de energia que voa em direção ao inimigo mais próximo. Nivel máximo de evolução: 4 Poder de ataque: 86 (+4 por evolução)



AQUA PAWN

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma esfera de água. Nivel máximo de evolução: 3 Poder de ataque: 98



SWING BISHOP

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar um bumerangue penetrante na direção correspondente. Nivel máximo de evolução: 7 Poder de ataque: 79 (+2 por evolução)



PEGASO BISHOP

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para disparar um bumerangue duplo penetrante na direção correspondente. Nivel máximo de evolução: 5 Poder de ataque: 80 (+3 por evolução)



KING ARTHUR

Utilização/Efeito: risque a tela em um espaço vazio Nivel máximo de evolução: 3



ONE JUMP FROM EDEN

Utilização/Efeito: Neku fica invencível enquanto estiver sob a luz do holofote. Só funciona se estiver junta das insignias One Skip From Eden, One Hop From Eden, One Step From Eden e Eden's Door. Nivel máximo de evolução: 5



ONE SKIP FROM EDEN

Utilização/Efeito: Neku fica invencível enquanto estiver sob a luz do holofote. Só funciona se estiver junta das insignias One Jump From Eden, One Hop From Eden, One Step From Eden e Eden's Door. Nivel máximo de evolução: 5



ONE HOP FROM EDEN

Utilização/Efeito: Neku fica invencível enquanto estiver sob a luz do holofote. Só funciona se estiver junta das insignias One Skip From Eden, One Hop From Eden, One Step From Eden e Eden's Door. Nivel máximo de evolução: 5



ONE STEP FROM EDEN

Utilização/Efeito: Neku fica invencível enquanto estiver sob a luz do holofote. Só funciona se estiver junta das insignias One Skip From Eden, One Hop From Eden, One Step From Eden e Eden's Door. Nivel máximo de evolução: 5



EDEN'S DOOR

Utilização/Efeito: Neku fica invencível enquanto estiver sob a luz do holofote. Só funciona se estiver junta das insignias One Skip From Eden, One Hop From Eden, One Step From Eden e One Jump From Eden. Nivel máximo de evolução: 5



VISIONARY BLEND

Utilização/Efeito: recupera HP automaticamente quando a barra de energia está muito



RED SKULL

Utilização/Efeito: diminui a velocidade dos movimentos de Neku.



GATTO

Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insignias da marca Gatto usadas por Neku.

para lançar um raio na direção correspondente. Nivel máximo de evolução: 3 Poder de ataque: 150 (+3 por evolução)



EXCALIBUR

Utilização/Efeito: risque a tela em um espaço vazio para lançar um raio na direção correspondente. Nivel máximo de evolução: 5 Poder de ataque: 150 (+3 por evolução)



THUNDER ROOK

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio e Neku disparará um raio na direção correspondente. Nivel máximo de evolução: 3 Poder de ataque: 92



LIGHTNING ROOK

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio e Neku disparará um raio na direção correspondente. Nivel máximo de evolução: 4 Poder de ataque: 95 (+3 por evolução)



JACK'S KNIGHT

Utilização/Efeito: faça um risco sobre objetos para lançá-los na direção correspondente. Nivel máximo de evolução: 4 Poder de ataque: 92 (+2 por evolução)



KING'S KNIGHT

Utilização/Efeito: faça um risco sobre objetos para lançá-los na direção correspondente. Nivel máximo de evolução: 4 Poder de ataque: 93 (+3 por evolução)



QUEEN'S KNIGHT

Utilização/Efeito: faça um risco sobre inimigos ou objetos para lançá-los na direção correspondente. Poder de ataque: 93 (+2 por evolução)



HER ROYAL HIGHNESS

Utilização/Efeito: reduz drasticamente a quantidade de energia necessária para o uso de carla insignia. Nivel máximo de evolução: 3



PEGASO

Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insignias da marca Pegaso usadas por Neku. Nivel máximo de evolução: 3



Reza a lenda que este bone serve no cabeço do Petró. Será?

JUPITER OF THE MONKEY



MASAMUNE

Utilização/Efeito: faça um risco sobre um inimigo e Neku o atingirá com um golpe horizontal.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 24 (+1 por evolução)



ONIKIRI

Utilização/Efeito: faça um risco sobre um inimigo e Neku o atingirá com um golpe horizontal.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 48 (+2 por evolução)



NENEKIRI

Utilização/Efeito: faça um risco sobre um inimigo e Neku o atingirá com um golpe horizontal.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 48 (+2 por evolução)



KANESADA

Utilização/Efeito: faça um risco sobre um inimigo e Neku o atingirá com um golpe horizontal.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 63 (+6 por evolução)



ELUJI

Utilização/Efeito: faça um risco sobre um inimigo e Neku o atingirá com um golpe horizontal.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 63 (+3 por evolução)



YOSHIMITSU

Utilização/Efeito: faça um risco sobre um inimigo e Neku o atingirá com um golpe horizontal.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 64 (+4 por evolução)



ICHIMONJI

Utilização/Efeito: faça um risco sobre um inimigo e Neku o atingirá com um golpe rápido.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 34 (+4 por evolução)



NIKKARI

Utilização/Efeito: toque um inimigo e Neku o atingirá com um golpe rápido.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 54 (+3 por evolução)



MIKAZUKI

Utilização/Efeito: toque um inimigo e Neku o atingirá com um golpe rápido.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 60 (+5 por evolução)



SHIRO

Utilização/Efeito: toque um inimigo e Neku o atingirá com um golpe rápido.
Nível máximo de evolução: 20
Poder de ataque: 90 (+1 por evolução)



UNJO

Utilização/Efeito: toque rapidamente um inimigo e Neku o atingirá com uma sequência de socos.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 66 (+1 por evolução)



IZANAGI

Utilização/Efeito: toque rapidamente um inimigo e Neku o atingirá com uma sequência de socos.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 75 (+2 por evolução)



MURASAME

Utilização/Efeito: faça um risco vertical de baixo para cima em um inimigo e Neku o atingirá com um golpe ascendente.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 28 (+1 por evolução)



RAKUYO

Utilização/Efeito: faça um risco vertical de baixo para cima em um inimigo e Neku o atingirá com um golpe ascendente.

Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 50 (+2 por evolução)



KUSANAGI

Utilização/Efeito: faça um risco vertical de baixo para cima em um inimigo e Neku o atingirá com um golpe ascendente.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 60 (+3 por evolução)



OHABARI

Utilização/Efeito: faça um risco vertical de cima para baixo em um inimigo e Neku o atingirá com um golpe descendente.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 59 (+1 por evolução)



ZANITSU

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku e ele voará feito um foguete na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 10
Poder de ataque: 90 (+1 por evolução)



MITAMA

Utilização/Efeito: desenha um círculo em um espaço vazio e Neku realizará um ataque giratório.
Nível máximo de evolução: 6
Poder de ataque: 95 (+4 por evolução)



IZANAMI

Utilização/Efeito: desenha uma linha em um espaço vazio para criar um caminho com chamas altas.
Poder de ataque: 35



ONMYO

Utilização/Efeito: grite no microfone para criar uma onda de choque.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 54



KONOHA

Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar HP.
Nível máximo de evolução: 3



KONOHANA SAKUYA

Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar um pouco de HP e curar Imobility.
Nível máximo de evolução: 4



JUPITER OF THE MONKEY

Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insígnias da marca Jupiter of the Monkey usadas por Neku.
Nível máximo de evolução: 3

SHEEP HEAVENLY



OCTO SQUEEZE

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar um buraco negro que atrai os inimigos (alguns deles são imunes).
Nível máximo de evolução: 6



SMALL SQUEEZE

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar um buraco negro que atrai os inimigos (alguns deles são imunes).
Nível máximo de evolução: 5



VACU SQUEEZE

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar um buraco negro que atrai os inimigos (alguns deles são imunes).
Nível máximo de evolução: 5



GIMME DAT SHEEP

Utilização/Efeito: desenha um círculo em um espaço vazio para criar um buraco negro que suga os inimigos (alguns deles são imunes).
Nível máximo de evolução: 2



GIMME DAT ELEPHANT

Utilização/Efeito: desenha um círculo em um espaço

DRAGON COUTURE



ONE STONE, MANY BIRDS

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro de fragmentação na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 6
Poder de ataque: 50 (+3 por evolução)



ONE STROKE, VAST WEALTH

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro de fragmentação na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 10
Poder de ataque: 80 (+1 por evolução)



ONE GRAM, INFINITE PROMISE

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro de fragmentação na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 95 (+1 por evolução)



SELF FOUND, OTHERS LOST

Utilização/Efeito: toque a tela rapidamente em um espaço vazio para disparar descargas elétricas na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 65 (+2 por evolução)



FIERY SPIRIT, SPIRITED FIRE

Utilização/Efeito: desenha uma linha em um espaço



vazio para criar um buraco negro que suga os inimigos (alguns deles são imunes).
Nível máximo de evolução: 2



GIMME DAT HIPPO

Utilização/Efeito: desenha um círculo em um espaço vazio para criar um buraco negro que suga os inimigos (alguns deles são imunes).
Nível máximo de evolução: 2



CRACKLE POP BARRIER

Utilização/Efeito: toque em Neku e mantenha a stylus sobre ele para criar uma barreira de chamas que repele os ataques inimigos.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 37 (+2 por evolução)



SPLISH SPLASH BARRIER

Utilização/Efeito: toque em Neku e mantenha a stylus sobre ele para criar uma barreira de água que repele os ataques inimigos e recupera HP gradualmente.
Nível máximo de evolução: 5



CREEPLY WEEPLY BARRIER

Utilização/Efeito: toque em Neku e mantenha a stylus sobre ele para criar uma barreira negra que repele os ataques inimigos, recupera HP gradualmente e ainda permite que ele se mova com a barreira ativa.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 96 (+3 por evolução)



WHIRLYGIG JUGGLE

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio



Que tipo de nome é Neku? Pense bem antes de responder essa pergunta



WILD BOAR

vazio para criar um caminho de fogo.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 50

FLAMES AFAR, FOES AFLAME
Utilização/Efeito: desenha uma linha em um espaço vazio para criar um caminho com chamas altas.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 96 (+6 por evolução)

FINAL PYRE, ALL EXPIRED
Utilização/Efeito: desenha uma linha em um espaço vazio para criar um caminho com chamas que se movem por ele.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 83 (+3 por evolução)

BLUE BLOOD BURNS BLUE
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma plastra de fogo.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 97 (+7 por evolução)

LIVE SLOW, DIE FAST
Utilização/Efeito: toque um ou mais objetos e, em seguida, toque em um espaço vazio para lançá-los na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 6
Poder de ataque: 45 (+1 por evolução)

LOCAL FIRE, DISTANT SEA
Utilização/Efeito: toque um ou mais objetos e, em seguida, toque em um espaço vazio para lançá-los na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 83 (+1 por evolução)

para que Neku seja tele-transportado para lá.
Nível máximo de evolução: 3

HEALING BUNNY
Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar uma quantidade média de HP.
Nível máximo de evolução: 2

HEALING FLAMINGO
Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar uma pequena quantidade de HP.
Nível máximo de evolução: 4

HEALING WHALE
Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar uma grande quantidade de HP.
Nível máximo de evolução: 3

CROC LEISURE
Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar uma pequena quantidade de HP e curar Imobility.
Nível máximo de evolução: 5

MONKEY LEISURE
Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar uma pequena quantidade de HP e curar HP Drain.

JUNE HEARTH, JANUARY FAN
Utilização/Efeito: toque um ou mais objetos e, em seguida, toque em um espaço vazio para lançá-los na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 45 (+2 por evolução)

SWIFT STORM, SWIFT END
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma argola que trava os inimigos que entrarem nela e, em seguida, levante a stylus para atingi-los com raios.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 50 (+1 por evolução)

BLACK SKY, WHITE BOLT
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma argola que trava os inimigos que entrarem nela e, em seguida, levante a stylus para atingi-los com raios.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 68 (+1 por evolução)
Limit: Lasts 60 use (+0 por evolução)

FOLLOW SUIT, FALL IN TURN
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma argola que trava os inimigos que entrarem nela e, em seguida, levante a stylus para atingi-los com raios.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 78 (+1 por evolução)

DRAGON COUTURE
Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insígnias da marca Dragon Couture usadas por Neku.
Nível máximo de evolução: 3

BEAR LEISURE
Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar uma pequena quantidade de HP e curar Attack ou Defense Break.
Nível máximo de evolução: 4

SQUIRREL LEISURE
Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar uma pequena quantidade de HP e curar todos os status negativos.
Nível máximo de evolução: 5

SPARKLE CHARGE
Utilização/Efeito: aumenta drasticamente a quantidade de HP recuperado por insígnias com essa função.
Nível máximo de evolução: 3

HANDSFREE HEALING
Utilização/Efeito: ativa automaticamente qualquer insígnia recuperadora de HP usada por Neku quando sua energia está muito baixa.

SHEEP HEAVENLY
Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insígnias da marca Sheep Heavenly usadas por Neku

LAZY BOMBER
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para plantar uma bomba no local.
Nível máximo de evolução: 7
Poder de ataque: 132 (+1 por evolução)

FLOWER OF FLAME
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar faíscas na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 82

FLOWER OF FIRE
Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar faíscas na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 87 (+5 por evolução)

KEWL LINE
Utilização/Efeito: toque Neku e tire a caneta da tela em seguida para que ele realize uma sequência de golpes.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 65 (+0 por evolução)

DOPE LINE
Utilização/Efeito: toque Neku e tire a caneta da tela em seguida para que ele realize uma sequência de golpes.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 145 (+20 por evolução)

WILD LINE
Utilização/Efeito: toque Neku e tire a caneta da tela em seguida para que ele realize uma sequência de golpes.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 80 (+10 por evolução)

FLY LINE
Utilização/Efeito: faça um risco vertical de cima para baixo em um inimigo e Neku o atingirá com um golpe descendente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 80 (+6 por evolução)

FRESH LINE
Utilização/Efeito: faça um risco vertical de cima para baixo em um inimigo e Neku o atingirá com um golpe descendente.
Nível máximo de evolução: 5
Poder de ataque: 81 (+7 por evolução)

MICROCOSMIC PULL
Utilização/Efeito: desenhando um círculo em espaço vazio para fazer um meteoro cair no local.
Nível máximo de evolução: 4
Poder de ataque: 65 (+5 por evolução)

COSMIC PULL
Utilização/Efeito: desenhando um círculo em espaço vazio para fazer um meteoro cair no local.
Nível máximo de evolução: 3
Poder de ataque: 75 (+6 por evolução)

MACROCOSMIC PULL
Utilização/Efeito: desenhando um círculo em espaço vazio para fazer um meteoro cair no local.
Nível máximo de evolução: 2
Poder de ataque: 88 (+7 por evolução)

DISS
Utilização/Efeito: aumenta drasticamente a duração do status Defense Break sobre os inimigos.

WILD BOAR
Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insígnias da marca Wild Bore usadas por Neku.
Nível máximo de evolução: 3



TIGRE PUNKS SEM MARCA



DISTORTION

Utilização/Efeito: rabisque a tela em um espaço vazio para gerar eletricidade.
Nível máximo de evolução: 4.
Poder de ataque: 72 (+2 por evolução)



VELOCITY ATTACK

Utilização/Efeito: clique e arraste Neku na direção dos inimigos para atingi-los.
Nível máximo de evolução: 5.
Poder de ataque: 50 (+2 por evolução)



VELOCITY TACKLE

Utilização/Efeito: clique e arraste Neku na direção dos inimigos para atingi-los.
Nível máximo de evolução: 10.
Poder de ataque: 55 (+3 por evolução)



DEMON'S HATRED

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar falsas na direção correspondente.
Poder de ataque: 145 (+0 por evolução)



GO 2 HELL

Utilização/Efeito: risque sobre Neku e ele atacará todos os inimigos na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 5.
Poder de ataque: 49 (+1 por evolução)



GO 3 HEAVEN

Utilização/Efeito: risque sobre Neku e ele atacará rapidamente todos os inimigos na direção correspondente.
Nível máximo de evolução: 4.
Poder de ataque: 49 (+1 por evolução)



LIGHTNING ANGER

Utilização/Efeito: assopre no microfone e Neku realizará um ataque giratório.
Nível máximo de evolução: 10.
Poder de ataque: 130 (+1 por evolução)



LIGHTNING RAGE

Utilização/Efeito: assopre no microfone e Neku realizará um ataque giratório.
Nível máximo de evolução: 5.
Poder de ataque: 131 (+1 por evolução)



LIVE!

Utilização/Efeito: grite no microfone para criar uma onda de choque.
Nível máximo de evolução: 5.
Poder de ataque: 55



PEACE FULL

Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar energia.
Nível máximo de evolução: 5



THANK

Utilização/Efeito: toque a insígnia para recuperar uma pequena quantidade de HP e curar HP Drain.
Nível máximo de evolução: 3



D.J.Y.

Utilização/Efeito: aumenta drasticamente a duração do status Attack Break nos inimigos.



TIGRE PUNKS

Utilização/Efeito: aumenta o poder de ataque das insígnias da marca Tigre Punks usadas por Neku.



TIN PIN FIRE

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, rabisque um inimigo para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 4.
Poder de ataque: 37 (+1 por evolução)



TIN PIN CUSTOM

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, toque a tela em um espaço vazio para ativar o poder da insígnia.
Poder de ataque: 40



TIN PIN WIND

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, faça um risco sobre Neku para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 6.
Poder de ataque: 55 (+1 por evolução)



TIN PIN BLADE

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, assopre no microfone para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 6.
Poder de ataque: 100 (+1 por evolução)



TIN PIN WHEEL

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, clique e arraste Neku para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 3.
Poder de ataque: 45 (+1 por evolução)



TIN PIN DASH

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, clique e arraste Neku para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 4.
Poder de ataque: 85 (+1 por evolução)



TIN PIN THRIFT

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, fax o usuário ficar à beira da morte no começo da batalha, mas aumenta o poder de ataque e a experiência adquirida.
Nível máximo de evolução: 3



TIN PIN HELLFIRE

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, risque sobre Neku para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 7.
Poder de ataque: 50 (+1 por evolução)



TIN PIN SUNSCORCH

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, toque a tela em um espaço vazio para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 3.
Poder de ataque: 55 (+1 por evolução)



TIN PIN ROCKER

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, grite no microfone para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 2.
Poder de ataque: 99 (+1 por evolução)



TIN PIN ARTIST

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, risque a tela em um espaço vazio para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 4.
Poder de ataque: 50 (+1 por evolução)



TIN PIN DEVIL

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, risque a tela em um espaço vazio para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 8.
Poder de ataque: 77 (+1 por evolução)



TIN PIN IFRIT

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, toque a tela em um espaço vazio para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 3.
Poder de ataque: 90 (+1 por evolução)



TIN PIN SHIVA

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, toque rapidamente a tela em um espaço vazio para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 4.
Poder de ataque: 95 (+1 por evolução)



TIN PIN GOLEM

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, rabisque um espaço vazio para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 5.
Poder de ataque: 46 (+5 por evolução)



TIN PIN BAHAMUT

Utilização/Efeito: insígnia especial usada no minigame Tin Pin Slammer. Nas batalhas, toque a tela em um espaço vazio para ativar o poder da insígnia.
Nível máximo de evolução: 6.
Poder de ataque: 100 (+10 por evolução)



4 YEN

Utilização/Efeito: arraste-a para a lata de lixo para conseguir 51.
Nível máximo de evolução: 2



5 YEN

Utilização/Efeito: arraste-a para a lata de lixo para conseguir 55.
Nível máximo de evolução: 2



40 YEN

Utilização/Efeito: arraste-a para a lata de lixo para conseguir 510.
Nível máximo de evolução: 2



50 YEN

Utilização/Efeito: arraste-a para a lata de lixo para conseguir 550.
Nível máximo de evolução: 2



100 YEN

Utilização/Efeito: arraste-a para a lata de lixo para conseguir 5100.
Nível máximo de evolução: 2



500 YEN

Utilização/Efeito: arraste-a para a lata de lixo para conseguir 5500.
Nível máximo de evolução: 2



1000 YEN

Utilização/Efeito: arraste-a para a lata de lixo para conseguir 51.000.
Nível máximo de evolução: 2



5000 YEN

Utilização/Efeito: arraste-a para a lata de lixo para conseguir 55.000.
Nível máximo de evolução: 2



10000 YEN

Utilização/Efeito: arraste-a para a lata de lixo para conseguir 510.000.



SCARLETTE

Utilização/Efeito: pode ser trocado por itens indispensáveis para o crescimento do personagem em algumas lojas.



RARE METAL

Utilização/Efeito: pode ser trocado por um item razoável em algumas lojas.



TEKITTE

Utilização/Efeito: pode ser trocado por um item decente em algumas lojas.



ADAMANTITE

Utilização/Efeito: pode ser trocado por um bom item



em algumas lojas.



ORICHALCUM

Utilização/Efeito: pode ser trocado por um ótimo item em algumas lojas.



SHADOW MATTER

Utilização/Efeito: pode ser trocado por um item raro em algumas lojas.



DARK MATTER

Utilização/Efeito: pode ser trocado por um item extraordinário raro em algumas lojas.



RHYME

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para evocar o espírito de Rhyme na batalha.

Poder de ataque: 95



LUCKY STAR

Utilização/Efeito: pode ser trocado por \$20.000 no mercado ou por um item soberbo em algumas lojas.

Nível máximo de evolução: 3



LADY LUCK

Utilização/Efeito: pode ser trocado por \$50.000 no mercado ou por um item soberbo em algumas lojas.

Nível máximo de evolução: 3



LUCKY PANDA

Utilização/Efeito: pode ser trocado por \$80.000 no mercado ou por um item soberbo em algumas lojas.

Nível máximo de evolução: 3



PYROKINESIS

Utilização/Efeito: risque a tela em um espaço vazio para criar um caminho de fogo.

Nível máximo de evolução: 3

Poder de ataque: 20 (+1 por evolução)



SHOCKWAVE

Utilização/Efeito: risque um inimigo e Neku realizará um ataque horizontal.

Nível máximo de evolução: 3

Poder de ataque: 21 (+1 por evolução)



CURE DRINK

Utilização/Efeito: toque a insignia para recuperar HP.

Nível máximo de evolução: 3



FORCE ROUNDS

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro na direção correspondente.

Nível máximo de evolução: 3

Poder de ataque: 22 (+2 por evolução)



PSYCHOKINESIS

Utilização/Efeito: faça um risco sobre objetos para lançá-los na direção correspondente.

Nível máximo de evolução: 2

Poder de ataque: 22 (+2 por evolução)



THUNDERBOLT

Utilização/Efeito: toque um inimigo para atingi-lo com um relâmpago.

Nível máximo de evolução: 2

Poder de ataque: 23 (+4 por evolução)



THE EYES HAVE IT

Utilização/Efeito: toque um inimigo rapidamente para ativar o poder da insignia.

Nível máximo de evolução: 3

Poder de ataque: 74



I LIVE FOR FOOD

Utilização/Efeito: toque a insignia para recuperar HP.

Nível máximo de evolução: 3



WALK ON, WALK OFF

Utilização/Efeito: clique e arraste Neku para ativar o poder da insignia.

Nível máximo de evolução: 3



ME TIME IS FREE TIME

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para ativar o poder da insignia.

Nível máximo de evolução: 3



FUJI YAMA

Utilização/Efeito: toque rapidamente a tela em um espaço vazio para ativar o poder da insignia.

Nível máximo de evolução: 5

Poder de ataque: 50 (+2 por evolução)



DARUMA

Utilização/Efeito: desenhe um círculo em um espaço vazio para ativar o poder da insignia.

Nível máximo de evolução: 5

Poder de ataque: 50 (+2 por evolução)



SUSHI

Utilização/Efeito: toque rapidamente um inimigo para ativar o poder da insignia.

Nível máximo de evolução: 5

Poder de ataque: 50 (+2 por evolução)



SHINOBI

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para ativar o poder da insignia.

Nível máximo de evolução: 5

Poder de ataque: 50 (+2 por evolução)



TIGERIS

Utilização/Efeito: toque rapidamente a tela em um espaço vazio para criar três estalactites no local.

Nível máximo de evolução: 10

Poder de ataque: 99 (+2 por evolução)



COREHOH

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro na direção correspondente.

Nível máximo de evolução: 5

Poder de ataque: 94 (+2 por evolução)



JELLY

Utilização/Efeito: rabisque a tela em um espaço vazio para gerar eletricidade.

Nível máximo de evolução: 7

Poder de ataque: 43 (+2 por evolução)



SHARK

Utilização/Efeito: desenhe um círculo em um espaço vazio para criar um buraco negro que sugam os inimigos.

Nível máximo de evolução: 3



LEO

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio e Neku se tele-transportará para lá.

Nível máximo de evolução: 3



OVIS

Utilização/Efeito: toque um inimigo para atingi-lo com um relâmpago.

Nível máximo de evolução: 9

Poder de ataque: 126 (+2 por evolução)



CORNIX

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para fazer cinco raios cair no local.

Nível máximo de evolução: 4

Poder de ataque: 127 (+2 por evolução)



POPGUN

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um tiro penetrante na direção correspondente.

Nível máximo de evolução: 3

Poder de ataque: 81 (+6 por evolução)



PTEROPUS

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para lançar um bumerangue penetrante na direção correspondente.

Nível máximo de evolução: 6

Poder de ataque: 125 (+2 por evolução)



MINK

Utilização/Efeito: assopre no microfone para criar um furacão.

Nível máximo de evolução: 4

Poder de ataque: 56 (+2 por evolução)



BOOMER

Utilização/Efeito: risque verticalmente um inimigo de cima para baixo e Neku realizará um ataque descendente.

Nível máximo de evolução: 5

Poder de ataque: 82 (+2 por evolução)



SPROG

Utilização/Efeito: toque um inimigo para congelá-lo e impedir que ele se mova.

Nível máximo de evolução: 4



FOX

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para lançar uma pequena bola de fogo na direção correspondente.

Nível máximo de evolução: 3

Poder de ataque: 100 (+2 por evolução)



BAT

Utilização/Efeito: faça um risco sobre Neku para lançar uma bumerangue duplo penetrante na direção correspondente.

Nível máximo de evolução: 5

Poder de ataque: 65 (+2 por evolução)



RHINO

Utilização/Efeito: toque Neku e tire a caneta da tela em seguida para que ele realize uma sequência de golpes.

Nível máximo de evolução: 4

Poder de ataque: 94 (+2 por evolução)



SHREW

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para plantar uma bomba no local.

Nível máximo de evolução: 6

Poder de ataque: 94



WOOLLY

Utilização/Efeito: rabisque a tela em um espaço vazio para causar um tremor.

Nível máximo de evolução: 4

Poder de ataque: 100 (+2 por evolução)



BAVEN

Utilização/Efeito: clique e arraste objetos pela tela.

Nível máximo de evolução: 9

Poder de ataque: 88



DRAKE

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma pilastra de fogo.

Nível máximo de evolução: 15

Poder de ataque: 103 (+2 por evolução)



ANGLUIS

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para disparar um poderoso tiro penetrante na direção correspondente.

Nível máximo de evolução: 20

Poder de ataque: 334 (+35 por evolução)



PIG

Utilização/Efeito: reduz drasticamente a quantidade de energia necessária para o uso de cada insignia, mas impede que você ganhe PP e experiência.



CARCIN

Utilização/Efeito: toque em Neku e mantenha a stylus sobre ele para criar uma barreira de fogo que repelle os ataques inimigos.

Nível máximo de evolução: 3

Poder de ataque: 75 (+3 por evolução)



GRIZZLY

Utilização/Efeito: grite no microfone para criar uma onda de choque.

Nível máximo de evolução: 3

Poder de ataque: 56



WOLF

Utilização/Efeito: clique e arraste Neku na direção dos inimigos para atingi-los.

Nível máximo de evolução: 5

Poder de ataque: 89 (+2 a cada evolução)



FROG

Utilização/Efeito: toque a tela em um espaço vazio para criar uma pequena esfera de água.

Nível máximo de evolução: 4

Poder de ataque: 108 (+2 a cada evolução)

por Fabrício Caleffi

LEGO INDIANA JONES THE ORIGINAL ADVENTURES

Sofremos na pele do arqueólogo mais famosos dos cinemas para que você complete 100% do novo jogo como se estivesse brincando de LEGO... Rá!

"Quem topa ir no carrusel depois deste?"

Antes de começar, o modo Free Play

Após concluir uma fase, o modo Free Play fica disponível. Nele, você escolhe um herói e o computador seleciona o resto da equipe, que é composta por personagens com todas as habilidades necessárias para você coletar tudo nas fases.

Além dos personagens habilitados no modo Story, você pode adquirir outros na Library e ainda utilizar dois criados na Art Room – disponíveis nos dois últimos slots de personagens. Para alternar entre os personagens durante a aventura, aperte os botões 1 e 2.

O melhor a fazer é jogar no Free Play só após terminar o Story e comprar o maior número possível de personagens. Assim você não corre o risco de ter um time com algumas das habilidades necessárias faltando. Fique de olho nas indicações (FP#) no roteiro das fases e confira o box "Extras" no final de cada uma para descobrir a localização dos demais segredos do jogo.

Barnett College

Entre uma fase e outra, você pode voltar ao Barnett College para comprar novos personagens (Library), comprar os cheats encontrados no modo Story (Mail Room), ativar esses cheats (Classroom), assistir às animações do game (Theater), criar personagens exclusivos (Art Room) e acessar três missões bônus. Para isso, entre no Indy's Office e, assim como na aventura normal, alterne entre todos os personagens presentes na sala para encontrar as arcas espalhadas dentro dela. Monte e quebre a estrutura no centro, e então leve a chave a Artifact Room, subindo a escada à direita. Lá, pegue o cristal no chão e coloque-o sobre o pilar no centro do local. Em seguida, use a chave no mecanismo e gire-a para encontrar as missões bônus. São elas:

Young Indy

Aventure-se na pele do jovem Indiana Jones em sua primeira jornada. A missão fica disponível depois do término da aventura principal, é bem simples e ainda libera três personagens para o Free Play (detalhe: Fedora precisa ser comprado).

Ancient City

Se você sempre teve vontade de destruir uma cidadezinha feita de LEGO, essa é a sua chance. O objetivo aqui é conquistar 1.000.000 peças no menor tempo possível. É só interagir com os elementos e explodir tudo o que encontrar pela frente.

Warehouse

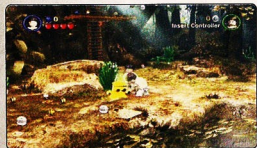
Funciona como o Ancient City (para conseguir o dinheiro todo, basta atirar no alvo à direita), mas você também pode usar as peças para construir um circuito exclusivo.



ROTEIRO

RAIDERS OF THE LOST ARK THE LOST TEMPLE

Pegue a primeira arca atrás da árvore no alto da tela, vá para a esquerda, pule no cipó preso no alçapão da escada e suba. Aperte o Z quando pisar na parte iluminada da plataforma para que Indy se balance e pegue as demais peças. Troque de personagem e cave (com o Z) no ponto brilhante para encontrar a primeira cabeça de macaco.



Siga para a direita, pule no cipó para atravessar o abismo e bata na estátua para virá-la. Aproxime-se das peças saltitantes e segure o X para montar uma cama elástica (use-a para pegar as peças acima). Pule no botão em frente à estátua para pegar mais peças e use novamente o chicote na plataforma iluminada, à direita. Destrua a peça onde o cipó está amarrado, troque de personagem e cave o ponto brilhante. Pegue a peça desenterrada e solte-a na seta à direita. Bata nas estátuas e desenterte a segunda cabeça de macaco atrás da segunda estátua. Continue para a direita e pule o grande botão laranja, assim como as peças marrons no chão logo à frente dele. Cave no ponto brilhante e coloque a cabeça na estátua à esquerda. Antes de seguir, desça pela escada na parte inferior da tela, siga à esquerda e desenterte a última cabeça de macaco para achar mais uma arca.

Volte pela escada, empurre as estátuas e pise nos botões que aparecerem, atravessando pela passagem aberta em seguida. Monte a canoa e suba nela com o personagem com a pá (aperte o C para sentar na embarcação). Atravessa o rio, suba na outra margem, pegue mais uma arca atrás das peças do lado esquerdo e acabe com as aranhas gigantes. Siga o caminho das peças nas pedras à esquerda, ative a alavanca e entre pela nova passagem. Atrás da cachoeira, ative a alavanca à esquerda, suba pelas plataformas e pegue mais uma arca. Saia e volte para onde estavam as aranhas gigantes. Enfrente mais aranhas, suba até o portão de pedra e não pise nos hexágonos pretos no chão. Pule nos cipós e entre na caverna.

Suba pela escada à esquerda, use o chicote de Indy na plataforma iluminada e

coloque a caixa marrom sobre o botão central. Pise no botão da esquerda, espere o outro personagem chegar até a plataforma central e então pise no botão da direita. Volte, pule pelas plataformas - já sem lanças - e use o chicote na plataforma iluminada do outro lado. Siga o caminho das peças para pegar mais uma arca e depois monte as peças saltitantes que estão no chão. Suba pela escada, siga para a direita e tome cuidado com as peças que balançam na ponte. Ao final, pule somente nas peças escuras, pegue uma lança nos hexágonos no chão e enfrente mais aranhas.

Siga em frente, pule no cipó à esquerda e use a peça que cair no mecanismo à direita. Siga pelas plataformas até o centro (FP1) e depois fuja pelo caminho no alto da tela. Atravessa pelo cipó e use as cavidades do paredão para se desviar das estátuas que passam rolando. A estátua preta ainda não pode ser ativada (FP2), então pule no cipó para atravessar o buraco e então pendure-se nos cipós do outro lado até que uma das estátuas destrua as madeiras que bloqueiam a passagem.



Siga pela passagem aberta e corra, pegando mais uma arca ao final do caminho. Volte pela direita, pegue uma lança dos índios e jogue-a no olho mais alto da estátua para conseguir outra arca. Volte e siga pela esquerda, acabando com os índios que aparecerem e pegando mais uma arca à esquerda do cenário. Pegue a caixa na frente do avião e jogue-a sobre as peças verdes no chão. Suba na plataforma na margem do rio e use o chicote para pegar a outra caixa. Monte a hélice do avião e depois suba nele com o mecânico para consertá-lo.

EXTRAS

FP1: depois de pegar a estátua, destrua a passagem à direita para encontrar o C-3PO e uma arca.

FP2: escolha um thuggee (personagem turbante preto) e aperte o Z na frente da estátua. Siga pelo caminho aberto e quebre a vidraça onde está o pacote vermelho. Leve-o de volta até a caixa vermelha (Cheat Fast Fix) e continue à esquerda. Traduza os símbolos, entre na passagem e pegue a última arca.

INTO THE MOUNTAINS

Controlando a mulher, pule nas duas cordas

na frente da lareira para conseguir a primeira arca da fase. Do lado esquerdo do salão, monte o piano, pule sobre o desenho de flores, suba pela escada e ative a alavanca do lado direito para conseguir outra arca. Desça e use a peça que caiu da escada no mecanismo à esquerda do salão. Jogue os objetos do bar no inimigo de preto. Depois, destrua a mesa em frente ao bar em chamas e use as peças dela para construir uma barreira. Atire os objetos no inimigo atrás das chamas até ele sair, então segure-o e pegue sua metralhadora para acabar com o inimigo de preto.

(FP1) Fora do bar, destrua a pilha de lenha à esquerda e construa o primeiro boneco de neve. **(FP2 e FP3)** Siga à direita, pegue uma tocha e incendeie as dinamites. Monte outro boneco de neve e uma plataforma branca, que deve ser colocada no elevador verde à direita. Destrua a caixa de ferramentas, pegue a chave e conserte o motor ao lado do elevador. Com Indy, suba no elevador, atravesse pelas barras presas na rocha e use o chicote na plataforma iluminada. Monte as peças e empurre a ponte. Volte, pegue uma tocha e acenda o pavião das bombas na parte alta da tela para montar mais um boneco de neve e conseguir a terceira arca da fase. Assuma o controle da mulher, pule no desenho das flores e derrube o barril. Monte o resto da bomba, pegue outra tocha e acenda o pavião. Entre na caverna.

(FP4) Use o chicote na plataforma iluminada e monte a barra para a moça atravessar. Controlando-a, ative o mecanismo acima do desenho das flores, quebre as estátuas, pegue a chave para consertar o motor do elevador à direita e monte uma barrinha com as peças da estátua também à direita. Pule na barrinha e, depois, para a outra estátua, que deve ser empurrada até o buraco. Monte mais uma plataforma branca e coloque-a no elevador. Suba no elevador **(FP5)** e siga até a entrada à direita, na parte alta.

Quebre as prateleiras, pegue a pá e cave no ponto brilhante. Use a peça no mecanismo ao lado da escada e, antes de subir pela corda, empurre a grande estátua para a esquerda. Agora, com a mulher, suba pela corda e, quando cair sobre a estátua, troque de personagem para empurrar a estátua para a direita. Volte a controlar a mulher e espere Indy alcançá-la. Siga o caminho até a outra entrada e pegue uma tocha antes de passar por ela. **(FP6)**

Quebre a caixa logo na entrada para encontrar uma peça, mas deixe-a lá. Siga com a tocha até a pira no alto da escada e acenda-a para encontrar mais uma arca. Volte, suba na lhamã, deixe-a sob a plataforma laranja e encontre a chave nas peças ao lado da plataforma. Troque de personagem, suba e pegue a bazuca à direita. Vá para a esquerda, conserte o motor e leve a peça ao lado da entrada até o

o outro motor, conseguindo, assim, mais uma arca. Com a bazuca, destrua a caixa ao lado da ponte, à direita do cenário e, depois, destone os inimigos que surgirem e o caminhão do outro lado da ponte, até que o portão atrás dele abra.



EXTRAS

FP1: como soldado, bata no posto de soldados à esquerda. Entre na casa, suba na escada e coloque a caixa sobre a peça verde. Monte as peças amontoadas no chão, use o chicote e vá atrás do Papai Noel. Pegue o pacote vermelho e coloque-o na caixa de correio ao lado. (Cheat Super Slip)

FP2: cave ao lado do estábulo das lhamas, monte o trenó e passe pelas argolas para conseguir a arca.

FP3: destrua a porta da caixa à direita do bar e entre para pegar outra arca.

FP4: com alguma criança, entre na portinhola atrás do segundo bloco de gelo e use o chicote de Indy para pegar a arca.

FP5: caia no buraco com peças e use a bazuca ou uma granada para explodir o gelo na arca. Atire também dentro da caverna para libertar Luke Skywalker.



FP6: traduza os símbolos ao lado da porta para pegar a última arca.

CITY OF DANGER

Pegue a banana e jogue-a para o macaco. Com a chave que ele der para você, arrume o mecanismo azul, suba no elevador e entre na casa. À esquerda, monte a escada, jogue outra banana para o macaco e desenterte a manopla. Subindo as escadas, há uma arca que só pode ser coletada no Free Play (**FP1**), então pule no toldo à esquerda – segure A para pular mais alto – e pegue a peça ao lado dele. Entre na sala deste toldo, bata nas peças no chão usando o pá, monte a

escada e pegue a arca. Vá para a direita, use a chave preta e amarela no mecanismo do portão (**FP2**), entre à direita e empurre a carroçagem. Agora, com a mulher, pegue a outra chave para destravar o outro lado do portão.



Passando pelo portão (**FP3**), acabe com os guardas que surgirem e pegue uma arma para facilitar o trabalho. Em seguida, destrua as peças na frente da carroça preta (**FP4** e **FP5**), monte o apoio da carroça, tente empurrá-la e então puxe-a, prosseguindo pelo caminho atrás dela.

Subindo as escadas, use o chicote na plataforma abaixo do macaco e jogue uma banana para ele. Construa a escada da esquerda, pule na parte de cima do prédio e, pela beirada da direita, pegue a arca atrás da parede. Desça, use a dinamite no barril metálico e suba pela escada. Na parte de baixo do cenário, pule pelo buraco da grade, desça pelas barras na parede e pegue a arca.



Atravesse a ponte, empurre a peça na base da estrutura circular e depois empurre a bola verde no topo dela. Siga pela ponte de madeira e passe rapidamente pelas pontes feitas de peça. Jogue uma banana para o macaco e use a peça no mecanismo ao lado dele. Atravesse a ponte, pegue uma banana na casinha e jogue para o macaco. Use a chave no motor da casinha e jogue o lego na peça verde no chão. Use o chicote na plataforma iluminada, destrua a barreira de peças e monte uma ponte. (**FP6**) Leve a peça para a plataforma verde, monte a alavanca e pendure-se nela para abrir o alçaço.

Acabe com os guardas, arme-se e fique atento para pegar o quepe que um deles deixar cair. Com o quepe, vá até o posto de soldados no centro do cenário (**FP7**) e aperte o Z em frente à janela com a imagem do guarda. Entre pelo portão (**FP8**), acabe com

os guardas, monte o carro e conserte-o com a chave inglesa. Pegue a bazuca dos novos guardas (com ela você pode destruí-los as peças de metal), entre no carro e arrebete o portão. Destrua o que puder e, por fim, passe pelo portão preto, à direita do cenário.

EXTRAS

FP1: destrua a vidraça e pegue a arca.

FP2: bata no posto de soldados, entre na casa e opere a alavanca quatro vezes para ganhar uma arca.

FP3: bata no posto de soldados, entre e monte a antena para conseguir a arca.

FP4: entre na portinhola e use o chicote de Indy na plataforma para encontrar outra arca.

FP5: detone as barras de ferro ao sudeste, entre no prédio, leve a caixa de peças até a peça verde à esquerda, monte a caixa e derrube-a para conseguir a arca.

FP6: destrua a hélice metálica, monte a nova hélice e pule sobre ela para ser impulsionado até a arca.

FP7: destrua as barras metálicas ao lado do posto de soldados, entre pela portinhola e pegue a arca.

FP8: traduza os símbolos no fundo do posto de soldados e entre na porta. Prossiga pela portinhola para salvar Chewbacca. Volte, monte as caixas de som e pise nas luzes brancas na pista para conseguir o pacote (Cheat Treasure x2). Coloque-o na caixa de correio à direita.

THE WELL OF SOULS

Com Indy, pegue o livro azul e use o chicote na plataforma iluminada. Use o outro personagem para pular na nova plataforma, empurre a estátua da esquerda e monte a fogueira. Empurre a estátua da direita, pegue a tocha, acenda a fogueira e siga à esquerda, segurando a tocha para pegar a arca atrás do pilar. Volte para o local da fogueira, pise nos botões e siga em frente.

(**FP1**) Controle o segundo personagem para eliminar as cobras e vá até o final do salão. Com o personagem que estiver com o livro, aperte o Z em frente às figuras na parede e repita a ordem em que elas forem iluminadas para traduzi-las. Entre na passagem e siga à direita. Suba pela escada dourada, acabe com os besouros, use a chave no mecanismo à direita, destrua a parede e monte a cabeça do chagal. Pegue a peça no chão, coloque-a no pilar e gire-o até que sua plataforma fique para a esquerda.

Ative o mecanismo à esquerda e quebre os blocos para encontrar mais uma arca. Gire o pilar próximo da entrada até que sua plataforma fique voltada para o pilar acima, então pule na corda, com Indy, e para o pilar de cima. Mude de personagem e gire o pilar até a plataforma de madeira ficar sobre ele – espere o personagem largar a peça do pilar para o pilar fixar. Volte a controlar Indy e use o chicote na plataforma, repetindo o



processo anterior para Indy chegar ao último pilar. Pise no botão, encaixe a cabeça do chagal na estátua à direita da escada dourada, pegue a peça sobre o último pilar e suba a escadaria. (FP2) Pise no buraco à esquerda e encaixe a peça na esfinge; pegue a peça sobre o braço direito da esfinge, encaixe no buraco à direita e suba nesta plataforma com a outra peça sobre o braço da esfinge.

Entre pela esfinge, pegue a parede à esquerda e coloque a peça na frente do desenho central da sala. Desenterte o livro à esquerda, traduza as figuras na parede, suba nas barras que aparecerem, com Indy, e use o chicote para pegar a esfera. Leve a esfera até um dos círculos de pedra nas paredes, desenterte a esfera à esquerda e pegue a mesma com ela e com a outra esfera. Pegue a arca dourada.

Pule em ambas as cordas na estátua, suba com Indy na plataforma da estátua à esquerda e pule, com a mulher, na corda. Use o chicote na plataforma e através pelo buraco na parede.

Atravesse pela barra, pule no cipó e desça por ele para encontrar mais uma arca. Suba pelo cipó, pule para a direita e destrua os vasos na parede para revelar uma passagem. Entre por ela e atravesse pelos pilares agarrando-se nas barras para conseguir mais uma arca. Volte, continue para a direita, use o chicote na plataforma, pegue a pá na caveira e desenterte a alavanca. Ative o mecanismo e pule nas cordas para abrir a passagem.

Na outra sala, termine de montar o bloco no centro, mas não o mova. Quebre as peças à direita e pegue a chave. Desenterte a engrenagem e coloque as duas engrenagens no mecanismo no centro do cenário, ativando-o com a chave. Suba com a mulher pela plataforma à esquerda, pule na corda e depois pule na barra. Siga pela direita e repita o processo nos outros dois escaodouros. Desça, empurre o bloco para baixo da arca e pule para pegá-la - segure A até pular o mais alto possível e depois direcione para alcançar a arca.



Agora sim, empurre o bloco para a quina esquerda do buraco, suba novamente na parte alta da sala e ative os botões para abrir a passagem. Desça por ela. Siga pelo corredor com os sarcófagos (FP3) e entre à direita no final.

Use o chicote na plataforma, pegue a pá

e desenterte as peças. Monte as barras, suba na plataforma e use novamente o chicote. Pegue a peça e pule na plataforma com o mecanismo, colocando a peça lá. Pule na plataforma à direita de onde está, use o chicote e volte à primeira plataforma. Com a mulher, pule no desenho de flores, agarre na corda, pegue a peça e ative o mecanismo. Quando a grande serpente surgir, jogue tacho nela e, depois de derrotá-la, monte o elevador com as peças que aparecerem. Use o chicote na plataforma, pule na corda, suba e pegue mais uma arca. Volte ao local onde enfrentou a serpente, suba no elevador e empurre a peça na parede.

EXTRAS

FP1: à esquerda, onde há uma ponte suspensa, entre na portinhola e destrua as duas estátuas. Pegue a espada, volte pela portinhola e jogue-a na corrente segurando a ponte. Pegue a caixa e coloque-a no botão à direita; pegue a arca, destrua os vasos e entre pela passagem. No outro salão, empurre o bloco à direita até a frente da peça de lego, então gire o mecanismo até a luz atingir a esfera e revelar a arca.

FP2: destrua o chagal metálico para encontrar a arca.

FP3: siga pelo corredor com os sarcófagos, quebre a parede à esquerda e entre. Com a mulher, pise no botão e pule por cima dos espinhos. Quebre o jarro e use a chave no mecanismo. Pegue os hieróglifos, vá à frente da passarela, volte, coloque os hieróglifos no quadro à direita e repita a sequência das figuras para pegar a última arca.

FP4: Destrua os vasos dourados e entre pela passagem que abrir. Ative o mecanismo no fundo da sala, monte as peças à direita e ative os demais mecanismos. Volte à primeira sala, quebre as flores, pegue o pacote vermelho e deposite-o na caixa de corneio vermelha (Cheat Fast Dig).

PURSuing THE ARK

Antes de tudo, acabe com todos os guardas. Então volte ao início da fase, use o chicote na plataforma iluminada, suba pelas escadas, pegue a caixa lá em cima e coloque-a sobre a peça verde na área. Faça o mesmo com a outra caixa próxima às peças verdes e monte o guindaste. Entre no guindaste, apertando Y, pegue o cilindro marrom e coloque-o sobre a plataforma à direita do guindaste. (FP1) Vá à direita e pegue a pá e a chave inglesa nas caixas de lego.

Use a chave no motor quebrado e empurre o carro de mina à direita do motor. (FP2) Monte o pedaço de trilho, desenterte outro abaixo deste local e leve ambos para o trilho na parte de superior central. Com o personagem que tiver a pá, suba pelas plataformas ao lado do guindaste (FP3), pule sobre o carro nos trilhos e troque de personagem; empurre o carro até o meio,

troque novamente de personagem, pule e cave na área brilhante para pegar uma arca. Suba novamente no carro, através até o outro lado e monte as peças para o outro personagem subir. Pule nas cordas para que a ponte desça, continue à direita e suba as escadas.

Acabe com os guardas e pegue o quepe de um deles. Fique na frente do carro de metal (onde há uma arca atrás) e espere um guarda atirar uma granada para você pegar a arca. Vá com o personagem de quepe até o posto de soldados e passe pelo portão. Desenterte a arca ao lado do carro, pegue a peça nela e vá até a torre do lado esquerdo do portão na parte de cima do cenário. (FP4)

Pule na corda, monte o mecanismo e ative-o até a arca parar um pouco à frente da metade do caminho; pule nela e para a outra torre (FP5), e use a outra chave no mecanismo, empurrando a corda até onde ela puder ir. Pule na corda, pegue na última torre, ative o mecanismo, pegue a peça e leve até os mecanismos laterais do portão direito. Monte o outro mecanismo com as peças próximas ao portão e, antes de passar pelo portão, pegue o carro e o coloque sobre o grande botão abaixo do portão direito; pule com a mulher na plataforma que descer e pegue mais arca. Agora sim, atravesse o portão.

(FP7) O objetivo aqui é deixar o brígão socar a bigorna três vezes, então pegue a bigorna e deixe o brígão socá-la; quando o caminhão com soldados aparecer, entre no avião, atire em soldados e caminhão, monte outra bigorna com as peças do caminhão e repita o processo.

Na perseguição de caminhões, pule de um caminhão para o outro, ficando sempre no que estiver mais à frente. Derrote os soldados e, por fim, entre no caminhão apertando o Z e depois segurando A para acelerar. Fique esperto no terceiro grupo de caminhões, pois um sem carreta aparecerá atrás com uma arca na caçamba. Quando o caminhão com a arca sagrada aparecer, pule nele, acabe com os soldados e fuja com o caminhão, batendo no carro preto.

EXTRAS

FP1: pegue o outro personagem com o guindaste e o coloque sobre a plataforma de madeira, à esquerda. Pegue o pacote vermelho, desça, destrua as grades à direita da plataforma onde deixou o cilindro, puxe a alavanca e leve o pacote vermelho até o local mostrado na animação (Cheat Fast Build).

FP2: monte a portinhola e entre por ela para pegar uma arca.

FP3: suba na plataforma do meio (com caixas) e destrua o portão de metal. Traduza os símbolos e destrua o vidro com a arca.

FP4: destrua os fornos na tenda e monte a escada, à esquerda, com as grades brancas. Suba pela escada e destrua a cela onde está a arca. ○

FP5: destrua o portão entre as torres, destrua tudo em volta do lago, construa a jangada e "atropel" os patininhos para ganhar outra arca.

FP6: desenterte a caixa de peças acima da entrada e leve-a até as peças verdes ao lado da cabana; há também uma caixa dentro do armário na cabana, e outra no coqueiro à direita do avião; monte o gramofone e ganhe a arca.

FP7: à direita, na tenda com os alvos, acerte todos com a bazuca para obter a arca.

OPENING THE ARK

Como você já está disfarçado, bata no posto de soldados à direita e entre pela porta. Quebre as caixas ao lado do barco, monte o motor e guie o barco até onde a primeira arca está. Volte ao hangar do submarino, pegue a caixa de peças ao lado da ponte que leva ao submarino e coloque-a sobre ele. (FP1)

Mergulhe, segurando o C, para pegar a arca afundada do lado direito. Suba pela escada, acabe com os soldados e use o chicote na plataforma à esquerda. Suba pelas escadas (FP2), pule na luminária e use o mecanismo com o outro personagem para levar Indy até o outro lado. Empurre e puxe a peça na parede e depois use as alavancas. Acabe com tudo dentro da sala e leve a caixa até o submarino: basta parar ao lado do mecanismo que o outro personagem mexerá nele. Monte o canhão e dispare nas peças verdes que aparecerão, até as duas setas chegarem ao topo do indicador. Suba pela nova escada, siga à direita e saia pelo janelão.

Siga em frente e use o chicote nas duas plataformas. Acabe com os inimigos no topo do prédio, pegue a chave e conserte o caminhão. Bata no posto de soldados, entre no prédio e destrua o bolo sobre a mesa para ganhar uma arca. (FP3) Pegue o caminhão e pare-o na frente do local indicado, suba nele com os dois personagens e repita o padrão de peças indicado no quadrinho à esquerda. Pegue as bazuças, volte ao local onde pegou o caminhão (FP4) e repita o padrão da porta do prédio para conseguir outra arca. Com a bazuca, destrua o portão metálico ao lado do prédio do enigma e atravesse pela passagem.

Suba pela esquerda, coloque o caixão no local indicado, pule sobre ele com a mulher e dê o primeiro soco no chefe. Desça, quebre a caixa, na parte inferior direita, e pegue a pá; desenterte as peças à esquerda, monte o carro de filmagem e empurre-o até o fim do track para ganhar outra arca. Volte à direita, suba na escada, espere o outro personagem pendurar-se na corda e dê mais um soco no chefe. Siga para cima do cenário (FP5) e desenterte uma arca na caverna, ao fundo. Com Indy, suba na corda à direita da caverna, atravesse pelas barras e use o chicote na plataforma. Suba, então, com a

mulher e acabe com o chefe.

EXTRAS

FP1: destrua as escolilhas do navio e pise nos botões abaixo delas para a arca aparecer.

FP2: entre na portinhola para pegar a arca.

FP3: cave no ponto brilhante dentro do estábulo para encontrar a arca.

FP4: traduza os hieróglifos onde pegou o caminhão e entre pela passagem. Lá dentro, reconstrua a pista e empurre as estátuas para os lados opostos; suba em uma delas e espere o outro personagem fazer o mesmo. Então caia no buraco, construa a rampa e poste o pacote (Cheat Artefact Detector).

FP5: traduza os símbolos à direita e pegue a última arca da fase.

TEMPLE OF DOOM SHANGHAI SHOWDOWN

Controlando a mulher, acabe com os mafiosos, pegue o diamante sobre a mesa no centro e jogue-o para o gângster no canto superior esquerdo.



Empurre o bumbo azul de volta à frente da bateria e suba nele para pegar a arca. Do lado direito, grite em frente ao armário de vidro (segure o Z), pegue o cristal e jogue para o gângster do lado inferior direito. Do lado esquerdo, pise nos botões na frente do armário, pegue outro cristal e jogue para o gângster logo acima. Vá até o meio do salão, pule na corda, estoure os balões e jogue o último diamante para o último gângster. Com Indy curado, pule nos botões dos lados do dragão, pegue a espada e jogue-a em um dos gongos, "montando" nele com o C. Destrua todas as mesas de metal para ganhar uma arca e depois, quebre a porta ao lado do mafioso com a metralhadora.

Com Short Round, o menino, entre pela passagem atrás das peças logo na saída do teatro. Atravesse pelas barras, depois destrua as peças ao lado do pedaço de motor, reconstrua a porta e pegue outra arca. Deixe o motor nas peças verdes ao lado do carro e suba na corda na parte de baixo esquerda. (FP1) Siga para cima e reveze com a mulher para que ela baixe as passarelas. Antes de pegar a peça restante do carro, pule no toldo à direita e vá pulando pelos toldos (segure A para pular mais alto) até alcançar a arca. Caia à esquerda, pegue a última peça do carro e reconstrua-o. Pegue a chave na oficina

agora aberta (FP2) (FP3), conserte o carro, entre nele e destrua o portão de madeira.

Suba pela direita, pule com a mulher no patamar alto e derrube a caixa. Construa a portinhola para Short Round, entre por ela, quebre as caixas lá em cima (FP4), pegue a caixa de peças e solte-a na frente do avião. Entre na empilhadeira, espere Indy subir nos braços dela e leve-o na parede logo atrás de onde a empilhadeira estava, para encontrar uma arca. Pegue Indy e suba nas caixas à esquerda do hangar. (FP5) Use seu chicote na plataforma, pegue mais uma caixa de peças e leve até o avião, monte a hélice e use a empilhadeira novamente para que Indy possa subir nas plataformas e girar as hélices.

EXTRAS

FP1: interaja com um thugge com a estátua acima da oficina; pule na corda do balão e ele o levará até a arca.

FP2: à esquerda da oficina, cave no canteiro de flores, destrua as grades de ferro e coloque a bigorna de lego sobre o botão para descobrir outra arca.

FP3: à direita, destrua as peças metálicas, monte a portinhola, entre por ela e pule dentro do tacho. Com o outro personagem, traduza os hieróglifos na parede à direita, monte a alavanca e opere-a até o personagem no tacho chegar à arca.

FP4: transforme-se em mulher e pule para pegar a arca.

FP5: destrua a caixa metálica no fundo do hangar, pegue a espada e jogue-a nas peças vermelhas sobre a grande porta. Entre, bata no posto de soldados e pegue a última arca. Pule na corda da plataforma, suba pela escada, pegue o pacote sobre a plataforma e o coloque na caixa vermelha (Cheat Treasure x4).

PANKOT SECRETS

Comece pegando a arca do lado inferior direito. Destrua as caixas, pegue a pá, monte em um elefante e atravesse pela lama. Desça do elefante e destrua a estrutura segurando o cipó. Monte novamente no elefante, vá para a direita, pegue a caixa de peças (apertando o Z) e solte-a na frente da ponte. Desmonte do elefante, e pule sobre o desenho de flores, à esquerda, com a mulher. Atravesse pela barra, puxe o mecanismo na parede e leve a outra caixa de peças até a ponte.

Reconstrua a ponte e use o chicote de Indy para baixá-la. Antes de atravessar a ponte, siga pela margem à esquerda e monte o barquinho. Suba nele com o personagem com a pá e siga pela esquerda, até encontrar terra firme. Pule lá e desenterte uma arca. Volte, atravesse a ponte, mate as aranhas e pegue uma banana, usando o chicote. Desenterte a chave à direita e use o chicote para atravessar a lama. Use a chave no mecanismo, jogue a banana para o macaco e



use a outra chave no outro mecanismo. Com Indy, pegue a pá, mate as cobras à esquerda e desenterte outra arca. Volte, pegue um elefante e siga pela direita, deixando o elefante no grande botão ao final da ladeira. Pule com um dos personagens nos botões à direita e atravesse pelo portão.

(FP1) Pegue a peça cinza sobre a mesa e coloque-a na engrenagem. Depois toque o sino usando o chicote e use a chave nas engrenagens. Puxe a alavanca e siga pelo corredor. No final do corredor à direita, destrua a planta no vaso para conseguir uma arca. No final do corredor, entre na sala à direita e destrua o armário à direita da porta para conseguir mais uma arca. Use o grito de Willie, a mulher, para quebrar o display onde está o livro; sala da sala, empurre o vaso com o pinheiro e traduza os hieróglifos. Entre na passagem.

No outro quarto, empurre a cama para a esquerda, suba nela com Willie, pule da plataforma para o beiral e pegue a arca. Empurre a cama para a direita, suba no banquinho e depois, com Indy, use o chicote na plataforma e ative a alavanca. Monte a estátua, puxe-a e entre na passagem. Na caverna, atravesse pelo cipó e pule com Short Round para pegar a arca na parede.



Siga em frente, escolha Willie e pule para pegar a outra arca abaixo da passagem. Suba, ative o mecanismo, mas não suba pela escada: continue em frente, construa a portinha e entre com Short Round por ela. Pule no cipó e espere Indy pular no outro cipó. Suba as escadas, atravesse pelas aranhas com o chicote de Indy e use-o novamente na plataforma iluminada. Destrua a caveira e pegue outra arca. Pegue uma tocha, pule nas aranhas e ilumine o caminho para seus amigos atravessarem. Pule em um dos botões, desça pela passagem e quebre as peças na curva para conseguir outra arca. Siga em frente, use o chicote na plataforma e seja rápido: destrua as caveiras, jogue as caixas de peça nas peças verdes e segure o Z para reconstruir o pilar e salvá-lo da morte certa.

EXTRAS

FP1: suba no barril e pule para a plataforma. Use o chicote na plataforma e pegue o pacote vermelho, carregue-o pelo corredor até a estátua preta, transforme-se em algum personagem thuggee e interaja com a estátua para a caixa de correio ser revelada

(Cheat Super Scream).

THE TEMPLE OF KALI

(FP1) (FP2) Desça pela escada na parte de baixo do cenário, monte a escadinha, suba por ela e derrube a estátua. Monte as peças e coloque a nova peça na estrutura à esquerda. Pule pelas pedras na lava e pegue mais uma arca. Volte, pegue a caixa de peças, suba na caveira e gire a peça verde até a estrutura parar de subir. Assuma o outro personagem e coloque a caixa em frente da estátua à esquerda. Com Indy, use o chicote na plataforma ao lado da ponte, acabe com os thuggees e acenda as tochas da ponte. **(FP3)**

Use Short Round para entrar na portinhola e acione a alavanca. Volte, pegue a outra caixa de peças, leve-a até a estátua e termine de montá-la. Suba pela lateral da estátua e vá pulando entre as cordas **(FP4)** e pedras, até chegar aos pilares rotatórios. Pendure-se nas barras, alternando entre o primeiro e segundo pilar, até alcançar o topo do primeiro pilar e conseguir uma arca. Pule nas barras novamente e atravesse para o outro lado dos pilares.



Só cuidado aqui, porque às vezes a IA não coopera muito e acaba deixando um personagem para trás. Já do outro lado, ative as alavancas e entre na passagem. Quebre as barras e ative a alavanca à esquerda da estátua de lego, também à esquerda. **(FP5)** Vá para baixo, suba nas escadas **(FP6)** e pegue a arca quando o piso desmoronar. Use o chicote na plataforma, siga em frente e ative a outra alavanca para salvar Willie. Suba na cabeça da estátua de pedra para pegar mais uma arca, e desça. Monte a estátua à direita e a empurre até encostá-la na parede. Puxe a outra estátua e destrua a pequena estátua de caveira para encontrar a portinhola. **(FP7)**

Passo por ela com Short Round, siga pulando pelas estátuas e ative a outra alavanca. Hora de combater Desça e pegue o turbante do thuggee com roupas claras. Com o turbante, aperte o Z em frente às estátuas negras e corra atrás do inimigo sem turbante para ele se queimar nas labaredas.

EXTRAS

FP1: escolha uma mulher e pule na plataforma à direita para pegar a arca.
FP2: logo no início, desenterte a primeira

caveira. Na parte de baixo do primeiro cenário, desenterte outra caveira. E a terceira caveira está logo após os pilares rotatórios.

FP3: como um thuggee, interaja com a estátua e pegue a arca.

FP4: destrua as barras na parede e pule para pegar a arca.



FP5: do lado direito embaixo, conserte o motor para encontrar o tesouro.

FP6: destrua as barras de ferro na parede e ative a alavanca. Volte, escolha uma mulher e suba pelas plataformas para pegar a última arca.

FP7: do lado direito embaixo, conserte o motor e traduza os hieróglifos para encontrar o pacote. Leve até as engrenagens do lado esquerdo **(FP5)**, destrua o lego vermelho e remonte a caixa de correio, para enviar o pacote (Cheat Pool Treasure).

FREE THE SLAVES

Como Willie, suba no patamar mais alto à esquerda, monte a barrinha e leve a caixa de peças do outro lado do carrinho até a peça verde. Use o chicote de Indy na plataforma iluminada, suba na plataforma de madeira com Willie e desça com a outra caixa, montando assim o carrinho. Siga o caminho dos trilhos **(FP1)**, pulando na corda à esquerda do trilho a seguindo até onde o carrinho espantou. **(FP2)**

Use o chicote na plataforma iluminada, monte a barrinha e conquiste mais uma arca. Mexa no mecanismo ao lado da gaiola para libertar o escravo e prossiga à direita. Desça pela escada à direita para pegar mais uma arca. Volte, use o chicote na plataforma, destrua as peças e mande a peça restante pelo carrinho parado à frente desta. **(FP3)** Volte e siga pela direita da seguinte forma: coloque a peça na beirada da plataforma, pule para a plataforma seguinte e pegue a peça com o chicote. **(FP4)**



Repita esse processo até atravessar as plataformas, então coloque a peça no motor logo acima. Pegue a chave nas peças à esquerda da porta de madeira e conserte o motor. Destrua as peças de Lego à direita, pegue a pá, cave no brilho na água e use a chave no mecanismo próximo à pá. Com Indy, suba no elevador à esquerda, use o chicote na plataforma e liberte mais um escravo. Siga pela nova passagem, use a dinamite, à direita, nas peças de Lego bloqueando o caminho, então pegue a peça-botão, leve-a até o círculo verde à esquerda e suba no elevador para conseguir a arca.

Siga pelo túnel, acabe com os thugges, pegue um puxador na caverna ao lado do motor (FP4) e use-o na peça na parede esquerda. Puxe as gavetas, suba por elas, pegue a pá na frente da cela e cave logo abaixo dela, usando o novo puxador na peça ao lado da cela. (FP5) Entre na cela, destrua o barrilzinho e leve a peça azul até o motor no andar mais baixo. Pegue a chave inglesa para consertar o motor nas peças de Lego ao lado dele e ganhe mais uma arca. Volte à parte alta do cenário, continue à direita (FP6), destrua as peças marrons cobrindo o túnel e continue por ali. Se ainda tiver a pá, cave no brilho próximo de onde você está. Cave no outro ponto à direita do cenário e, por fim, no ponto na parte mais baixa do cenário para conseguir outra arca.

Prepare-se para enfrentar o chefe.

Empurre o carrinho no meio do cenário até onde ele puder ir. Pegue uma dinamite na caixa abaixo do inimigo e jogue na cela de Short Round. Escolha-o, entre pela portinhola e dê o primeiro soco no inimigo. Pule nas barras à esquerda e pegue uma arca. Pegue a chave, conserte o cesto e bata novamente no menino. Siga pela direita e dê o último soco no guri. Agora, desvie das pedras que o capataz arremessa e jogue dinamite nele sempre que este erguer uma pedra.

EXTRAS

FP1: logo após a corda, entre na portinhola para pegar uma arca.

FP2: como thuggee, interaja com a estátua preta e pule no vapor para alcançar outra arca.

FP3: destrua a porta ao fundo, pegue o pacote vermelho e leve-o para o mesmo lugar da peça do motor. Depois de consertar o motor, suba no elevador e poste-o (Cheat Character Treasure).

FP4: Desça, pule na parede com as barras e siga pela esquerda. Bata no posto de soldados e encontre a Princesa Leia. Encontrando os cinco personagens de Star Wars, Han Solo ficará disponível para compra.

FP5: como um thuggee, interaja com a estátua e ganhe a arca.

FP6: entre na portinhola à direita da cela dos escravos e pegue a última arca.

ESCAPE THE MINES

Comece acabando com thugges, então suba, como Willie, no buraco alto para pegar a arca, desça, pegue uma dinamite à direita, puxando a alavanca, e jogue nas peças pretas brilhantes. Monte as peças, suba no carrinho e pule para a direita para pegar outra arca. Desça e pegue outra arca na parte de baixo do cenário, onde há uma escada. Quebre as peças ao lado do trilho, remonte o trilho e pegue a chave inglesa. Pegue a barra do trilho do lado esquerdo, coloque-a no lugar, conserte o carrinho e empurre-o pelo trilho até o final. (FP1)

Na quinta inferior esquerda, (FP2) suba com Indy no elevador e mexa com outro personagem no mecanismo para elevar Indy. Siga pelas plataformas, ative a alavanca ao lado do outro elevador e leve todos os personagens até ele para o carrinho subir até o nível mais alto; empurre o carrinho até a placa vermelha ficar verde. A corridas dos carrinhos funciona assim: sempre que aparecer placas de madeira com "IV", "III" e "II", significa que há um ativador de desvio próximo; bata nele para acender as luzes no alto da tela e você irá para outra seção da mina. Se ainda não tiver coletado todas as arcas de determinada seção, basta não bater no desviadores e você continuará correndo pelo mesmo local.

Na primeira seção da mina, você ganha arcas: pegando a que está solta nos trilhos; batendo em três caçambas amarelas no teto; e tirando três carrinhos com thugges dos trilhos - quando eles empalharem com seu carrinho, bata neles.



Na segunda seção, você ganha arcas da mesma maneira que na seção anterior. A única diferença aqui é que na parte reta onde seus dois carrinhos empalham, há alavancas que o levam por outro caminho, então explore os dois lados antes de ativar os desviadores.

EXTRAS

FP1: traduza os hieróglifos à esquerda dos trilhos, entre na passagem que se abriu e desenterte o pacote. Poste-o ao lado da escada que leva ao elevador de carrinhos de mina. (Cheat Treasure x6)

FP2: entre na portinhola ao lado do mecanismo do elevador e interaja com a estátua, como um thuggee.

BATTLE ON THE BRIDGE

(FP1) Não deixe a água atingi-lo, para ganhar a primeira arca da fase. Controlando Short Round, suba pelo cipó, entre na portinhola (FP2), pegue uma peça e use-a no mecanismo. Assuma Indy, caia à direita para pegar outra arca, acione a alavanca e suba no elevador. Pule no cipó, pule para a esquerda e vá até a portinhola; use o chicote na plataforma, monte as barras e suba até o topo da montanha. Siga em frente.

(FP3) Caia no penúltimo buraco para pegar outra arca, enfrente os thugges e pegue um turbante. Pegue outra arca atrás da pedra no caminho da esquerda. Siga para a direita para encontrar a pá, então desenterte a estátua no ponto brilhante próximo, quebre-a e monte a portinhola. Antes de entrar por ela, escave o ponto brilhante no caminho da esquerda, coloque o vaso sobre o botão, quebre-o e ganhe outra arca. Volte à direita, pegue turbante para os três personagens, ative as estátuas negras no caminho de cada um deles e leve as peças que elas entregarem às estátuas à direita. Siga pela passagem que abriu.

Pule pelos pilares de pedra na parte mais baixa da tela para pegar uma arca. Pule então na pedra maior e use o chicote. Volte e siga até o novo caminho. Use o chicote na plataforma e quebre a pedra presa na corrente. Assuma Short Round, continue pelos pilares à direita, entre na portinhola e quebre a outra pedra. Volte e atravesse pela ponte. (FP4)

Na entrada à esquerda, ande em círculos até que todas as flores apareçam e a arca surja. Volte, vá ao portão, entre na portinhola à esquerda e pendure-se na corda. Assuma Willie e pule na outra corda, depois pule com Indy no botão de caveira e passe pelo portão. Na ponte, quando o thuggee com chifres aparecer, bata nele até seu personagem amolecer, então troque de personagem e bata novamente. Enquanto isso, pegue as espadas dos thugges e jogue-as nas cordas que seguram a ponte - quando estas não estiverem protegidas com feitiços, que é justamente quando você consegue bater no thuggee chifrado.



EXTRAS

FP1: logo que a fase começar, destrua as barras à direita e pegue a arca antes de a água alcançá-lo.

FP2: assuma um personagem com pá, e

UNIVERSO NINTENDO

DETONADO - LEGO INDIANA JONES



desenterrar a arca.

FP3: traduza os hieróglifos na parede e suba pelas colunas para pegar a última arca.

FP4: pule no buraco coberto por plantas, logo após a ponte. Dentro dele, destrua a parede metálica, leve a caixa de peças até a peça branca e use a espada para derrubar a outra caixa de peças, na gaiola. Monte a caixa de correio, desenterte o pacote e poste-o (Cheat Regenerate Hearts).

THE LAST CRUSADE THE HUNT FOR SIR RICHARD

Comece puxando as duas alavancas para avançar os toldos, então escolha Elsa, pule no desenho das flores logo na entrada (**FP1**) e avance pelo alto dos prédios até a chave preta e amarela. Use a chave no mecanismo próximo da ponte, use o chicote para chegar ao outro lado, e pegue a chave presa no alto do cenário, quebrando as grades. (**FP2**)

Use a chave no mecanismo da ponte (**FP3**), escolha um dos outros personagens e "traduza" os desenhos na porta do prédio. Entre no prédio.

Soque os livros coloridos no estante à esquerda para encontrar uma alavanca. Puxe-a, pegue a caixa de peças e monte-as no centro da biblioteca. Quebre a jardineira à esquerda, monte o caminho e empurre a estátua para o outro lado. Pegue a caixa na frente do vitral e leve-a para o meio do salão, monte as peças no chão à direita, empurre a escada, suba e pegue mais uma caixa. Use o chicote na plataforma à esquerda do vitral, empurre o mecanismo e suba pela escada. Pegue as espadas na parede e jogue-as nas cordas segurando a grade à esquerda para pegar a primeira arca. Traduza os símbolos e pegue a última caixa de peças, montando-a junto das demais. Suba novamente a escada, atravesse pela barra na frente do vitral e use o chicote na plataforma. (**FP4**)

Pule no buraco. (**FP5**) Quebre o caixão logo à frente e pegue a pá. Siga pela água, desenterte a caixa e monte as peças no fundo, à direita. Puxe o pegador à esquerda e pise no botão sobre a estrutura, traduzindo os símbolos, na sequência. Com Indy, pule os ratos, pegue uma tocha e acenda as duas lamparinas nas laterais do côrrego. Com Elsa, pule na corda e ative a alavanca, com Indy. Com Elsa, pule nas flores, depois siga pelas barras e pule na corda na parte mais alta do cenário. (**FP6**)

Troque para Indy e suba nas plataformas, chicoteie a teia de aranha e depois use o chicote na peça redonda. Desça e ative as alavancas. Entre pela abertura, empurre o caixão para frente, suba na parte alta e empurre a caixa metálica até a beirada. Suba nela e pegue a arca; depois, derrube a caixa e a coloque sobre um dos encaixes no chão. Use o chicote na plataforma à esquerda e empurre a outra caixa sobre o encaixe; empurre o caixão até a parede ao fundo, e vá até o caixão cinza.

Bata no homem de chapéu rosado, pegue uma lanha e bata quatro vezes na lanha dele. Depois, destrua as dez bóias flutuantes e pegue mais uma arca aproveitando para socar o homem. Quando ele fugir, persiga-o com a lanha e, quando ele for em direção à hélice do navio (**FP7**), pule na lanha dele e distribua mais uns sopapos.

EXTRAS

FP1: grite ou destrua as janelas e pegue a arca.

FP2: quebre a pia duas salas à direita de onde você pega a chave, monte a portinhola, entre nela e pegue a arca, subindo pelo corredor à esquerda. Puxe a alavanca e siga pela nova passagem na água. Suba em terra e ative a alavanca à esquerda, use o chicote na plataforma e suba no elevador com o pacote. Destrua os armários à esquerda, pegue a chave e use no mecanismo na sala à direita. Destrua as grades da varanda para não atrapalharem na hora de pular: pegue o pacote, pule nas plataformas à direita, deixe-o na segunda plataforma, pule adiante e use o chicote para pegar o pacote. Desça pela escada e coloque-o na caixa de correio (Cheat Parcel Detector).

FP3: quebre o vidro na frente das motos, pegue uma delas e atrolepe todos os cones nos dois lados da ponte para conseguir a arca.

FP4: destrua os três quadros metálicos e memorize os números. Monte a escada na estante, empurre-a, suba por ela e bata no posto de soldados. Vá para a nova sala, destrua tudo, monte as peças e repita a sequência de números, pulando nos botões pretos, para conquistar outra arca.

FP5: para esta arca, devemos encontrar cinco esqueletos. O primeiro deles está no caixão à esquerda da entrada da catacumba; o segundo está no caixão no buraco da parede do lado direito do côrrego; o terceiro aparece quando você interage com a estátua preta no final do corredor do segundo esqueleto; o quarto está na parede bloqueada por peças à direita da alavanca protegida por lanças; e o quinto aparece quando você mergulha na parte alagada, na penúltima sala da catacumba, e toca nos três registros cinza.



FP6: enquanto Willie estiver pendurada, entre na portinhola à esquerda, cave na

parte brilhante à direita, pise no botão e pegue a arca.

FP7: suba à esquerda do navio e use o guindaste para colocar o outro personagem na parte mais alta; troque de personagem, suba pelas caixas, destrua a tampa, abra a caixa em cima da arca e pule lá para pegá-la.

CASTLE RESCUE

FP1: Pegue a espada da estátua e jogue-a no atrapasado da porta. Siga pelo caminho e acabe com os soldados no corredor. No fundo do corredor (**FP2**), empurre a mesa para a esquerda e, como Elsa, suba no armário e pegue a arca; empurre a mesa para a direita, suba no armário com Indy, use o chicote e saia pela janela.

Use o chicote na plataforma, suba no beiral e monte a ponte para Elsa. Suba com Elsa na plataforma, destrua a gárgula e monte o dispositivo (**FP3**); empurre a peça verde e use o chicote na plataforma. Com Sir Richard, traduza os hieróglifos para conseguir mais uma arca e armas. Destrua as peças ao lado dos símbolos, monte a escada e atravesse pela estante. Pule na corda, destrua a grande estátua e jogue o escudo na estátua menor; depois destrua o abajur e monte o outro escudo na outra estátua. Suba a peça entre as estátuas, suba pela corda e atravesse por elas. Empurre a estante, traduza os hieróglifos (**FP4**), gire a mesa e entre pela lareira.

Destrua tudo na sala, monte as caixas de som e mexa no mecanismo para ligá-las e sair pelo janelão. Persiga o soldado com os fones, na frente da escada, pegue a peça que ele carrega e use-a no mecanismo ao lado dos megafones, próximo ao local onde você entrou. Quando mais soldados aparecerem, pegue um quepe e bata no posto de soldados à esquerda da escadaria. Puxe a alavanca, pegue uma buzaca e destrua o portão à esquerda para conseguir uma arca.

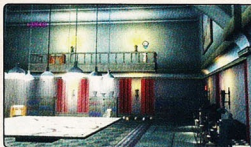


Volte, destrua a peça metálica entre os andaimes e pegue outra arca. Depois destrua os cilindros à direita e atravesse pela torre derrubada. Suba pela corda, empurre a gárgula e ganhe mais uma arca. Com o quepe, bata no posto de soldados e continue em frente. Destrua o armário metálico, reconstrua o quadro de hieróglifos, traduza-o e ganhe outra arca. Empurre a cadeira à esquerda e fuja pela escada. **O**

EXTRAS

FP1: destrua quatro armaduras segurando objetos vermelhos. A primeira está no salão inicial, à esquerda; a segunda é a primeira armadura à esquerda, no corredor seguinte; a terceira está na sala no fundo do corredor, também à esquerda; e a quarta está na sala do pacote, aberta depois de você interagir com a estátua preta, à direita da terceira armadura.

FP2: como um thuggee, interaja com a estátua preta e entre na sala. Monte as peças à frente da entrada e mexa no mecanismo, pule na corda e pegue o pacote. A caixa de correio está à esquerda (Cheat Disarm Enemies). Ainda nesta sala, destrua a estante à direita, monte a portinhola e entre por ela para pegar mais uma arca.



FP3: destrua a caixa metálica atrás do guindaste e a arca aparecerá.

FP4: entre na portinhola à esquerda da lareira e pegue a última arca da fase.

MOTORCYCLE ESCAPE

Destrua as caixas ao lado do guindaste, termine de montá-lo e empurre a peça verde; leve a caixa até a peça verde à esquerda. Bata nos armários ao fundo para pegar a chave de boca, reconstrua o mecanismo e opere as duas alavancas. **(FP1) (FP2)** Pegue a caixa da esteira, coloque-a sobre a peça verde, reconstrua a motoca, conserte-a com a chave e pare sobre os botões comprimidos. Saia pelo portão.

Siga pelo caminho e destrua os objetos ao lado da ponte para encontrar as primeiras flores; volte um pouco, segure o Z para empinar e passar pela ponte. Acabe com os soldados e destrua as plantas próximas ao posto de soldados, entre as últimas rampas, para encontrar mais flores. Pegue o quepe do soldado de preto e bata no mecanismo à esquerda. Passe pela cancela, opere o mecanismo ao lado da ponte e use a empinada para passar. Destrua as plantas logo à frente da ponte para encontrar as últimas flores e conquistar mais uma arca. Aqui, o melhor é descer da moto e seguir a pé. Passe próximo das minas para que elas explodam e, mais adiante **(FP3)**, entre no galpão ao fundo para pegar outra arca.



Continue para a direita e toque no posto de soldados. Logo que chegar ao vilarejo, pegue uma arca ao lado da entrada, em cima. Mexa nas alavancas no galpão e pegue o quepe do soldado de preto. Mexa no mecanismo do poço para pegar mais uma arca, então bata no posto de soldados **(FP4)** e pegue a pá dentro do galpão. Volte à entrada do vilarejo, desentere a cama elástica no ponto brilhante, pule nela e entre no prédio.

(FP5) Use o chicote na plataforma, destrua as caixas e leve a caixa de peças até a plataforma no andar de baixo. Monte o mecanismo, empurre a peça verde, pegue a bazuca e saia do prédio. Pegue as motos, vá para a direita e destrua os holofotes metálicos; reconstrua o mecanismo da ponte, erga-a, atravesse com as motos e pare sobre os botões. Desça das motos, acabe com os inimigos pelo caminho de cima e use o mesmo esquema de antes para explodir as minas. Siga pelo caminho até chegar ao posto dos soldados.

Muito cuidado aqui com os lança-mísseis. Escape dos mísseis e dizime os soldados. Espere até o galpão do lado direito abrir (na terceira leva de soldados motorizados), entre, pegue uma bazuca e acabe com os lançadores de mísseis. Entre no prédio a sudeste para conseguir mais uma arca. Mexa em todas as peças amarelas para fazer as flores desabrocharem e conseguir outra arca. Saia pelo portão e conclua a fase.

EXTRAS

FP1: destrua o portão com correntes e entre por ele. destrua o armário à esquerda, coloque as peças no local à direita e empurre o carrinho para ganhar a arca.

FP2: destrua as amarras dos barcos, suba em um deles e vá para a direita, onde há caixas de lego; pule lá e pegue a arca.

FP3: na curva antes do galpão, destrua as barras metálicas e pegue a arca.

FP4: quebre as caixas em volta do moinho e use a chave no mecanismo à esquerda. Gire-a até o moinho parar e uma caixa sair dele; coloque-a sobre a peça à direita, escolha uma mulher e suba no moinho para pegar o pacote. Poste-o na caixa de correio ao lado do poço (Cheat Treasure x8).

FP5: conserte o trator e saia pela porta ao lado dele. Passe com o trator nos canteiros para fazer surgir uma cenoura. Faça isso nos três canteiros e a arca surgirá na ponte.



TROUBLE IN THE SKY

(FP1) Mexa na alavanca à direita e comece a descer a parrada em todo mundo. Jogue garrafas no general e desvie de suas cadeiradas; quando ele descer, termine de socá-lo.

Bata no que sobrou de seu avião, jogue o motor na peça verde, monte a hélice e pule sobre ela para chegar ao outro lado da cerca. Use o chicote na plataforma para abrir o portão e na plataforma à esquerda. Suba pela escada, quebre o relógio **(FP2)** e leve a engrenagem até o mecanismo à direita, depois do avião. Cuidado com as bombas e inimigos que começaram a surgir. Use o chicote na caixa d'água e leve a peça azul até a casinha de pedra à esquerda para ganhar uma arca. Continue pela direita, quebre a porta do barraco, pegue a pá e desentere a peça cinza. **(FP3)**

Pule na corda, suba pelo elevador e siga pela direita. Pule rapidamente na plataforma marrom e saia do vilarejo. **(FP4)** Quando ao trator, suba pelo caminho da esquerda, traduza os símbolos e suba nas barras para pegar uma arca. Volte, monte o carro, destrua o trator e leve a peça até a seta na parte de cima da fase. **(FP5)** Leve também as peças do trator à esquerda da seta e do trator no caminho da direita. Quando completar o mecanismo, pule no botão e suba pela escada para pegar a chave. Volte ao carro, destrua a carriola, coloque o volante no carro e conserte-o. Entre no carro e siga pela direita; pare antes da ponte, atravesse-a usando o chicote e remonte-a com as peças dali. Suba no carro e arrebente o portão.

Desça até a praia, siga para a direita, pegue a pá no casebre e continue à direita. Pegue uma arca atrás da pedra no final do caminho e desentere os dois castelos. Volte à esquerda, suba nas pedras ao lado da entrada da praia e suba até o ponto mais alto para pegar uma arca. Continue indo pelas barras para a direita e espante outro bando de gaiotas. Volte ao começo da praia, desentere a arca e pegue a chave dentro dela, usando-a no mecanismo à esquerda. Suba pela escada, desentere o último castelo e siga as rochas em direção ao mar, conseguindo mais duas arcas. Volte à praia e espante o último bando de gaiotas no barco enclalhado.

EXTRAS

FP1: suba na parte mais alta do lado direito



e quebre o vidro com a arca.

FP2: destrua a carruola de metal na parte de baixo da tela, use a chave no mecanismo ao lado da porta da casa e ajuste o relógio do relógio para 12:45 para ganhar a arca.

FP3: pegue o trator, volte à esquerda e passe sobre os três locais com vegetação rasteira, até surgir um cogumelo em cada um deles; destrua-os e você ganhará o pacote. Poste-o onde você pegou o trator (Cheat Treasure Magnet).

FP4: no começo deste cenário, destrua a pedra na parede e entre pela portinhola para pegar a penúltima arca da fase.

FP5: controlando uma mulher, suba na carriola metálica à esquerda, pule no prédio de madeira e mexa na alavanca para conseguir a última arca daqui.

DESERT AMBUSH

Destrua o caminhão à direita e monte a primeira caixa de peças. Leve-a até a peça verde à direita e siga em frente. Monte no cavalo e aperte A para ser arremessado até o alto do rochedo onde há outra caixa de peças. Depois de levar mais essa caixa, pegue o cavalo e faça-o jogá-lo no rochedo do começo da fase. Suba na barra do topo para pegar uma arca; desça, vá para a esquerda e use o chicote para encontrar R2-D2, de Star Wars. Destrua o caminhão ao lado da caverna e monte o porta-bandeira (**FP1**); desentere outro porta-bandeira no caminho à direita. Entre na caverna e coloque a cabeça na estátua para ganhar uma arca. (**FP2**)

Então, desentere as peças na frente do mecanismo, remonte-o, suba pelo elevador e saia pelo túnel; pegue a última caixa de peças, leve até as outras e monte a escavadeira. Com a escavadeira, destrua os três porta-bandeiras (um deles está entre os caminhões) e o bloqueio da estrada. Desvie dos tiros do general e monte a escada à esquerda. Suba por ela e faça o general atirar nos objetos metálicos; monte o extrator de petróleo e ganhe mais uma arca.

Siga pelas pontes (**FP3**) e empurre a caixa para baixo. Monte a mina e faça com que o general passe sobre ela. Depois, faça-o destruir tudo o que é metálico. Você encontrará as peças para construir as duas minas restantes e uma arca. Antes de ir atrás do tanque, suba pela encosta à direita, desentere as peças ao lado do carrinho, remonte-o e empurre para conseguir mais uma arca.



(FP4) Siga o tanque e faça com que o general destrua a caixa metálica. Pegue a chave, monte um cavalo e faça ele arremessá-lo na parte alta. Use a chave no elevador, suba pela esquerda e pegue outra arca. Siga pela direita. Daqui em diante, basta não sair do tanque e acabar com os inimigos.

EXTRAS

FP1: destrua as caixas à direita da caverna, monte a escada, suba nela e traduza os símbolos. Entre na caverna, destrua as vigas de metal e interaja com a estátua. Remonte as peças, empurre a estátua e desentere a arca na frente da estátua do leão.

FP2: destrua as caixas metálicas e desentere a chave sob elas. Suba pelo elevador, vá até o ponto mais alto da caverna e use a chave no mecanismo. Use a bazuca e destrua as bombas do outro lado da caverna, então atravesse pelas plataformas com o chicote e pegue a arca.

FP3: com uma personagem mulher, pule sobre a caixa e, dali, nas barras na rocha para pegar o pacote. Leve-o até o chão e desentere a caixa de correio embaixo da segunda ponte (Cheat Treasure x10).

FP4: entre na portinhola no rochedo e pegue a última arca.

TEMPLE OF THE GRAIL

Destrua as barras segurando as portas dos caminhões ou os inimigos não pararão de surgir. (**FP1**) Feito isso, monte em um cavalo e faça-o arremessá-lo para cima. Pegue a chave na rocha e abra o cercado. Monte novamente no cavalo, volte para o início da fase e você verá uma arca do lado esquerdo: arremesse-se lá. Desentere a estátua à direita, construa a escada e suba por ela com um dos tradutores. Traduza os símbolos nos dois lados do templo, desça, opere as alavancas e adentre o templo. Quebre a estátua próxima à tocha, desentere o bloco vermelho e coloque-o no caminho fechado. Pegue uma tocha, siga pelo outro caminho, acenda a pira (**FP2**), traduza os símbolos para pegar o bloco azul e destrua o outro caminho.

Traduza os símbolos e siga desviando das serras. (**FP3**) Atravesse a ponte, pegue uma arca logo à frente e desentere as barras. Siga pulando por elas e aperte o Z quando precisar cair em uma barra mais baixa. Quando atravessar, use o chicote na plataforma, desentere a estátua e empurre a ponte. Vá para a parte alta (**FP4**), empurre o outro mecanismo até as lanças sumirem, pegue a peça e use-a no pilar com o encaixe. Gire o pilar e siga pela passagem.

(FP5) Pule pelo cipó, pegue a peça na plataforma, traduza os símbolos, coloque a peça lá, pegue a chave e use-a no mecanismo da ponte. Atravesse a ponte (**FP6**) e siga tudo para a direita. Use o chicote na plataforma e monte as peças. Com o amigo de Indy, pule sobre as cobras,

pegue a tocha e acenda a fogueira na vala das cobras. Suba, use o chicote na plataforma e leve a peça até o elevador ao lado da alavanca. Ative-a, use o chicote para voltar ao outro lado, pegue a peça e coloque-a no pilar da passagem. Pule somente nas letras iluminadas - I, E, H, O, V, A e H - e atravesse a plataforma.

(FP7) As peças marrons indicam as pontes invisíveis, então basta seguir em linha reta entre as peças, e pegue uma tocha antes de partir. Use o chicote na plataforma depois da primeira ponte para pegar uma arca. Depois da segunda ponte, use novamente o chicote, atravesse a ponte, coloque a caixa de peças sobre a peça verde, monte e gire o mecanismo. Acenda tocha nos hieróglifos ao lado da passagem, traduza-os para conseguir mais uma arca e continue em frente. Aqui não há indicação, mas a ponte também está lá, então basta atravessar. Bata no cavaleiro até ele se cansar, traduza os símbolos, atravesse o buraco usando o chicote, pegue o cálice marrom e encha-o na fonte.

EXTRAS

FP1: destrua o caminhão da direita para encontrar a caixa de correio. Volte o máximo que puder pelo início da fase e desentere o pacote (Cheat Invisibility).

FP2: com um thuggee, interaja com a estátua, monte o painel e quebre-o para encontrar a arca.

FP3: após as lanças, entre na portinhola à esquerda e puxe a alavanca. Desça e entre na passagem. Suba na balança e pegue a arca.

FP4: jogue uma espada ou lança na corrente da grade para pegar a arca.

FP5: entre pela portinhola, mexa no mecanismo e pegue a arca.

FP6: conserte o motor azul e suba pelas barras para pegar a arca.

FP7: destrua os dentes da estátua e pegue a última arca do Free Play. ☺



Ela já tá com a língua pra fora. Tem coragem de virar a página agora?



6629 WII
COMBAT PACK

Leadership turbina o seu Game



6623 FONTE DE
ALIMENTAÇÃO PARA WII



6626 BASE PARA
WII/CONTROLE/GAMES



6628 LUIVA DE
BOX PARA WII



6672 SENSOR SEM FIO PARA WII



6673 SENSOR DOBRÁVEL SEM FIO PARA WII



6621 GRIP DE MÃO
PARA CONTROLE WII



6671 VOLANTE WII RACER



6616 CASE PARA
CONTROLES WII



6617 COOLER
PARA WII



6610 KIT SPORTS
WII CONTROLLER



6611 VOLANTE WII
CONTROLLER



6602 TELA 7\"/>



6624 TRAVEL BAG
PARA WII



6614 BASE PARA WII COM
CARREGADOR PARA CONTROLE



6618 LUVA PARA WII
CONTROLLER



6625 KIT START PARA WII

Kit composto por Capas de silicone para controles, Cooler para console, Cartão de Memória de 8Mb para armazenar os jogos na memória e continuar posteriormente de onde parou. Tampas sobressalentes para o console, alça de segurança para controle e flanela especial para limpeza console.



Big N

SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

Fox McCloud é rápido como um raposa. E sabe por quê? Porque ele é uma raposa,oras. Mas antes de mostrar sua agilidade em *Super Smash Bros.*, Fox teve altos e baixos. Saiba mais na aula de história deste mês.

COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

Todos os títulos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller, que é vendido separadamente. Porém, dependendo do console no qual o jogo escolhido foi lançado originalmente, você pode usar o Wii Remote ou o controle do GameCube. Confira a tabela abaixo para não correr o risco de comprar um game e ficar sem poder jogá-lo.

Plataforma	Wii Remote	Controle GameCube
NES	Todos os jogos	Todos os jogos
SNES	Incompatível	Todos os jogos
N64	Incompatível	Todos os jogos
Mega Drive	Alguns jogos	Alguns jogos
TurboGrafx-16	Todos os jogos	Alguns jogos
Neo-Geo	Alguns jogos	Todos os jogos
Master System	Todos os jogos	Todos os jogos
Commodore 64	Todos os jogos	Todos os jogos
MSX	Todos os jogos	Todos os jogos

TABELA DE PREÇOS

Os jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquirir esses pontos de duas maneiras: comprando cartões de Wii Points (e inserindo o código que vem neles na sua conta online); ou usando seu cartão de crédito internacional. A quantidade de Wii Points varia de acordo com o console original do título desejado, assim como o valor de cada 100 Wii Points depende da região onde você está. As principais são EUA (US\$1), Japão (¥1) e Europa (€1). Faça a conversão usando as informações a seguir e a cotação do dia da moeda correspondente para saber quanto terá de desembolsar.

NES500 Wii Points
SNES800 Wii Points
N641000 Wii Points
Mega Drive800 Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16600 Wii Points
Neo-Geo900 Wii Points
Master System500 Wii Points
Commodore 64500 Wii Points
MSX700 Wii Points

LIÇÃO DE HISTÓRIA #13: STAR FOX

O SURGIMENTO DA RÁPIDA RAPOSA NO BOM E VELHO SUPER NES

Voltamos no tempo atravessando os pântanos da história até a lama bater em nossos joelhos (estamos falando da década de 1980, caso você não compreenda nossas analogias infames) para dar uma olhada na produtora inglesa Argonaut. Conhecida por sua incrível habilidade de criar gráficos vetoriais tridimensionais no Amiga e no Atari ST, a equipe colocou as mãos nos kits de desenvolvimento do Game Boy e imediatamente começou a trabalhar com técnicas parecidas em um sistema que, claramente, havia sido concebido para rodar apenas jogos 2D.

Depois de ensinar alguns truques sobre o poder do Game Boy para a própria Nintendo em uma feira, em 1988, a Argonaut foi convidada a aparecer no

quartel general da Big N para uma apresentação mais formal.

Após uma reunião com Miyamoto, a produtora enviou seus melhores técnicos para o Japão, para trabalhar em diversos projetos em 3D. Dessa parceria surgiu *X*, título exclusivo de Game Boy que só saiu no Japão (cuja música tema aparece remixada na trilha sonora de *Brawl*), além do chip que permitiria a criação de gráficos 3D no SNES, o Super FX.



Star Fox 64, basicamente, um *Guerra nas Estrelas* com animais

O SEGREDO DO CHIP

O Super FX foi desenvolvido com uma saída gráfica independente.

CURIOSIDADES DE UMA RAPOSA SUPERSÔNICA



HO Publicada na revista gringa Nintendo Power e desenhada pelo ilustrador de *Mother*, apresentava McCloud e cia. com um realismo indesejável - veja o estado deplorável do Falco...



WarioWare Conquistando um lugar no catálogo de 9-Volt e 18-Volt em *Smooth Moves*, a nostalgia resulta em uma batalha contra um R.O.B. gigante controlada com o Wii Remote.



Briga entre empresas Neste comercial de TV, Sr. Sony e Sr. Sega sequestram um funcionário da Big N para descobrir o quão incrível seria *Star Fox 64*. Assista em tinyurl.com/4f6n8g.



LOAD



Não vemos a hora de pilotar uma nova versão da clássica Arwing

E pensar que ele poderia ter sido uma ovelha...



O presidente da Argonaut, Jez San, chegou a brincar, dizendo que "o SNES era fonte de energia para o chip Super FX" – uma frase um tanto metida, mas que não tira o mérito da equipe. Mas para mostrar o poder do chip, era necessário um protótipo. Foi aí que surgiu o NESGlider, uma versão turbinada do sucesso anterior da Argonaut, *StarGlider*. Com uma nave 3D voando sobre a superfície de um planeta poligonal, não é difícil sacar de onde veio a ideia para *Star Fox*.

Pensando bem, esqueça essa história, pois *Star Fox* poderia ter sido bem diferente do que é. No início, Miyamoto estava em dúvida entre os nomes "Star Fox", "Star Wolf", "Star Sparrow", "Star Hawk" e o mais ridículo de todos, "Star Sheep" (sheep é ovelha em inglês). Como ele se decidiu pela primeira opção? Segundo dizem, isso aconteceu depois que ele resolveu passear para esfriar a

cabeca e passou pela estátua do Deus Inari, que tem forma de raposa. Ainda bem que ele não ficou na frente de uma loja com roupas de lã...

Quando o épico universo espacial de animais idealizado por Miyamoto encontrou o design inspirado em *Star Wars* da Argonaut, *Star Fox* nasceu. Situado no sistema planetário de Lylat, há uma certa ingenuidade em como as coisas funcionam: de um lado há os bons cidadãos de Corneria, do outro lado, os malvados seres de Venom – e no meio, claro, destroços e enormes asteroides dividindo os planetas do sistema.

DIRETO PARA O LIXO

Múltiplos caminhos, sofisticados modelos de dano e um sistema de escudo inédito foram algumas das ótimas mecânicas que surgiram em *Star Fox*. Não é à toa, portanto, que até hoje os fãs da série não se conformam com o fato de nunca terem visto a continuação, *Star Fox 2*, que foi cancelada na fase final de produção. Armas secundárias, um veículo bipede que permitia nadar e mover alavancas, uma galáxia que podia ser explorada livremente – ideias que só foram colocadas em prática em *Star Fox 64* e, mais tarde, em *Command*, do DS.

Mas por que jogar fora um trabalho que seria a despedida perfeita do SNES? Simples: o iminente lançamento do N64 assustou a Nintendo – um rumor mais tarde confirmado por Dylan Cuthbert, programador de *Star Fox 2* e produtor de *Command*. É triste, sem dúvida – ainda mais depois que o jogo vazou na internet e provou ser tão bom quanto imaginávamos –, mas não podemos nos esquecer dos méritos de *Star Fox 64*, lançado em seguida.

Expandindo o sistema de combate do jogo com a adição do tanque Landmaster e do submarino The Blue Marine, o jogo aproveitou diversas ideias que seriam usadas em *SF2*, como o combate com vôo livre, a equipe Star Wolf e modo multiplayer. *Star Fox 64* também serviu para estreitar o Rumble Pack, periférico de vibração do N64 que logo recebeu incontáveis imitações de baixa qualidade.

A era do GameCube foi um pouco mais dura com McCloud. *Star Fox Adventures* foi um péssimo aproveitamento da franquia (a única pisada na bola da Rare em uma plataforma da Nintendo), e quanto menos falamos do *Star Fox Assault*, da Namco, melhor. No entanto, por mais que outras empresas tenham tentado manchar o legado de Fox, a Big N sempre lhe deu apoio. Como, por exemplo, tornando-o um dos personagens mais rápidos e ágeis de *Smash Bros.*, o que faz ele ser o preferido da maior parte dos fanáticos pela série de luta. ☹

Olhe bem para estas capas e lembre-se dos bons tempos que não voltam mais...



Adeus, Falco Lançado junto com *Star Fox Adventures*, esse mangá explica por que Falco saiu da equipe – uma boa, já que a Rare não fez questão de explicar como isso aconteceu no jogo.



Star Fox: Super Weekend Esta edição modificada do jogo, feita para promover o lançamento do SNES, servia apenas para destruir o maior número de inimigos em um tempo limitado.



Relógio de pulso Uma das coisas mais práticas já criadas, este relógio vinha com *Star Fox* na memória, permitindo que você salvasse os habitantes de Corneria em qualquer lugar.



Temperos Os utensílios de mesa mais geniais que já vimos. No tubo de pimenta (pepper em inglês), uma imagem do coelho Peppy. No de sal (salt em inglês), o logo da versão *Assault*.

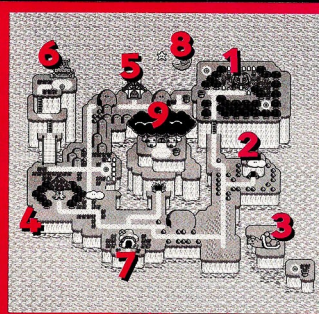


Shadows Of Lylat Criado por fãs, é uma versão alterada do shooter de PC FreeSpace 2 – e o mais próximo que você chegará de um *Star Fox* de nova geração. Por enquanto.

CENÁRIOS INESQUECÍVEIS

SUPER MARIO LAND 2 6 GOLDEN COINS

Acha o Reino dos Cogumelos um lugar estranho?
É porque você nunca se aventurou por Mario Land



1 PUMPKIN ZONE

É o mundo sombrio do jogo, com referências ao Halloween, plataformas estreitas, lampiões, inimigos bizarros e, estranhamente, uma quantidade não tão grande de Boos. Se a tela do Game Boy fosse colorida, certamente seria parecido com um dos castelos mal-assombrados de *Super Mario World*. Uma pena a Big N não ter relançado o jogo para GBA como fez com outras versões.

2 MARIO ZONE

Como suspeitávamos, Mario não é de carne e osso, mas sim feito de engrenagens e pistões. Tá certo, esse é apenas o interior do robô gigante em forma de Mario que funciona como uma das áreas do jogo. É uma prova de que Gumpei Yokoi era tão doidão quanto o próprio Miyamoto.

3 TURTLE ZONE

Um lago com tubarões (como assim?), um submarino naufragado e o estômago de uma baleia. É isso mesmo: Turtle Zone é o mundo aquático de *6 Golden Coins*. Em se tratando de um jogo do Mario, é um lugar bastante perturbador e relativamente desafiante.

Chamem a ambulância: a baleia foi atingida por uma de nossas legendas!



4 TREE ZONE



Mal sabe ele que o oxigênio já está no fim

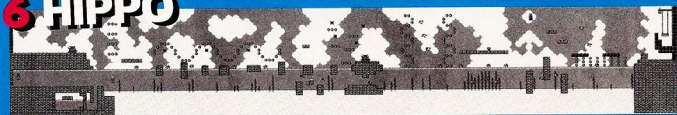
Entre na árvore pelo complexo sistema de raízes e então suba até o topo da mesma para encontrar a grande ave inimiga que o espera acima das nuvens. É mais uma das fases do jogo que gostaríamos de ver em cores em um remake – especialmente se for para WiiWare.

5 MACRO ZONE

Mario é encolhido e precisa enfrentar formigas para se manter vivo. As plataformas são livros enormes e Piranha Plants saem de canos gigantes. O Game Boy não conseguia gerar sprites muito grandes, então o tema “cenário gigante/protagonista miniatura” não foi explorado ao máximo aqui.



6 HIPPO



Com Mario preso em uma bolha que sai do nariz de um hipopótamo sonolento, seu desafio é encontrar o sino certo para habilitar a Space Zone. Dica: não é o que fica no final da fase.

7 MUSHROOM HOUSE

Diferentemente das casas em forma de cogumelo dos outros jogos, há uma fase inteira dentro desta aqui. Teste o sistema de controle do jogo, esmague alguns inimigos e então toque o sino no final para sair.



Usando uma roupa de astronauta pela primeira vez na vida, Mario atravessa o estágio flutuando e realizando pulos gigantes devido à baixa gravidade do local. É como se a Nintendo tivesse feito *Mario Galaxy* em 2D e espremido o jogo em meros 4KB de memória.

8 SPACE ZONE



9 WARIO'S CASTLE



Costumava ser do próprio Mario até o comedor de alho resolver roubá-lo. Reza a lenda que o castelo foi comprado pela Princesa Peach e dado ao encanador como recompensa por tê-la salvo tantas vezes. Só não entendemos uma coisa: por que ela escolheria um castelo tão bizarro?

LISTÃO

MAIS UNS DOIS MESES NESSE RITMO E VAI TER JOGO SAINDO ATÉ PELO LADRÃO...

✓ disponível ✗ indisponível

JOGO	USA	EUR	JPN
Adventure Island	✓	✓	✓
Adventures of Lolo	✓	✗	✓
Adventures of Lolo 2	✓	✗	✓
Antartic Adventure	✓	✓	✓
Balloon Fight	✓	✓	✓
Baseball	✓	✓	✓
Bases Loaded	✓	✓	✓
Battle City	✗	✓	✗
Bio Miracle	✓	✓	✗
Bokutte Usa	✓	✓	✓
Blades of Steel	✓	✓	✓
Bokosuka Wars	✓	✓	✓
Bubble Bobble	✓	✓	✓
Castlevania	✓	✓	✓
Castlevania II	✓	✓	✓
Simon's Quest	✓	✓	✓
City Connection	✓	✓	✓
Columns 3	✗	✓	✗
Challenger	✗	✓	✗
Devil World	✓	✓	✓
Dig Dug	✓	✓	✓
Donkey Kong	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr.	✓	✓	✓
Donkey Kong Jr. Math	✓	✓	✓
Downtown Nekketsu	✓	✓	✓
Koushinkyoku	✓	✓	✓
Soreyakei Daundoukai	✗	✓	✗
Double Dragon	✓	✓	✓
Double Dribble	✓	✓	✓
Elevator Action	✗	✓	✗
Esper Dream	✓	✓	✓
Excitebike	✓	✓	✓
Exerion	✗	✓	✗
Famicom Tantei Club	✗	✓	✗
Kenta Kouretsha	✗	✓	✗
Field Combat	✗	✓	✗
Flappy	✗	✓	✗
Front Line	✗	✓	✗
Galaga	✓	✓	✓
Ganbare Goemon!	✓	✓	✓
Karakuri Douchuu	✗	✓	✗
Ghost 'n Goblins	✓	✓	✓
Gomoku Narabe Renju	✗	✓	✗
Gradius	✓	✓	✓
Gradius II	✓	✓	✓
Hanjuku Hero	✗	✓	✗
Ice Climber	✓	✓	✓
Ice Hockey	✓	✓	✓
Ikki	✗	✓	✗
Joy Mecha Fight	✗	✓	✗
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	✓	✓	✓
Milo's Secret Castle	✓	✓	✗
NES Open	✓	✓	✓
Tournament Golf	✓	✓	✓
NES Play	✓	✓	✓
Ninja Gaiden	✓	✓	✓
Ninja Gaiden II: The Dark Swords of Chaos	✓	✓	✗
Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom	✓	✓	✗
Ninja Jajamaru-kun	✓	✓	✓
Nuts & Milk	✗	✓	✗
Operation Wolf	✓	✓	✓
Pac-Man	✓	✓	✓
Pinball	✓	✓	✓
Pooyan	✗	✓	✗
Punch-Out!	✓	✓	✓
Renegade	✓	✓	✓
River City Ransom	✓	✓	✓
Shin Oni Ga Shima	✗	✓	✗
Sky Kid	✓	✓	✓
Skate or Die!	✗	✓	✗
Soccer	✓	✓	✓
Solomon's Key	✓	✓	✓
Spelunker	✓	✓	✓
Star Luster	✗	✓	✗
Star Soldier	✓	✓	✓
Star Wars	✓	✓	✓
Star Troopers	✓	✓	✓
Super C	✓	✓	✓
Super Mario Bros.	✓	✓	✓
Super Mario Bros. 2	✓	✓	✓
Super Mario Bros. 3	✓	✓	✓
Super Mario Bros.	✓	✓	✓
The Lost Levels	✓	✓	✓
Tamto Jinguuji	✓	✓	✓
Saburo: Shinku	✓	✓	✓
Chausu Kouen	✓	✓	✓
Satsujin Jiken	✗	✓	✗
Tecmo Bowl	✓	✓	✓
Teenage Mutant Ninja Turtles	✓	✓	✓
Tennis	✓	✓	✓
The Legend of Kage	✓	✓	✓
The Legend of Zelda	✓	✓	✓
The Tower of Druaga	✓	✓	✓
Transformers: Convoy no Nazo	✗	✓	✗
Tsuyupari Ozumou	✗	✓	✗
Urban Champion	✓	✓	✓
Valley in the Sky	✓	✓	✓
Toki no Kagi Denetsu	✓	✓	✓
Volgurd II	✗	✓	✗
Volleyball	✓	✓	✓
Wario's Woods	✓	✓	✓
Wrecking Crew	✓	✓	✓
Xevious	✓	✓	✓
Yie Ar Kung Fu	✓	✓	✓
Yoshi	✓	✓	✓
Yoshi's Cookie	✓	✓	✓
ZANAC	✓	✓	✓
Zelda II: The Adventure of Link	✓	✓	✓

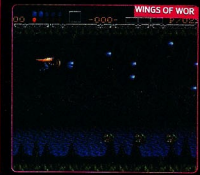
BIO MIRACLE BOKUTTE USA



SNES

JOGO	USA	EUR	JPN
ActRaiser	✓	✓	✓
Axelay	✓	✓	✓
Breath of Fire II	✓	✓	✓
Contra III	✓	✓	✓
The Alien Wars	✓	✓	✓
Cosmo Gang	✓	✓	✓
the Puzzle	✓	✓	✓
Cybermanator	✓	✓	✓
DoReMi Fantasy: Milon's DokiDoki Adventure	✓	✓	✓
Donkey Kong Country	✓	✓	✓
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	✓	✓	✓
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!	✓	✓	✓
Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Sho-ja	✗	✓	✗
F-Zero	✓	✓	✓
Final Fight	✓	✓	✓
Fire Emblem	✓	✓	✓
Monsho no Nazo	✗	✓	✗
Fire Emblem	✓	✓	✓
Sobon no Keifu	✗	✓	✗
Front Mission: Gun Hazard	✓	✓	✓
Fushigi no Dungeon 2	✓	✓	✓
Furai no Shimen	✗	✓	✗
Ganbare Goemon 2: Kibiretsu Shogun	✓	✓	✓
Magagnezu	✓	✓	✓
Gradius III	✓	✓	✓
Hajimari no Mori	✗	✓	✗
Harvest Moon	✓	✓	✓
Hercules no Eikou 3	✓	✓	✓
Hercules no Eikou IV	✓	✓	✓
Kamaitachi no Yoru	✗	✓	✗
Kirby's Avalanche	✓	✓	✓
Kirby's Dream Course	✓	✓	✓
Magical Drop	✗	✓	✗
Mario's Super Picross	✓	✓	✓

Metal Marines	✓	✓	✓
Otogrisuru	✗	✓	✗
Pac-Attack	✓	✓	✓
R-Type III: The Third Lightning	✓	✓	✓
Romance of the Three Kingdoms IV	✓	✓	✓
Wall of Fire	✓	✓	✓
Shin Megami Tensei	✗	✓	✗
SinCity	✓	✓	✓
Street Fighter II	✓	✓	✓
Turbot Hyper Fighting	✗	✓	✗
Street Fighter II: The New Challengers	✓	✓	✓
Street Fighter II: The World Warrior	✓	✓	✓
Super Castlevania IV	✓	✓	✓
Super Ghouls 'n Ghosts	✓	✓	✓
Super Gussun Oyoyo	✗	✓	✗
Super Mario World	✓	✓	✓
Super Metroid	✓	✓	✓
Super R-Type	✓	✓	✓
Super Turrican	✓	✓	✓
Tekris Attack	✗	✓	✗
The Legend of the Mystical Ninja	✓	✓	✓
The Legend of Zelda: A Link to the Past	✓	✓	✓
Treasure Hunter G	✓	✓	✓
Vegas Stakes	✓	✓	✓





MEGA DRIVE

JOGO	US	JP	EU
Alex Kidd in the Enchanted Castle	✓	✓	✓
Alien Soldier	✓	✓	✓
Alien Storm	✓	✓	✓
Altered Beast	✓	✓	✓
Assault Suit 1: Xenos	✓	✓	✓
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	✓	✓	✓
Dyna Brothers	✓	✓	✓
Dyna Brothers Headdy	✓	✓	✓
Ecco Jr.	✓	✓	✓
Ecco the Dolphin	✓	✓	✓
Ecco: The Tides of Time	✓	✓	✓
Eternal Champions	✓	✓	✓
E-SWAT	✓	✓	✓
Cyber Police	✓	✓	✓
Gain Ground	✓	✓	✓
Ghouls 'n Ghost	✓	✓	✓
Gley Lancer	✓	✓	✓
Golden Axe	✓	✓	✓
Golden Axe II	✓	✓	✓
Golden Axe III	✓	✓	✓
Gunstar Heroes	✓	✓	✓
Ichi Tanto-R	✓	✓	✓
Ichi Tanto-R	✓	✓	✓
Kid Chameleon	✓	✓	✓
Landstalker: The Treasures of King Nole	✓	✓	✓
Lanigasser II	✓	✓	✓
Light Crusader	✓	✓	✓
Mega Turrican	✓	✓	✓
Monster World IV	✓	✓	✓
M.U.S.H.A.	✓	✓	✓
Party Quiz Mega Q	✓	✓	✓
Phantasy Star II	✓	✓	✓
Generations of Doom	✓	✓	✓
Phelios	✓	✓	✓
Powerball	✓	✓	✓
Pulseman	✓	✓	✓
Puyo Puyo 2	✓	✓	✓
Puyo Puyo	✓	✓	✓
Puzzle & Action	✓	✓	✓
Tanto-R	✓	✓	✓
Rent-A-Hero	✓	✓	✓
Super Fantasy Zone	✓	✓	✓
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 Fantasy Zone	✓	✓	✓
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	✓	✓	✓
Wings of War	✓	✓	✓
Wrestleball	✓	✓	✓

TURBOGRAFX-16

JOGO	US	JP	EU
A-Train	✓	✓	✓
Adventure Island	✓	✓	✓
Ai Cho Aniki	✓	✓	✓
Air Zank	✓	✓	✓
Akimajo Dracula X: Chi no Rondo	✓	✓	✓
Alien Crush	✓	✓	✓
Appare Gate Ball	✓	✓	✓
Battle Lode Runner	✓	✓	✓
Benkei Gaiden	✓	✓	✓
Blazing Lazers	✓	✓	✓
Bloody Wolf	✓	✓	✓
Bomberman '93	✓	✓	✓
Bomberman '94	✓	✓	✓
Bomberman	✓	✓	✓
Panic Bomber	✓	✓	✓
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	✓	✓	✓
Bonk's Adventure	✓	✓	✓
Bonk's Revenge	✓	✓	✓
Brovaman	✓	✓	✓
Break in	✓	✓	✓
Chew Man Fu	✓	✓	✓
China Warrior	✓	✓	✓
Cho Aniki	✓	✓	✓
Cratermaze	✓	✓	✓
Dead Moon	✓	✓	✓
Detana!! Twinbee	✓	✓	✓
Devil's Crush	✓	✓	✓
Digital Champ	✓	✓	✓
Battle Boxing	✓	✓	✓
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	✓	✓	✓
Fire Pro Wrestling 2nd Bout	✓	✓	✓

Gai Flame	✓	✓	✓
Galaga '90	✓	✓	✓
Gate of Thuder	✓	✓	✓
Genpei Toma Den	✓	✓	✓
Gradius	✓	✓	✓
Gradius II	✓	✓	✓
Image Fight 2	✓	✓	✓
Image Fight 2	✓	✓	✓
J.J. & Jeff	✓	✓	✓
Keizoku Choujin Shubbibman	✓	✓	✓
Kawa no Nushi	✓	✓	✓
Tsuri Shizenha	✓	✓	✓
Legend of Hero Tonma	✓	✓	✓
Lords of Thunder	✓	✓	✓
Maki Hakkinden	✓	✓	✓
SHADA	✓	✓	✓
Martial Champion	✓	✓	✓
Military Madness	✓	✓	✓
Moto Racer	✓	✓	✓
Mr. Heli no Daibouken	✓	✓	✓
Necromancer	✓	✓	✓
Neo Nectaris	✓	✓	✓
Neutopia	✓	✓	✓
Neutopia II	✓	✓	✓
New Adventure Island	✓	✓	✓
Ninja Spirit	✓	✓	✓
Ordyne	✓	✓	✓
Out Live	✓	✓	✓
Override	✓	✓	✓
Power Eleven	✓	✓	✓
Power Golf	✓	✓	✓
Power Tennis	✓	✓	✓
Power League 4	✓	✓	✓
Psycho Chaser	✓	✓	✓
Psychosis	✓	✓	✓
R-Type	✓	✓	✓
R-Type II	✓	✓	✓
Riot Zone	✓	✓	✓
Salamander	✓	✓	✓
Samurai Ghost	✓	✓	✓
Sengoku Mahjong	✓	✓	✓
Shockman	✓	✓	✓
Silent Sabuggers	✓	✓	✓
Soldier Blade	✓	✓	✓
Splatterhouse	✓	✓	✓
Star Parodier	✓	✓	✓
Super Air Zank	✓	✓	✓
Rockability-Paradise	✓	✓	✓
Super Star Soldier	✓	✓	✓
The Atlas	✓	✓	✓
Renaissance Voyager	✓	✓	✓
Yakyuisu no Densetsu	✓	✓	✓
Victory Run	✓	✓	✓
Vigilante	✓	✓	✓
Wonder Boy III The Dragon's Trap	✓	✓	✓
Wonder Boy III	✓	✓	✓
Wonder Boy in Monster World	✓	✓	✓
Wonder Momo	✓	✓	✓
World Class Baseball	✓	✓	✓
World Sports Competition	✓	✓	✓
Youkai Douchuu-ki	✓	✓	✓
Ys I & II	✓	✓	✓

MASTER SYSTEM

JOGO	US	JP	EU
Alex Kidd in Miracle World	✓	✓	✓
Ashura	✓	✓	✓
Black Belt	✓	✓	✓
Fantasy Zone	✓	✓	✓
Wonder Boy	✓	✓	✓

NINTENDO 64

JOGO	US	JP	EU
1080 Snowboarding	✓	✓	✓
Cruisin' USA	✓	✓	✓
Custom Robo V2	✓	✓	✓
F-Zero X	✓	✓	✓
Kirby 64	✓	✓	✓
The Crystal Shards	✓	✓	✓
Mario Kart 64	✓	✓	✓
Paper Mario	✓	✓	✓
Sin & Punishment	✓	✓	✓
Successor of the Earth	✓	✓	✓
Star Fox 64	✓	✓	✓
Super Mario 64	✓	✓	✓
The Legend of Zelda Ocarina of Time	✓	✓	✓
Wave Race 64	✓	✓	✓
Yoshi's Story	✓	✓	✓
Pokémon Snap	✓	✓	✓
Pokémon Puzzle League	✓	✓	✓

NEO-Geo

JOGO	US	JP	EU
Art of Fighting	✓	✓	✓
Baseball Stars 2	✓	✓	✓
Blue's Journey	✓	✓	✓
Burning Fight	✓	✓	✓
Fatal Fury	✓	✓	✓
King of Fighters	✓	✓	✓
Fatal Fury 2	✓	✓	✓
King of the Monsters	✓	✓	✓
Magician Lord	✓	✓	✓
Metal Slug	✓	✓	✓
Ninja Combat	✓	✓	✓
Samurai Shodown	✓	✓	✓
The King of Fighters '94	✓	✓	✓
Top Hunter	✓	✓	✓
Roddy & Cathy	✓	✓	✓
World Heroes	✓	✓	✓

COMMODORE 64

JOGO	US	JP	EU
California Games	✓	✓	✓
Impossible Mission	✓	✓	✓
International Karate	✓	✓	✓
Last Ninja 2: Back with a Vengeance	✓	✓	✓
Nebulus	✓	✓	✓
Paradroid	✓	✓	✓
The Last Ninja	✓	✓	✓
Uridium	✓	✓	✓
World Games	✓	✓	✓

MSX

JOGO	US	JP	EU
Aleste	✓	✓	✓

Obs.: 1. no caso de jogos lançados também nos EUA, o nome usado é o do versão norte-americana.
Obs.2: lista atualizada até o dia 16/06/08.



NINTENDUS BRASILIS

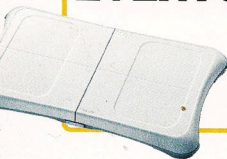
TODO MUNDO SAIU DE FÉRIAS.
INCLUSIVE A SEGUNDA PÁGINA...

ÚLTIMAS NOVIDADES

EVENTOS DE JULHO

Demonstração de Wii Fit

Entre os dias 1 e 20 de julho, a Nintendo estará fazendo demonstrações de *Wii Fit* na loja da Vivo em Campos do Jordão, São Paulo. Se você estiver por lá nessas datas, aproveite para testar o game e depois nos conte o que aconteceu no dia seguinte. O Trivas ficou todo descadeirado...



LANÇAMENTOS

POUCO LANÇAMENTOS NO MÊS DAS FÉRIAS ESCOLARES. CONFIRA

DS

Guitar Hero: On Tour

Previsão de chegada ao Brasil: **10 de julho**

Bangai-O Spirits

Previsão de chegada ao Brasil: **10 de julho**



My Weight Loss Coach

Previsão de chegada ao Brasil: **10 de julho**

Wii

Guitar Hero: Aerosmith

Previsão de chegada ao Brasil: **14 de julho**



PROMOÇÕES

Jogos oficiais 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 Atlantis 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.

GRÁTIS
Revista
NGAMER
BRASIL
3 meses de
assinatura

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.

Seja um Deus do Rock

EDIÇÃO
EXTRA

GAMEMASTER

BRASIL R\$ 9,99 • EUROPA € 5,99



WWW.EUROGAMES.COM.BR



GUITAR HERO

Detonados!

- Todos os jogos da série.
- Para PS2, PS3, X360 e Wii

- Guitar Hero
- Guitar Hero II
- Guitar Hero Encore: Rocks de 80s
- Guitar Hero III: Legends of Rock



• Lista completa de todas as músicas dos games

• Tutorial para você dominar a guitarra e o controle

• Consiga 5 estrelas em todas as dificuldades



Já nas bancas

Pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.europeanet.com.br

PÁGINA 98

A partir de agora, em cada edição, algo diferente que decidimos publicar na última hora. Este mês: Uma "entrevista" com Link, astro da série Zelda



LINK

por Felipe Soares

Qual a sensação de revolucionar o mundo dos videogames com *The Legend Of Zelda*?

Link:...

Navi (intérprete): É uma ótima sensação, embora o trabalho tenha sido um tanto perigoso.

Sabemos que você começou a trabalhar muito cedo. Houve alguma consequência por conta disso?

Link:...

Navi: Sem dúvidas. Ele teve contato com a violência muito cedo por conta dos inimigos que precisou enfrentar. Além disso, virou cleptomaniaco e começou a roubar Ruppees das casas e castelos que visitava.

E o que o influenciou a entrar para essa vida?

Link:...

Navi: Ele assistia muita novela na TV aberta e, por isso, aprendeu muita coisa errada. Isso sem falar das dançarinas do Cabaré do Tingle. Mas também teve boas influências. O Sr. Miyamoto é um exemplo. Graças a ele, Link sabe tudo o que sabe hoje.

E seus pais, o que achavam disso tudo?

Link:... AHHHHH!!!! Buááááá!!!!

Navi: Hey LINK! Não chore!

O que foi? Por que ele está chorando?

Link: ...Hum...Sniff, sniff...

Navi: É que ele é muito sensível quando alguém toca nesse assunto. Ele nunca chegou a conhecê-los...

Ah... Bom, vamos mudar de assunto então: qual o motivo do visual "Meninas Superpoderosas"?

Link:...

Navi: É uma exigência do trabalho. Se ele não tivesse aceitado essa condição, já estaria no olho da rua faz tempo.

E quanto aos dotes de navegação que vimos em *Wind Waker* e *Phantom Hourglass*, onde aprendeu?

Link:...

Navi: Em um curso profissionalizante. Demorou vários anos para aprender tudo. Ele até tentou navegar antes disso, mas não deu muito certo, como vocês puderam conferir no começo de *Link's Awakening*...

Impossível esquecer aquele episódio! Mas diga, ouvimos dizer que você gosta muito dinheiro com fonoaudiólogos. Está dando resultado?

Link:...

Navi: Está sim. Apesar de o Dr. Mario cobrar um pouco caro, ele é muito bom.

Que bom! Se importa em falar algumas palavras para os leitores da NGame Brasil?

Link: Pika, Pika! Bulbassaur! Charmander! Pikachu!

Hmm... Interessante. Mas vamos para a última pergunta, a que todo mundo quer saber: afinal, você gosta de mulher ou não?

Link:...

Navi: (Risos) É complicado... Mas sim, ele gosta de mulheres, só não dá uns pegas na Zelda por uma questão de respeito.

Claro. A gente (finge que) acredita... ☺

XVIEIRPG APRESENTA

VIDEOGAMES

DIAS 05 E 06 DE JULHO **CON 2008**



-Palestras com o convidado internacional Richard Dansky, escritor e supervisor geral da linha Might and Magic e Tom Clancy (Splinter Cell e Rainbow Six) da Ubisoft.

- Exposição: "PC Engine Fan" de videogames antigos

- Venha jogar o mais novo lançamento do Xbox 360, Ninja Gaiden 2.

- Venda de games e action figures temáticos a preços promocionais.

Acesse www.devir.com.br/games

- Demonstração de jogos:
Halo 3 - Miniaturas e Eye of Judgment - PS3

Local:

Colégio Arquidiocesano de São Paulo
Rua Domingos de Moraes, 2565,
Vila Mariana (Metrô Sta. Cruz)
São Paulo/SP

Informações: 0800 726 7786

Ingressos à venda no local

Realização:

Terramedia

Patrocínio:

GAMES
WORKSHOP

Devir
DEVIR LIVRARIA

Gillette
MACH3
Turbo
VICTORY

APRESENTA:

GAMERS LIFE

VIDEO GAME
PLAYERS
REALITY SHOW

CHIVE

Essa você não pode perder. Nem eles.



Gamers Life é um Reality show onde você vai conhecer os jogadores de videogame de um jeito que você nunca imaginou. Além de participarem de um campeonato pela Internet, 8 jogadores terão que provar que conseguem fazer muito mais do que dominar um game!

Acesse: www.gamerslife.com.br

PATROCÍNIO

APOIO



**RETRO
AVENGERS**





RETRO AVENGERS



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: [crimsonphoenix](#)

Edição: [anderbass](#)

Revista: [crimsonphoenix](#)



Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

<http://retroavengers.blogspot.com.br/>

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com

