

ANO 2 | Nº 18 | R\$ 9,90

NINTENDO Wii  NINTENDO DS 

# NGAMER

TESTADO

# GTA CHINATOWN WARS

A SÉRIE MAIS POLÊMICA  
DOS GAMES INVADE O DS  
**IMAGENS EXCLUSIVAS!**

CASTLEVANIA  
ORDER OF  
ECCLESIA

DETONADO 100%  
COM MAPAS DE  
TODAS AS ÁREAS

**BRINDE**  
ENFEITE SUA  
ÁRVORE DE  
NATAL COM  
OS HERÓIS  
DA NINTENDO



WWW.EUROGAMES.COM.BR



DSi NO BRASIL TESTAMOS COM EXCLUSIVIDADE A NOVA VERSÃO DO PORTÁTIL

# Novo revendedor autorizado Nintendo



Wii™



Os melhores jogos  
da Nintendo.



nintendoDS.com

NINTENDO DS™



...é para todos.

Enorme variedade  
de títulos



Nintendo®

Segunda a Sábado das 9 às 21h • Domingos e Feriados das 10 às 20h  
Rua Castro Alves, 508 • A 500 metros da Lagoa do Taquaral • Campinas-SP  
Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2008 Nintendo



Miami Store  
www.miami.com.br  
19 2122.3500



**Directores**  
Aydano Roriz  
Abilio P. Cunha  
Rodolfo Carrara

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

**Diretor Editorial e jornalista responsável:**  
Roberto Azevedo - Mtb. 10.762 - e-mail: azevedo@europapnet.com.br  
**Diretor Adjunto:** Mário Filipiadi

**Redatores-chefe:** Felipe Azevedo e Eduardo Trivella  
**Redação:** Fábio Santana, Flávia Gatti, Gilmar Liraventura,  
Gustavo Faria, Humberto Mariani, Leonardo Rodrigues, Nelson  
Aves Jr. e Vitor Tóbio  
**Chefe de Arte:** Wesley Dantas  
**Editor de Arte:** Eric Melo

**Revisão de Texto:** Mariana Rizzo  
**Colaboram nesta Edição:** Acta Palma, George Raphael,  
Martinielli, Manizes, Fabrício Caleffi, Luiz Eduardo Freitas (textos),  
Márcion (ilustração)

**Internet:**  
**Rodrigo Mourão** (desenvolvimento), **Rodrigo Bischo** (webmaster),  
Anderson Ribeiro

**Publicidade São Paulo**  
E-mail: publicidade@europapnet.com.br  
**Gerentes Comerciais**  
**Rodrigo Cunha** (11) 3038-5007  
**Maurício Dias** (11) 3038-5003

**Executivos de Negócios:**  
**Ana Carolina Garcia**, **Alexandro Donadio**, **Angela Taddeo**,  
**Carla Izanz**, **Claudia Alves**, **Eliângela Xavier**, **Flávia Pinheiro**,  
**Guilherme Ratto**, **Leonora Botto Raphael**, **Gerardo**, **Renato**  
**Kuroski** e **Rodrigo Sacoman**.  
**Cruição Publicitária:** **Rodrigo Barros** e  
**Douglas Ferreira** (11) 3038-5103  
**Trafego:** **Marcos Roberto** (11) 3038-5122

**Publicidade - Outros Estados**  
**Brazilia:** (61) 3023-8225 - **New Business**  
**Paraná:** (41) 3023-8238 - **GRP Mídia**  
**Rio Grande do Sul:** (51) 3233-3176 - **Semente Associados**  
**Santa Catarina:** (48) 3023-3868 - **M3 Representações**

**Publicidade - EUA e Canadá:** +1 (650) 308-0880  
Fax: +1 (650) 306-8880 - **Global Media**

**Propaganda:** **Filipe Dal Gelo**

**Circulação e Promoção**  
**Josão Alexandre** (Gerente), **Eduardo Teixeira** e **Natasha Ostroski**

**Desenvolvimento de Pessoal**  
**Tatiana Mariana** **Ribeiro Roriz** e **Eliângela Harumi**

**Atendimento ao assinante e a pessoa jurídica**  
**Fabiana Lopes** (Coordenadora e fazenda@europapnet.com.br), **Ariane**  
**Iris**, **Juliana Roland**, **Lilian Lenora**, **Mari Ehrenreich**, **Paula Heine**,  
**Tatiana Sati** e **Vanessa Araújo**  
**Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05519-900**  
**Telefone São Paulo:** (11) 3038-5050  
**Telefone outros estados:** 0800-570787  
**Pela internet:** www.europapnet.com.br  
E-mail: atendimento@europapnet.com.br

**Administração**  
**Cecília Tomazini** (Gerente), **Alina Melo**, **Gustavo Barbosa**,  
**Luiz Eduardo Soares**, **Marcos Cardini** e **William Silva**

**Logística**  
**Ezio S. Santos** (Gerente), **Guilherme Scalco**  
e **Rodrigo Tantiado**

A Revista **NGAMER Brasil** é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 1981-4483). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

**Future** Os artigos e reportagens localizados na revista **NGAMER** são propriedade da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2008

**Distribuidor Exclusivo**  
Fornecendo para Distribuidores S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907  
CEP 20033-900 - Grajaú - RJ

Impressão: **Pro! Editora Gráfica**

IVC - Instituto Verificador de Circulação

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



**E**m termos de jogos da Nintendo, a segunda metade de 2008 não foi tão brilhante quanto a primeira – comparar *Wii Music* com *Super Smash Bros. Brawl*, por exemplo, é covardia. Mas o fato é que a estratégia adotada pela empresa desde o lançamento do DS, em 2004, continua dando resultado: além de o número de jogadores (e de lucro) ter aumentado, várias séries que não pareciam há tempos em consoles Nintendo ganharam versões exclusivas para Wii ou DS. *Grand Theft Auto* é uma delas.

A série se prepara para estrear no portátil de duas telas com *Chinatown Wars*, uma versão que prepara para mesclar a jogabilidade clássica das versões 2D com os elementos que transformaram a franquia no sucesso que ela é hoje. Há quem diga que GTA e Nintendo são como água e óleo – não se misturam de jeito nenhum –, mas com base nas informações que conseguimos, temos certeza de que este é o jogo capaz de acabar de uma vez por todas com esse pensamento. Aproveite a edição... Ah, e antes que eu me esqueça: Feliz Natal! Até o ano que vem.



**FELIPE AZEVEDO**  
ngamer@europapnet.com.br

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

**EDITORIA**  
CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C. 121  
CEP 05519-900 - São Paulo - SP  
Fax: (11) 3819-9538

**Redação**  
Fone: (11) 3038-5099  
Fax: (11) 3819-9538  
e-mail: ngamer@europapnet.com.br



Atendimento (0x11) 3038-5050 (São Paulo),  
0800-577607 (Outras localidades) - Fax: (11) 3038-5040  
Das 9h às 20h, sábados das 9h às 19h,  
e-mail: atendimento@europapnet.com.br



Publicidade  
Fone: (11) 3038-5098  
Fax: (11) 3819-9538  
e-mail: publicidade@europapnet.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.europapnet.com.br**

# SUMÁRIO

## O MAPA DA REVISTA

### GTA: CHINATOWN WARS

16



#### CONEXÃO NGB

Cartas	6
F.A.Q.	8
Log Off	9

#### NGEXPRESS

As Notícias que Interessam	10
Bloco de Notas	12

#### WiiINTERNET

Wii Media Center	14
------------------	----

#### PREVIEWS

Cursed Mountain (Wii)	22
Geon (WiiWare)	22
Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS)	16
The Conduit (Wii)	22
Bônus	24

#### ESPECIAIS

O Novo Nintendo DS	62
Tesouros Nipônicos	26

#### REVIEWS

007: Quantum of Solace (Wii)	43
Alien Crush Returns (WiiWare)	60



Art Style: Rotohex (WiiWare)	58
Away: Shuffie Dungeon (DS)	56
Call of Duty: World at War (Wii)	43
Castlevania: Order of Ecclesia (DS)	46
Disaster: Day of Crisis (Wii)	34
Dragon Ball: Origins (DS)	52
Facebreaker: K.O. Party (Wii)	42
Guitar Hero World Tour (Wii)	30
Monster Lab (WiiWare)	44
Naruto: Clash of the Ninja Revolution 2 (Wii)	40
Naruto: Path of the Ninja 2 (DS)	49
Ninjatown (DS)	50
Pokémon Ranger: Shadows of Almia (DS)	48

Rayman Raving Rabbids: TV Party (Wii)	36
Sam & Max: Episode One (Wii)	42
Shaun White Snowboarding: Road Trip (Wii)	37
Star Wars: Clone Wars Lightsaber Duels (Wii)	38
Strong Bad's Cool Game for Attractive People Episode 3: Baddest of the Bands (WiiWare)	60
Tetris Party (WiiWare)	58
The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon (Wii)	44
Tom Clancy's Endwar (DS)	54
Trackmania DS (DS)	56
WWE Smackdown	

22



PREVIEW  
THE CONDUIT

30



REVIEW  
GUITAR HERO  
WORLD TOUR

vs. Raw 2009 (Wii) 39

#### UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo	68
Detonaton - Castlevania: Order of Ecclesia	78
Nintendopédia	72
Renascidos no Wii	76

#### DOWNLOAD

Canários Inesquecíveis	92
Linha de História	90
Pérolas do Mês	95
Truques Clássicos	94

#### PÁGINA 98

A Página Mutante 98

### ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em avaliações óbvias

### ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone

### 0 a 29 HORRÍVEL

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

### 30 a 49 DESCARTÁVEL

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

### 50 a 69 MEIA BOCA

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

### 70 a 84 MUITO BOM

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

### 85 ou + OBRIGATÓRIO

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

Wii



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.

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.

# Wii Music™



**Deixe que  
saia sua MÚSICA.**

[www.wiimusic.com](http://www.wiimusic.com)

# CONEXÃO NGB

SUA LIGAÇÃO  
DIRETA COM  
A REDAÇÃO

## FALE COM A GENTE!

E-MAIL  
Envie mensagens para:  
[ngamer@europant.com.br](mailto:ngamer@europant.com.br)

CARTA  
Envie sua carta para:  
Revista NGamer Brasil  
Rua M.M.D.6, 121  
Butantã, São Paulo - SP  
CEP: 05510-900

WII  
Se o seu Wii Number foi publicado na revista, ele já está registrado em nosso console, então fique à vontade para enviar mensagens e fotos.

## PASSOU BATIDO...

Errar nome de jogo é uma coisa. Errar o nome do chefe da empresa que empresta o nome para a sua revista é outra coisa bem diferente. Na página 10 da edição passada, na seção NGExpress, escrevemos o nome de Satoru Iwata, presidente da Nintendo, de forma errada. Invertimos duas vogais e o que saiu foi "Saturu". Ainda bem que paramos por aí e não escrevemos "Saturno". Caso contrário, era capaz de o chefe nos mandar para Plutão.

# CARTA DO MÊS

## LEITOR BENEVOLENTE

Desde o dia em que comprei o Wii, minha vida nunca mais foi a mesma. Também já tive o saudoso Super NES, o poderoso Nintendo 64 e o incrível GameCube. Mas o meu atual console é mais do que revolucionário – é único. *Super Mario Galaxy* me encanta, *Metroid Prime* me fascina e *Wii Fit* é só risada (minha mãe e minha irmã que o digam). Mas, por outro lado, *Dragonball Z Budokai Tenkachi 3* só pode ser uma piada.

Eu me tornei leitor da NGamer Brasil a partir da edição #15 e depois adquiri um box com as edições #7 e #10. Ou seja, se eu tivesse lido o review do DBZ (publicado na NGB 7) antes de comprá-lo, certamente teria passado bem longe deste jogo. Mas em vez de jogá-lo fora, decidi enviá-lo para a redação da revista. Por quê? Muito simples: acredito que algum leitor que seja fã, ou apenas curta o seriado, ficará bem feliz de receber este jogo das mãos de vocês.

RODRIGO MARCONDES DO AMARAL | RIBEIRÃO PIRES/SP

*Temos muita gente trabalhando na redação, Rodrigo. Mas nenhuma dessas pessoas viu nada parecido com o que você acabou de fazer. Agradecemos o seu gesto e temos certeza de que o leitor que receber o jogo também vai agradecer bastante. Apesar de DBZ3 ter péssimo em sua avaliação e regular na nossa (recebeu nota 53 no review), certamente existem fãs da série que gostariam de tê-lo em sua coleção. Ainda mais de graça, não é mesmo? Só que não vai ser assim tão fácil! Para fazer jus à grana que o Rodrigo investiu (ele mandou até a nota fiscal), o leitor que quiser levar para casa esse game terá que provar que gosta MESMO de Dragon Ball Z. Mande uma foto para [ngamer@europant.com.br](mailto:ngamer@europant.com.br) dando provas de que você é louco por DBZ. O autor da foto mais criativa e/ou engraçada leva o game na faixa.*



## LIMPEZA TOTAL

Fui dar uma vasculhada no mundo dos games atrás de informações sobre como limpar o DS e sua tela sensível. A princípio, pensei em procurar na internet, mas lembrei que pode ser perigoso e acabar danificando meu aparelho. Cheguei a conclusão de que era melhor mandar um e-mail para a NGamer Brasil pedindo dicas sobre isso. Espero que respondam ao meu e-mail e, se

quiserem, podem colocar na seção de cartas para meus amigos babarem.

Lucas Nascimento | Por e-mail

*É só passar uma flanela ou pano macio para tirar o pó e a sujeira acumulada e pronto (mas não use o mesmo pano usado para limpar a baba dos seus amigos). Nos cantos onde o pano não alcança, use um cotonete. Se quiser, umedeca o pano e o cotonete com um pouco (bem pouco) de água, mas não use produtos químicos ou solventes de espécie alguma. Não há segredos nesse assunto nem necessidade de tutoriais complicados para explicar uma coisa tão simples, Lucas.*

COMPRA A NGB  
SEMPRE QUE POSSO,  
QUER DIZER, QUANDO  
MINHA MÃE DÁ MESADA.  
Guilherme Filadelfo José  
Por e-mail



NINGUÉM SABE A  
IDADE DA GLÓRIA MÁRIA  
(EX-APRESENTADORA  
DO FANTÁSTICO, DA TV  
GLOBO) NEM DO TRIVAS.  
Victor Otto Romano  
Por e-mail

Todos nós temos DSS na redação e é assim que fazemos para mantê-los sempre limpos.

## MAS QUE WARE É ISSO?

Como novo comprador e jogador do Nintendo Wii, vejo em vários sites o nome "WiiWare". Já cheguei a perguntar em uma loja de games na minha cidade, mas o vendedor não soube me explicar o que é WiiWare. Então, por via das dúvidas, estou enviando este e-mail para vocês que conhecem mais do que ninguém sobre Nintendo Wii.

Rodolfo N. Lumasini | Jundiá/SP

WiiWare é apenas um pote do tipo *topperware* para guardar jogos de Wii. Não é brincadeira! Sério agora: *WiiWare* nada mais é que uma marca para designar games e aplicativos projetados e desenvolvidos para o Wii e que podem ser baixados online no próprio console, pelo *Wii Shop Channel*. Para isso, você precisa comprar Nintendo Points com um cartão de crédito internacional. Há vários títulos disponíveis e nós fazemos análises deles todo mês. É só ficar ligado na *NGB*, escolher aqueles de que mais gosta, baixar tudo e ser feliz.

## EXCELENTES SUGESTÕES

Escrevo para responder ao leitor João Alfredo (que teve sua carta publicada na edição #17 com o título de "Travado"): destravar o Wii faz mal, para mim e para todos de um modo geral.

Vamos lembrar que, há uns dez anos, a rival Sony só não montou uma fábrica na Zona Franca de Manaus por causa da pirataria que havia por aqui. Se ela tivesse feito isso, hoje teríamos jogos originais (muitos dublados) pelo preço de R\$ 40,00 a R\$ 100,00. O mesmo raciocínio se aplica a qualquer fabricante, como a Big N.

Se você só ganha um jogo de Wii por ano, há algumas opções legais, tais como frequentar locadoras (afinal, a maioria dos jogos é zerada em menos de 20 horas), escolher bem os jogos a serem comprados (o que obrigará as produtoras a lançarem jogos de melhor qualidade) ou comprar alguns bons títulos que saem para *WiiWare*.

Somente após fazermos nossa parte, podemos exigir de nossos governantes que parem de cobrar impostos tão abusivos.

Mário Ferrão Carteiro | São Paulo/SP

Assimam embaixo. O Mário falou tudo e nós, sinceramente, não precisamos dizer mais nada.

## IRMÃO DO MARIO E DA NGB

Mando este e-mail para relembrar o dia bacana que vivi no último 12 de outubro, dia do concurso de fantasias Nintendo que rolou no Shopping Center Norte, em São Paulo.

Aconteceram imprevistos, mas os representantes da Nintendo conseguiram contornar a situação e mudaram o local do concurso para outra loja de games que não a originalmente planejada. Chegando ao novo local, avistei de longe um ser familiar. Era ele mesmo: o Mega! Ele foi atencioso quando pedi para tirar uma foto e depois pediu para eu enviá-lo a foto para a redação. Apesar de eu não ter vencido o concurso de fantasia, foi tudo muito legal: quase comecei uma batalha épica de *Smash Bros*. "live-action" com o Game & Watch, o cara com a fantasia vencedora. Mas a vida é assim mesmo, como uma partida de videogame: às vezes você ganha, às vezes você perde. Enfim, gostaria de agradecer ao pessoal da Nintendo pelo concurso (afinal, eu ganhei a moeda do *Super Mario Galaxy*) e ao Mega por tirar uma foto comigo.

Kelvin "Luigi" Hanashiro | São Paulo/SP

Legal. Obrigado pela foto e pela lembrança, Kelvin. Mas você caiu como um patinho! Esse aí ao seu lado na foto é o Trivas disfarçado de Mega. Ele é quem deveria ter ganhado o concurso de fantasia, e não o tal do Game Watch. Rá!



## A FÓRMULA SECRETA

Vocês estão fazendo ótimo trabalho, sou assinante da revista e sempre fico ansioso pela chegada da próxima edição. Só tenho uma pergunta.

O que é preciso fazer para entrar na seção de cartas? Pelo menos alguns trechinhos? Escrevi para vocês, escrevi para outra revista do gênero e nada... Qual o critério para ser publicado? Tem que puxar o saco da revista, xingar ou mostrar descontentamento com alguma coisa, contar historinha de imaginação fértil de *mintendista* ou o quê? Eu não entendo... Me passem o macete! Sempre depois que escrevo, pego a revista e abro com o coração palpitando mais forte. Mas depois que leio a seção de cartas... Lá vou eu de novo escrever pra tentar a sorte. Sinceramente, estou desistindo dessa bagaça.

Ezequiel Coura | Por e-mail

Surpresa! Você acaba de ser publicado! Só não vai ter um infarto agora, beleza! Na verdade, Ezequiel, não há macete algum. Para ter sua carta ou e-mail publicado na *NGB*, das duas uma: ou você precisa formular uma dúvida relevante ou seja compartilhado por outros leitores; ou então você precisa mandar uma correspondência que chame a atenção da redação por algum motivo. No caso do seu e-mail, o que nos chamou a atenção foi seu jeito engraçado de se comunicar (principalmente a parte de "desisti" dessa bagaça"). Só um detalhe importante: a escolha das cartas que entram na seção depende muito do nosso humor, então, se fosse alguma outra ocasião, poderia ser que seu e-mail tivesse passado batido. Deu sorte, hein!

## GALERIA Mii



DONKEY KONG

Enviado por  
JULIO CESAR SIMÃO



PIKACHU

Enviado por  
GABRIEL "SEM SOBRENOME"



HOMEM-ARANHA

Enviado por  
GABRIEL PETERS SEXAS



RYU

Enviado por  
GUILHERME TEIXEIRA



TETRA

Enviado por  
PATRICIA GOMES ALVES

# FAQ

TIRE SUAS DÚVIDAS;  
COMPARTILHE SUAS DICAS



Se você tem uma dúvida, o Dr. Kawashima tem a resposta

## DEGUSTAÇÃO

Fiquei encucado com uma coisa em *Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure*. Depois de terminar os mundos (o do gelo, por exemplo), a porcentagem exibida sempre era de 70%. "O que diabos eu tenho que fazer ainda?" Descobri que além de pegar os Mysterious Treasures, os bonequinhos pixelizados que são encontrados em todas as fases, deve-se zerar o jogo pelo menos uma vez para liberar os Secret Treasures nas fases normais. Desse modo pode-se alcançar 100% em todos os mundos. Os Secret

Treasures incluem artes conceituais, modelos tridimensionais de personagens, vídeos e músicas. Pegar os Secret Treasures é uma tarefa trabalhosa: deve-se seguir dicas recebidas em Lores, que podem ser achados pelo coelhinho da base que procura tesouros.

Gostaria de dividir essa dica para aperfeiçoar a sensação de jogo do povo que lê a revista! *Zack & Wiki* é um excelente jogo, não merece ser apenas jogado, mas sim degustado!

Augusto Beraldi Guedes de Moura  
Por e-mail

*Boa, Gut!* Bárbaro é pouco para descrever *Quest for Barbaros' Treasure*. O game tem sacadas geniais que não se vê todo dia. E com os toques que você deu aos leitores, todos podem se esforçar mais um pouco para ver 100% deste ótimo título. Ah, e se alguém precisar de uma ajudinha extra, é só conferir o detonado que foi publicado na NGB #6.



Para descobrir a localização de todos os Secret Treasures de *Zack & Wiki*, confira o detonado na edição #6

## LIBERAÇÃO

É possível jogar com o Luigi em *New Super Mario Bros.* de DS? E como faço para liberar os Mundos 4 e 7 desse mesmo game?

João Pedro Bounier Vieira  
Por e-mail

Para jogar com Luigi, mantenha pressionados os botões L e R na tela onde está escrito "select a file" e escolha um de seus arquivos com o botão A.

Para habilitar os Mundos 4 e 7, é só matar os chefes deles usando o Mini-Mario.



Não é preciso muito para fazer de Luigi um cara feliz. Não ignorá-lo nos jogos já é o suficiente

## VULCANIZAÇÃO

Meu amigo tem uma dúvida em *Zelda: Phantom Hourglass* (DS). Ele quer saber como passar da maldita cigana que precisa apagar velas do vulcão com o bumerangue.

Gustavo Peinado | Por e-mail

Diga ao seu amigo que ele não precisa passar da amaldiçoada cartomante, mas apenas tirá-la de dentro do quarto onde ela está presa. Será que ele viu que há um quadro ao lado da porta da cigana? Então, o segredo é andar pela ilha e ver onde estão as três tochas. Sempre que encontrar uma delas, marque em seu mapa. Depois, faça as mesmas marcas no quadro e ela será libertada.

## PROVOCAÇÃO

Na página 83 da NGB #10, vocês disseram que para iniciar um diálogo cômico do Snake é preciso apertar repetidamente o botão de Taunt. Mas eu não sei qual é o botão de Taunt... Se puderem, me digam qual é o botão para o controle de GameCube.

Thiago Rossetto | Por e-mail

Não especificamos no detonado pois isso depende da configuração que você estiver usando. Então, para que você não tenha mais dúvidas, seguem todas as configurações para a ação Taunt (que nada mais é que uma provocação): com o Wii Remote, aperte A + direcional; com Wii Remote + Nunchuk, aperte o botão 1 ou o botão 2; com o Classic Controller, aperte o direcional; e com o controle de GameCube, aperte o direcional para baixo. Se você usar o personagem Snake, o Taunt pode ser usado a qualquer momento, mas tenha em mente que esses Taunts especiais (ou diálogos cômicos) podem ser feitos apenas na fase Shadow Moses Island, em número de um por partida e com um diálogo diferente para cada adversário.





**NGamer Brasil**  
\*OFICIAL\*  
(2.240 membros)

convidar amigos

fórum

enquetes

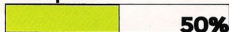
eventos

membros

## ENQUETE DO MÊS

Qual é o melhor jogo que começa com Wii?

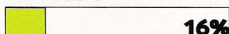
Wii Sports



Wii Fit



Wii Music



Wii Sports Resort



total: 241 votos

# LOG OFF

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

Os membros da comunidade **NGamer Brasil** no Orkut agora têm (algumas de) suas palavras (e coisas parecidas) imortalizadas em papel, em vez de apenas códigos binários em uma página de internet. Participe você também: [tinyurl.com/57r33x](http://tinyurl.com/57r33x).

# TÓPICO DO MÊS

## Off - Qual o Pior Game do Wii?

**André S.F =D:** Coloquem aqui! ^^ Escape from Bug Island. Rock 'N' Roll Adventures. E outros que não lembro....

**Glauce:** hummm GT Pro

**Caio:** o pior q já joguei foi o PES 2008, mas ele não é de todo ruim

**André:** monsterjam com certeza!alguem jah jogo essa m...?eu cometi o erro de compra

**\*FxxT\*.\*elf\*56%@:** Ninja Bread Man, que tem mais 2 jogos iguais só que só muda o personagem e os sprites do jogo :-)

**tyul:** aqueles jogos de meninas abraçando animais, dao a impressão de jogos de zoofilla, mas sao jogos piores que cooking mama :/

**Diogo:** Chicken shoot é uma total perda de tempo, sabe Pq? Pq atirar galinhas de verdade já é um Porre.....e BEM GRANDE!!!

**Leonardo:** Ninja Reflex e Chicken Shoot ganham de longe... e ainda tem mais um monte de tralha que não consigo lembrar o nome

**Pedro Guilherme:** O Pior jogo desparado: SHOWTIME BOXING. PQP...gráficos de PSONE, jogabilidade de um ATARI, e foi direto pra lata de lixo!

**Miguel:** Target: Terror: Putz, que jogo horrível! Como a NGamer disse ( só li depois de ganhar de presente ): Target: Error

**Eduardo:** O pior é aquele de "Salvar o mundo com peças de dominó"!!! Quem invento aquela porcaria deveria se mata ou melhor "se morrer" de tão ruim q é!!

**Sheen:** Escape from bug island, sem duvidas. Quem fez o game, deveria me pagar por eu ter consigo finalizar aquilo, quase chorando. Não tem uma coisa que preste naquilo: História, grafico, trilha sonora, NADA.

**Carla:** Wii play é de longe o pior q eu já joguei... Comprei só pq o controle tava em falta nos eua na época q eu fui, joguei uma vez e nunca mais... Acho q se não viesse com um controle aquilo nao ia vender jamais...

**Saul:** gosto é uma coisa que não se discute...se lamenta... mas um dos piores que já joguei foi paper mario. Felizmente consegui me desfazer dele.

**Marcos:** My Horse & Me

# NGEXPRESS

NOTÍCIAS | RUMORES | VERDADES | MENTIRAS | NINTENDO

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

RESUMO  
DO MÊS!

NESTA EDIÇÃO: 9 PÁGINAS  
DE PREVIEW | 23 PÁGINAS  
DE REVIEW | 20 GAMES  
JAPONÊSES | 1 DOSI TESTADO  
VÁRIAS FOTOS BIZARRAS

FRASE DO MÊS: "Qual seria o segredo da vida? Cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, Start?"  
Trivias em um raro, porém genial, momento de filosofia gamística via MSN Messenger.

TEMPO PERDIDO



- Trabalhando (até parece...) Cantando em GHWT
- Tocando guitarra em GHWT
- Tocando bateria em GHWT
- Consertando a bateria de GHWT



DESTAQUE!

## A HORA E A VEZ DA NINTENDO

Empresa se consolida como líder absoluta do mercado de videogames em 2008

**A** indústria está em crise. Os preços disparam, as ações despencam, os investidores entram em desespero. Calma, estamos falando de outro mercado: o imobiliário. Na indústria dos games, a situação é bem diferente. Com o estouro do Wii e a nova abordagem da Nintendo, cada vez mais pessoas se interessam por videogames. E mesmo com a crise financeira se espalhando para outros setores da economia, a Big N não parece estar preocupada. "Nós ainda não vimos nenhum impacto negativo", respondeu Reggie Fils-Aime, presidente da NOA, ao ser perguntado pelo jornal *Los Angeles Times* se os atuais problemas econômicos poderiam afetar o sucesso da empresa. "O Wii continua esgotando rapidamente nas lojas. Sabemos que os consumidores vêm nossas formas de entretenimento como algo de importante valor, já que a família inteira pode jogar e cada título oferece mais de 50 horas de jogo."

Na verdade, os executivos da Nintendo têm mais é que comemorar. Em outubro passado, segundo dados divulgados pela NPD, o Wii vendeu mais de 800 mil unidades só nos Estados Unidos – número recorde para um mês fora da época natalina. Mais impressionante que isso, só as

Wii Fit: lançado há mais de seis meses e, ainda assim, vendendo que nem banana até hoje...

vendas de software: três títulos entraram para a lista dos dez mais vendidos, sendo que o mais recente deles, *Wii Fit*, foi lançado há mais de seis meses.

Antes do lançamento do console, a situação era inimaginável. Em uma indústria voltada para a expectativa, as vendas de jogos costumavam ser altas no lançamento e depois iam caindo gradativamente. Mas a mudança de comportamento dos consumidores tem sido tão radical que nem mesmo a empresa consegue prever até quando o sucesso de certos jogos pode durar. "Não há como saber por quanto tempo os jogadores vão responder nesse nível a *Wii Fit*", disse Denise Kaigler, vice-presidente de assuntos corporativos da NOA. "Nós estamos muito satisfeitos em ver que mais e mais consumidores estão descobrindo *Wii Fit* e temos ouvido histórias sobre como eles contam para a família e para os amigos sobre o produto. Não restam dúvidas de que esse boca-a-boca está sendo um combustível para a popularidade contínua do game", relatou Kaigler.

### O segredo do sucesso

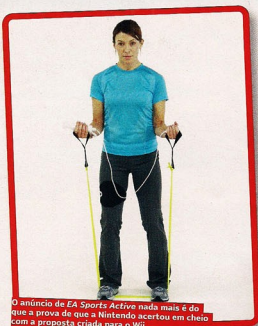
Enquanto as outras empresas investem rios de dinheiro no desenvolvimento de jogos de peso que nem sempre caem no gosto do público, a Nintendo consegue manter seus softwares – cujo custo de desenvolvimento é relativamente barato – no topo das listas de mais vendidos por meses a fio. Os executivos das concorrentes estão quebrando a cabeça para descobrir por que os jogos casuais estão fazendo tanto sucesso, mas o verdadeiro segredo é uma estratégia chamada *Blue Ocean* (Oceano Azul) adotada pela Big N. Baseando-se no conceito de explorar mares ainda



Ajuda profissional: Bob Greene, personal trainer de celebridades norte-americanas, está auxiliando a EA na criação de seu mais novo jogo para Wii

deusbravados, a empresa não só tem conseguido abocanhar a maior fatia do mercado como também expandi-lo de forma sem precedentes. Jogos como *Nintendogs*, *Brain Age* e *Wii Fit*, por exemplo, trouxeram uma grande quantidade de jogadoras para um entretenimento que, culturalmente, era considerado como uma atividade exclusiva do sexo masculino. Hoje em dia, mais da metade dos usuários de Wii e DS são mulheres.

São experiências assim, com propostas diferentes, que atraem pessoas que não costumam jogar videogame para o mercado. E a Nintendo, é claro, ainda tem suas cartas na manga. Uma delas é *Wii Music*, jogo em que você pode interagir com vários instrumentos e testar sua musicalidade de forma bastante espontânea. O game não foi um estouro instantâneo de vendas em outubro, quando foi lançado nos EUA ("apenas" 65 mil cópias foram vendidas), mas é bom lembrar que isso não quer dizer muita coisa. Assim como os demais destaques da linha para atrair pessoas



o anúncio de EA Sports Active nada mais é do que a prova de que a Nintendo acertou em cheio com a proposta criada para o Wii.

que não costumam jogar, é bem possível que a procura por *Wii Music* aumente com o passar do tempo, conforme o jogo for se tornando mais conhecido e comentado.

Para os nipônicos, a principal novidade é o DSi (saiba mais sobre o portátil na pág. 60). A Nintendo já tinha obtido tanto sucesso com o DS no Japão – cada casa japonesa tem um aparelho sendo dividido entre os membros da família – que a solução para continuar a expansão do mercado foi criar uma versão do portátil com recursos tão bacanas a ponto de fazer com que cada pessoa sentisse a necessidade de ter o seu próprio aparelho. A estratégia parecia audaciosa, mas em apenas quatro dias depois do lançamento, as 200 mil unidades disponibilizadas inicialmente já tinham sumido das lojas orientais. Se isso não é um bom sinal, não sabemos o que pode ser.

## Vão solitário

Mas se a situação da Nintendo mudou da água pro vinho com o lançamento do Wii, parece que as produtoras third party não acompanharam o ritmo. Em geral, não são muitos os jogos de outras softwares que conseguem se dar bem no console. É mais ou menos o que aconteceu no GameCub: enquanto os jogos da Nintendo geram rios de dinheiro, os títulos multiplataforma vendem muito mais nos consoles concorrentes. “Nós continuamos a acreditar que o Wii não é uma plataforma muito hospitaleira para as publishers independentes”, afirmou Doug Creutz, analista de mercado da Cowen and Company. Ele compara as vendas das diferentes versões de *Madden NFL 09*, lançado em setembro para Wii, PS3 e Xbox 360: “A versão de Wii vendeu 79% menos que a versão de PS3 e 87% menos que a de X360, mesmo com uma base instalada de usuários muito maior”. Coincidência ou não, a EA anunciou recentemente o fechamento da sua divisão de games casuais, que estava na ativa há apenas dois anos. A empresa citou a crise econômica

como um dos motivos para isso.

Mas o problema não se restringe apenas a produtoras ocidentais ou a jogos multiplataforma. Apesar das críticas positivas, a Capcom se decepcionou bastante com as vendas de *Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure*, adventure exclusivo para Wii lançado no ano passado. “Acho que nós aprendemos muito com o título”, disse Christian Svensson, representante da Capcom no fórum oficial da produtora. Ou seja, não é à toa que, de lá para cá, ela só tenha anunciado adaptações de sucessos lançados em outras plataformas, como *Okami*, *Resident Evil* e *Dead Rising*.

Para Shigeru Miyamoto, esse não é um problema que diz respeito à Nintendo. Em entrevista cedida à revista *Newsweek*, o game designer disse que a questão são os jogos, e não a plataforma. A diferença de vendas entre o software da Big N e de outras produtoras, segundo ele, baseia-se na qualidade dos produtos. “Se eu pudesse aconselhar os executivos das third parties, diria que a impressão que se tem quando eles planejam lançar jogos para hardware da Nintendo é a de que os títulos são desenvolvidos por seus times de terceiro escalão. Talvez isso aconteça porque eles vêem esses projetos como diferentes ou únicos demais”, afirmou Miyamoto. “Quando a Nintendo lança um título, ele é feito para realmente suportar e vender o seu hardware, por isso, é desenvolvido por nossas melhores equipes.”

Verdade ou não, as produtoras estão começando a tentar abordagens diferentes. A Electronic Arts anunciou, no final de novembro, o *EA Sports Active*, cujo conceito é semelhante ao de *Wii Fit*: fazer exercícios físicos no videogame. A principal diferença é a perspectiva ocidental que eles aplicaram ao jogo. “É uma experiência bastante diferente. Há uma diferença na filosofia do Ocidente e do Oriente sobre o que fitness significa, e *Wii Fit* se sai muito bem no que eu considero como a filosofia oriental: equilíbrio e coordenação. Mas você dificilmente sai suando ou acelerando seus batimentos cardíacos”, explicou Peter Moore, presidente da EA Sports. O jogo é compatível com a Wii Balance Board, mas seu uso não é obrigatório. Em vez disso, ele vem com seus próprios acessórios: tiras que se prendem às pernas do jogador (para captar o movimento dos membros inferiores) e um plástico resistente para exercícios com os braços. E o investimento da EA não pára por aí. “Bob Greene, o treinador da apresentadora Oprah, está fazendo a campanha publicitária do game e nos ajudando a criá-lo.” Com lançamento previsto para o segundo trimestre de 2009, *EA Sports Active*, se bem-sucedido, pode significar uma mudança radical no modo como as third parties enxergam o Wii.

## Perspectivas para o futuro

Se 2008 foi o ano do Wii (assim como 2007 e 2006, diga-se), 2009 promete ainda mais. O ano que vem será a época de provar que a

febre pelo console não é só uma moda passageira. E com o lançamento de *Wii Music*, o último dos conceitos inovadores originados durante a criação do console, a Nintendo terá de se esforçar para provar para a indústria que não pretende deixar o trono tão cedo.

Mas a empresa ainda tem algumas cartas na manga. *Wii Sports Resort* deve fazer tanto sucesso quanto seu antecessor, e o novo acessório *Wii MotionPlus* irá garantir que as pessoas não se decepcionem com a falta de fidelidade dos esportes apresentados.

Para os mais hardcore, a linha “Enjoy with Wii” promete ser o principal atrativo. Enquanto os novos *Zelda*, *Mario* e *Pokémon* não saem, a Nintendo deve relançar alguns dos maiores sucessos do GC com controles adaptados ao Wii Remote. Alguns deles, como *Pikmin*, apresentam muito potencial.

Se continuar nesse ritmo, a atual geração pode se estender para muito além dos próximos anos. Enquanto os fãs sonham com as possibilidades de um Wii 2 ou um DS mais robusto, a Nintendo anda com os dois pés no chão. “Nós consideramos o lançamento de novos consoles quando tivermos grandes e novas idéias que só possam ser realizadas com um novo sistema. Neste momento, o Wii ainda tem muito para oferecer, e o DS também”, disse Reggie. O horizonte é bonito no oceano azul da Nintendo. E muitos tesouros ainda esperam para ser descobertos nas suas profundezas. ☺



feliz pelo atual sucesso da Nintendo, o maestro homenageia a empresa com... Alguns das sinfonias de Beethoven!

## NINTENDO EM NÚMEROS

**34.550.000**

Unidades de Wii vendidas pelo mundo até setembro deste ano.

**84.430.000**

Número de DSs distribuídos até setembro de 2008.

**684.480.000**

Jogos vendidos para Wii e DS desde seus respectivos lançamentos.

**5.578.000**

Cópias de *Pokémon Diamond/Pearl* vendidas no Japão. A essa altura, esse número certamente já subiu outro milhão...

**803.000**

Wii vendidos em outubro nos EUA – mais que a soma das vendas de PS3, X360 e PSP.

# BLOCO DE NOTAS

NOTÍCIAS INTERESSANTES QUE VOCÊ PODE LER EM QUESTÃO DE SEGUNDOS



Goichi Suda não será o diretor da sequência de *No More Heroes*. Toshihiro Fujikawa tomará o seu lugar, enquanto Suda fica a cargo da direção executiva.



Nobuo Matsumiya, produtor de *Wario Land: Shake It!*, afirmou que adoraria fazer um novo *Wario Land* para DS. E nós assinamos embaixo.

Ninte

Satoru Iwata disse que é contra o corte do preço de consoles. Segundo ele, isso passa uma mensagem negativa para os consumidores.

A adaptação de *Okami* vendeu mais de 300 mil unidades nos EUA e na Europa. Não foi um estouro, mas se saiu melhor que no PS2.



*Disaster: Day of Crisis* não vendeu bem na Europa. Com isso, as chances de ele ser lançado nos EUA diminuíram. Sinceramente? Não vai fazer muita falta...



A Activision finalmente confirmou uma versão *Metallica* da série *Guitar Hero*. Você pode conferir o primeiro trailer em [tinyurl.com/S6skvp](http://tinyurl.com/S6skvp).



Segundo Jun Takeuchi, produtor de *Resident Evil 5*, desenvolver uma versão do jogo para o Wii seria muito complicado. Problema seu, Takeuchi. Se vira!

A Harmonix anunciou um novo jogo baseado nos Beatles. A mecânica será parecida com a de *Rock Band*, mas o título não fará parte da série.

Uma enquete no site da Free Radical (produtora de *TimeSplitters*) perguntava como deveria ser o próximo jogo de Wii. Prepare o Wii Remote.



A THQ parece estar mal das pernas atualmente. No mês passado, a empresa fechou várias divisões e demitiu centenas de funcionários. Tenso!

Os jogos da linha "Enjoy with Wii" serão mais baratos que os convencionais. As pré-vendas estão sendo feitas por US\$ 30.

A ESA confirmou: a E3 deve voltar aos seus moldes antigos, com estandes grandiosos e booth babes para dar e vender. Agora siiiiimiiii!



De acordo com a Nintendo, a versão norte-americana do Club Nintendo vai estreiar até o fim deste ano. As surpresas devem ser interessantes!



A versão *World of Guitar Hero* foi a mais vendida em outubro. Confira o review do jogo (escrito pelo Trivas) na página 30.



A produtora independente 2D Boy não pretende lançar um *World of Goo 2*. A ideia da empresa é se focar em novas ideias. Desde que envolva gosma, tudo bem.



O Wii Speak Channel só poderá ser baixado com um código que vem junto com o Wii Speak. Mais sobre o novo canal na próxima edição.



A Opera irá lançar uma versão atualizada do Internet Channel do Wii. Quem já tem a versão original não precisará pagar pelo upgrade.



A Square Enix desmentiu os boatos sobre o cancelamento de *FFCC: Crystal Bears*. O jogo de Wii ainda está em desenvolvimento.



*Dead Rising: Chop Till You Drop* ganhou data de lançamento no Japão: 17 de Fevereiro de 2009. Que não demore muito para sair nos EUA...



# Na Star Computer você encontra a maior variedade de Nintendo DS



R\$ **799,00**

**LOJAS  
PARTICIPANTES  
STAR COMPUTER**

SHOPPING IBIRAPUERA  
SHOPPING TAMBORÉ  
SHOPPING MARKET PLACE  
SHOPPING METRÔ TATUAPÉ

**Nintendo®**

Nintendo DS é marca registrada da Nintendo. © 2008 Nintendo

**STAR**  
**COMPUTER**  
O endereço da tecnologia



# WiiINTERNET

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

## Wii MEDIA CENTER

Mais uma maneira (nipônica, claro) de se entreter com o Wii

**A** pesar de o Wii não reproduzir DVDs de filme, não é de hoje que a Nintendo dá sinais de que pretende transformar o console em uma central de entretenimento no Japão. Primeiro surgiu o TV Guide Channel, que exibe a grade de programação das emissoras de TV japonesas. Depois veio o Digital Photo

Channel, no qual os usuários do aparelho podem encomendar versões impressas de fotos digitais e recebê-las em casa.

A bola da vez é o Wii Everybody's Theater (tradução livre para Minna no Theater Wii), criado pela Fujisoft, um canal que permite a compra e a visualização de vídeos sob demanda pelo próprio console, que já pode ser adquirido pelo WiiWare japonês – e por 500 Wii Points. Já os vídeos (ainda não revelados – e, provavelmente sem

legendas, infelizmente) variam entre 100 e 400 pontos.

Obviamente, ainda não se sabe se a Nintendo tem planos de disponibilizar o canal nas demais regiões, mas não ficaríamos surpresos se isso acontecesse. Para conferir o site do novo canal, acesse [tinyurl.com/5hn9un](http://tinyurl.com/5hn9un).



Existe uma história por trás dos mascotes do novo canal, mas não descobrimos qual é



この画面からシアターWiiに入場!

o Que vídeos você compraria se o canal fosse lançado no Ocidente? Filmes adultos estão fora de cogitação...

## PASSATEMPO Wi-Fi

INDÍCIOS DE LIGAÇÃO ENTRE A NINTENDO E O PRESIDENTE BARACK OBAMA



**Super Obama World** Quem precisa de um encanador gordo e bigodudo para salvar o mundo quando se tem à disposição o novo presidente dos EUA? [tinyurl.com/6rn2mj](http://tinyurl.com/6rn2mj)



**Obamem** Se o mundo fosse um Game Boy Color gigante, a disputa presidencial dos EUA seria assim: como uma batalha entre pokémon. Confira em [tinyurl.com/6dme48](http://tinyurl.com/6dme48)



**Hole in One** Uma homenagem (tosca) feita pela produtora (tosca) Data Design no game (tosco) Crazy Mini Golf. Já dissemos que o vídeo é tosco? [tinyurl.com/6quz4n](http://tinyurl.com/6quz4n)



**Larga esse Wii Remote!** Vídeo da campanha de Obama e a principal prova de que o Wii é um sucesso na América do Norte: ninguém quer parar de jogá-lo! [tinyurl.com/66va2k](http://tinyurl.com/66va2k)

WARNER GAMES APRESENTA



# BATMAN

THE VIDEOGAME™



Leo Burnett Brasil



APROVEITE!  
JÁ EM DVD  
O FILME DO ANO  
"BATMAN  
O CAVALHEIRO  
DAS TREVAS"

- (\*\*) Jogue como Batman, Robin e, pela primeira vez, com uma legião de vilões pelos mais variados cenários. (\*\*)
- (\*\*) Construa e dirija os clássicos veículos do personagem: Bat-móvel, Bat-barco e Bat-asas. (\*\*)
- (\*\*) Crie os seus personagens, construa e destrua o ambiente do jogo através dos mais diversos níveis de competição. (\*\*)



XBOX360, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, NINTENDO WII e NINTENDO DS.

Verifique a classificação indicativa do produto.





# PREVIEWS

## GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Online? Eis aí uma pergunta sem resposta. Por ora, nada foi dito sobre os possíveis modos online do jogo. Pena



# GRAND THEFT AUTO

## CHINATOWN WARS



"Seguinte, vultosa, passa esse Brain Age pra cá e sai andando..."

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** ROCKSTAR GAMES **DESENVOLVIMENTO** ROCKSTAR LEEDS **LANÇAMENTO** 2009

### Por que tentar ensinar quando se pode chocar e divertir?

**J**á estamos cansados de ver tantos jogos educacionais lançados para o DS. Simuladores de babá, bichinhos virtuais, softwares que ensinam línguas diferentes, que ajudam você a ter uma vida saudável, que trazem dicas de culinária, etc. Para um observador casual, o DS é algo completamente diferente daqueles terríveis "joguinhos" que as crianças costumam jogar na televisão da sala.

Cinco minutos com *Chinatown Wars*, no entanto, e o tal observador certamente muda de ideia. Afinal, esse é o tempo

que leva para Huang Lee, membro da gangue Triad e protagonista do novo jogo, disparar seus primeiros tiros pelas ruas de Liberty City. Mais dez minutos de jogo e o nosso "herói" já está roubando carros, vendendo drogas e contribuindo para o aumento a taxa de mortalidade da cidade. E você aí, acariciando seu Nintendo...

*Chinatown Wars* é um *GTA*

completo espremido em um cartucho de DS. Pedestres perambulam pelas ruas, param para comprar comida, entram em carros e dirigem pela vasta área do jogo (composta por duas das três ilhas vistas em *GTA IV*).

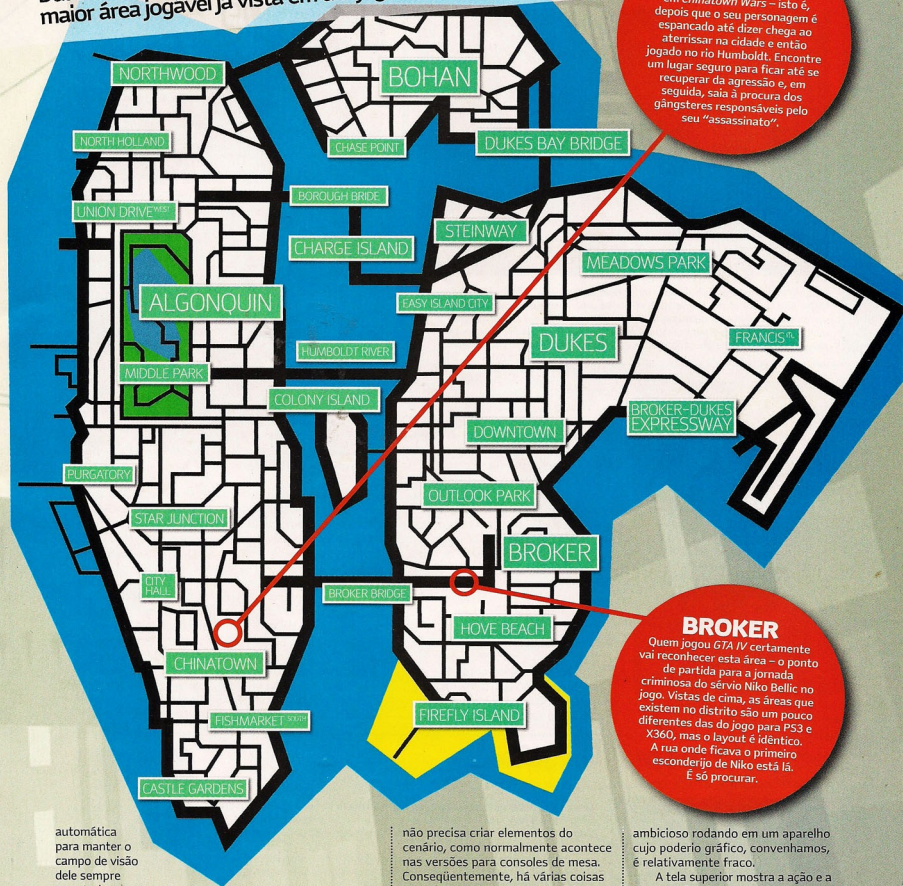
Ele é totalmente 3D e a ação é vista de cima por uma câmera que acompanha o personagem principal o tempo todo. A câmera gira de forma



# LIBERTY CITY

PREVIEWS  
T AUTO: CHINATOWN WARS

Duas das três ilhas de *GTA IV*? Nada mal! Bem-vindo à maior área jogável já vista em um jogo de DS até agora



## CHINATOWN

É aqui que tudo começa em *Chinatown Wars* – isto é, depois que o seu personagem é espancado até dizer chega ao aterrissar na cidade e então jogado no rio Humboldt. Encontre um lugar seguro para ficar até se recuperar da agressão e, em seguida, saia à procura dos gângsteres responsáveis pelo seu “assassinato”.

## BROKER

Quem jogou *GTA IV* certamente vai reconhecer esta área – o ponto de partida para a jornada criminosa do sêrvio Niko Bellic no jogo. Vistas de cima, as áreas que existem no distrito são um pouco diferentes das do jogo para PS3 e X360, mas o layout é idêntico. A rua onde ficava o primeiro esconderijo de Niko está lá. E só procurar.

automática para manter o campo de visão dele sempre apontado para a parte superior da tela, mas você pode centralizá-la com o botão R se achar necessário.

Um visual colorido e cartunesco garante que todos os elementos sejam nitidamente visíveis na tela e a animação rola suave. Como a câmera fica bem próxima da ação, o DS

não precisa criar elementos do cenário, como normalmente acontece nas versões para consoles de mesa. Conseqüentemente, há várias coisas rolando ao mesmo tempo – civis andando pelas calçadas, trens passando ao fundo, etc. –, mas em nenhum momento há quedas na taxa de frame ou problemas técnicos que se espera ver em um protejo tão

ambicioso rodando em um aparelho cujo poderio gráfico, convenhamos, é relativamente fraco.

A tela superior mostra a ação e a de toque funciona como uma espécie de PDA, exibindo o mapa da cidade e outras informações. Ao selecionar uma missão ou um contato da sua lista, uma linha amarela surge no mapa, indicando a rota mais rápida para ▶

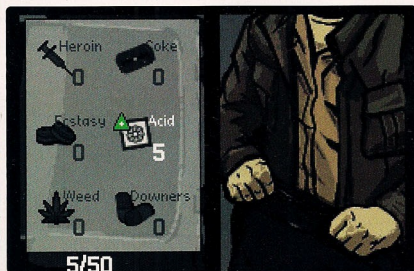


# PREVIEWS

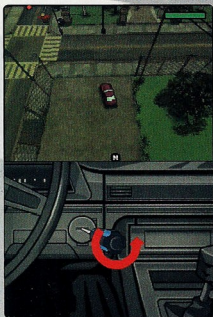
## GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

### MAS QUE DROGA É ESSA?

Acabando com a reputação do portátil politicamente correto



GTA nunca foi uma série indicada para menores de idade, e *Chinatown Wars*, claro, não foge à regra. O que você vê aqui é uma imagem do minigame de venda de "substâncias químicas estupefacientes". Não entendeu? Bom, melhor assim. Afinal, é bem provável que você não tenha idade suficiente para comprar o jogo – ele certamente vai receber classificação M nos EUA.



○ Há três maneiras de roubar carros, e cada uma tem o seu próprio minigame

chegar ao local desejado.

Apesar de não ser possível enxergar uma parte muito grande do cenário a sua frente quando se está dentro de um veículo, dirigir pela cidade é extremamente fácil. Isso porque o automóvel é gentilmente puxado para o meio da pista quando você faz uma curva, o que significa que você não precisa fazer ajustes com o direcional para desviar de possíveis objetos caídos nas laterais das ruas. Por conta disso, é possível dar uma conferida no mapa sem se preocupar muito em bater em alguma coisa. E, obviamente, você é livre para ir aonde bem entender, atropelando inocentes durante o percurso ou não.

#### Fuga a qualquer custo

Para não ser pego pela polícia após cometer um crime, você pode tentar despistar as viaturas e passar batido



○ Atropele os inimigos que seu parceiro não conseguir fuzilar



○ Para mirar nos oponentes da direita, basta pressionar o R

pelo bloqueio que se formam em certos pontos ou tirar os policiais de circulação de forma definitiva, destruindo os carros deles. É difícil pegar o jeito – ou resistir à tentação, dependendo da situação –, mas o fato é que o nível de procurado diminui muito mais rapidamente se você conseguir se livrar deles da maneira menos violenta possível.

Em contrapartida, a maior parte da história envolve assassinatos. Em todas as missões demonstradas pela Rockstar, a carnificina era promovida pelo protagonista por meio de um sistema de mira automática que permitia alternar entre os alvos disponíveis com o botão R.

A quantidade de munição da arma equipada é exibida na tela sensível – toque-a e o jogo pausa para que você possa trocar de armamento. Granadas fazem parte do seu arsenal. Para usá-las, basta tocar o ícone com o seu dedo direito e arrastá-lo pela tela na direção contrária a que

### DE ROLÊ COM OS CAMARADAS

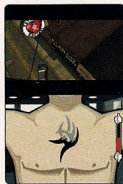
Resgate inocentes e faça-os lutar ao seu lado



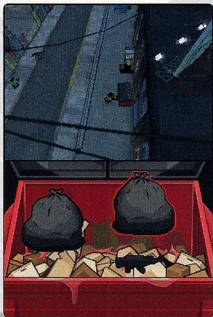
Uma das primeiras missões do jogo consiste em impedir que um grupo de chineses leve um surra de alguns membros de uma gangue rival. Depois de derrubar os inimigos, os chineses, agradecidos, o seguem aonde quer que você vá.

Para que eles se tornem membros da Triad, no entanto, é preciso levá-los até um estúdio de tatuagem e marcá-los com símbolos da gangue. O desenho da imagem ao lado é bem simples, mas outros bem mais complicados ficam disponíveis conforme progride na história.

Com eles devidamente marcados, basta levá-los até o chefe da gangue para que eles sejam finalmente recrutados. Aparentemente, será possível contar com a ajuda de alguns deles para completar as missões do jogo.



○ Tatuagem "stylosa" assim, só em GTA:CW



Com a stylus, retire os sacos dos latões de lixo vermelhos para encontrar armas

pretende jogar o explosivo. E isso pode ser feito até mesmo de dentro de um veículo em movimento.

### Senhor das armas

Com algumas garrafas vazias e uma pequena quantia em dinheiro, é possível fazer os seus próprios coquetéis Molotov, controlando a mangueira da bomba de combustível com a stylus.

Outros tipos de armas podem ser encontrados nos corpos de inimigos mortos ou dentro de latões de lixo vermelhos, mas você também pode encomendar armamentos via PDA em uma loja Ammunition e pedir para que eles sejam entregues no seu esconderijo. Caminhões da loja são vistos transitando pelas ruas, logo, você pode roubá-los se não quiser pagar pelas armas.

Há várias gangues diferentes em Liberty City e cada uma tem seu território devidamente demarcado no mapa. Na demonstração, ficou claro

## PARA FACILITAR AS SUAS TRANSAÇÕES ILEGAIS, É POSSÍVEL DESTRUIR AS VÁRIAS CÂMERAS DE TV QUE VIGIAM A CIDADE

que as gangues compram e vendem drogas. E essa parece ser a principal maneira de ganhar dinheiro no jogo. Uma função do PDA mostra o tipo de narcótico que está em alta ou em baixa em um determinado território. Assim, você pode comprar pelo menor preço em um ponto e vender pelo maior possível em outro. Um cofre no esconderijo permite que você guarde uma parte da mercadoria para não correr o risco de perdê-la se for pego pela polícia.

### Crime (aparentemente) perfeito

Para facilitar as suas transações ilegais, você pode destruir as inúmeras câmeras da CCTV que vigiam as ruas da cidade. O problema é que elas equivalem aos famosos “pacotes secretos” das versões anteriores, o que significa que ficam em locais de difícil acesso. Quem disse que vida de criminoso é fácil?

Além das missões da história – que contam com cenas em estilo HO e diálogos em forma de texto –, há vários tipos de atividades secundárias. Diferentemente de *GTA IV*, ambulâncias e caminhões dos bombeiros podem ser roubados para a realização dos clássicos desafios Firefighter e Paramedic. Além disso, personagens desconhecidos surgem em pontos aleatórios para oferecer trabalhos extras.

Nenhuma corrida foi mostrada pelo pessoal da Rockstar, mas a ótima dirigibilidade dos veículos e a possibilidade de queimar os pneus antes de uma arrancada (que chama a atenção dos pedestres mais próximos) nos levam a crer que elas existirão na versão final.

Técnicamente falando, *GTA: Chinatown Wars* é uma verdadeira obra de arte para o DS, com um nível de produção que faz jus ao nome da série e um dos visuais mais impressionantes já vistos no portátil até hoje. Se a diversidade das missões e a qualidade da história ficarem no mesmo patamar da parte técnica, não há dúvidas de que muitas das pessoas que ainda olham torto para o DS vão querer jogá-lo de qualquer jeito. Quer dizer, menos os seus pais. ☹



0 Pode não parecer, mas o layout da cidade é idêntico ao de *GTA IV*. Bom, ao menos é isso que o pessoal da Rockstar diz...



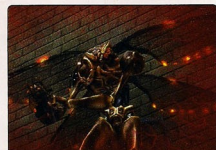
“Wade Heston, policial corrupto ao seu dispor”



◦ Atingido pelo inimigo? Não, esta é a mira de um rifle sniper alienígena



◦ Pela escuridão, o objetivo dos aliens é roubar todas as lâmpadas do planeta



◦ Repare nas asas dele. Em que outro jogo de Wii você viu asas tão transparentes?

# THE CONDUIT

Até que ponto um visual espetacular pode transformar um jogo normal no próximo grande lançamento de Wii?

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO SEGA DESENVOLVIMENTO HIGH VOLTAGE LANÇAMENTO 2009



◦ Melhor fechar aquele portal ali atrás antes que mais inimigos apareçam



◦ As armas alienígenas são tão orgânicas que dá vontade de comê-las. Hmmm

**T**ratado pela imprensa americana como “o game mais bonito do Wii”, *The Conduit* é mesmo a bela do baile. Sua taxa de quadros é invejável e sua profundidade de campo é de babar. E nessas gotas da baba, é possível ver o reflexo de sombras em tempo real, efeitos de partículas e texturas em alta resolução. Fora um pequeno texto na edição 14, fizemos questão de não falar muita coisa sobre ele justamente para guardar o espaço para quando tivéssemos algo mais, digamos, substancial. E essa hora chegou. Depois que nossos colegas da **NGamer** gringa passaram um bom tempo com o jogo, uma boa prévia pôde ser feita.

Assim que o game aparece na tela, é como se um tapa fosse dado na sua cara. Um tapa em alta resolução, melhor dizendo: o reflexo reluzente do tambor de um revólver; a sombra anatomicamente correta onde bolhas toscas normalmente residiriam. Granadas que mandam pelos ares mariometes humanas e seus mestres alienígenas. Água que, no melhor truque de *The Conduit*, reflete, ondula e distorce o ambiente de acordo com a situação. O jogo é uma sucessão de momentos embasbacantes e o ritmo também nunca desacelera: foi preciso detonar quatro granadas sucessivamente para forçar uma travada na taxa de quadros, e isso só aconteceu no meio de um monte de fumaça e pedaços de corpos voando pela tela.

### Exibicionismo puro

Mas, por enquanto, o jogo não passa de uma excelente demo. A estrutura tecnológica existe, mas ainda falta um pouco de instinto à High Voltage para fazê-la funcionar e

proporcionar diversão. Vamos pegar a água, por exemplo. Ao entrar em uma sala semi-submersa, seu queixo despenca frente à beleza molhada antes que seu cérebro entre em ação e pergunte: “Queixo, para que serve essa água?”. Escondido em um complexo subterrâneo, seria um spa exclusivo para bandidos? Talvez uma piscina de cuspe alienígena? De qualquer forma, ela existe apenas como efeito gráfico – a não ser que “limpar as botas enlameadas” seja um objetivo secreto.

Também não ajuda o fato de que a fase de demonstração é uma carreira através de um complexo de corredores. Um complexo de corredores que culmina com nosso herói, Mr. Ford, fazendo justiça à bala contra alguns barris explosivos. Mais uma vez, com sentimento agora: barris explosivos! Então, chega-se a um corredor central com salas menores. Cada uma das salas possui uma série de prateleiras. E nós queremos morrer secos se elas não são as prateleiras mais bonitas que já apareceram no Wii. Porém, um fato permanece: são apenas prateleiras.

Em ambientes assim, os efeitos



**Kaboom!** As granadas de *The Conduit* são as melhores. O sistema de detonação é baseado em proximidade, não em tempo. É balançar o Nunchuk para lançá-las e assistir ao espetáculo

## POR MAIS BONITO QUE SEJA, NÃO DÁ PARA PERDOAR UM DESIGN DE FASES MAIS FRACO QUE O DE DOOM 64



◦ Ao usar o ASE, o alto-falante do Wii Remote “bipa” quando há algo escondido

não são especiais – são necessários. Andando pelo complexo, pode-se ver muitas salas com mesas e computadores abandonados, mas não há nada que chegue perto da sensação de sair da nave de Samus e pisar pela primeira vez em Elysia. Até o cenário menos elaborado de *Metroid Prime 3*, a genérica nave Olympus, teve a decência de nos dar batalhas espaciais que podiam ser acompanhadas pelas janelas. Mas não há janelas no mundo de corredores de *The Conduit*. Tomara que seja apenas um deslize artístico.

### Diversão e munição

O combate é baseado em armas humanas e outras criadas com tecnologia alienígena. O bom e velho chumbo derruba homens como homens devem ser derrubados – com um borrão vermelho e um som surdo de queda. *The Conduit* supera facilmente

os nazistas de papel de *Medal of Honor*. Armas alienígenas, por outro lado, bebem na fonte dos clichês de ficção científica: elas têm peças de neon e parecem que foram construídas com carne. São orgânicas e melequentas, e nós não sabemos se é melhor atirar com elas ou comê-las. E elas disparam projéteis de energia – nada de balas xelentanas.

A High Voltage deseja mesmo que o combate seja algo confortável e fez da calibragem do Wii Remote algo técnico e detalhado. Nós todos já vimos zonas mortas (que demarcam onde a mira se transforma em movimentação pela tela) e calibragem do cursor, mas a quantidade de variáveis que determinam a sensibilidade é algo assombroso. E toda a calibragem é feita em tempo real; nada de navegações intermináveis, é só fazer os ajustes e os efeitos são imediatos.

### O olho que tudo vê

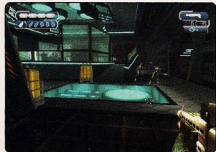
Uma das coisas mais legais é o All Seeing Eye (ASE), um aparelho com propósito similar aos dos visores de Samus. O globo ocular projeta um símbolo que revela inscrições ocultas em paredes e descobre “minas fantasma” invisíveis a olho nu. Ah, então é um clone do visor de raio X da Samus, né? Sim, mas ele faz uns barulhos bem maneiros e é bonito e brilhante, então nós vamos perdoar. Mais algumas bugangas iguais ao ASE poderiam fazer maravilhas.

Pode parecer que não estamos tão empolgados com *The Conduit*, mas isso é só porque uma parte da imprensa fez um escarcéu em cima de uma imagem falsa. O game tem grandes qualidades – uma rara temática adulta no Wii, granadas que explodem em contato com inimigos e muita ação. Mas nada disso é razão para perdoar um design de fases que faria *Doom 64* dar risadinhas maliciosas.

Lógico que isso é fácil de ser consertado e, como já dissemos, apenas uma fase foi demonstrada. Mas se *The Conduit* pretende vestir a carapuça que algumas pessoas teceram para ele, é preciso estar de cabeça feita antes.



◦ A iluminação é soberba, mas o design das fases ainda é bastante cru



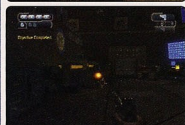
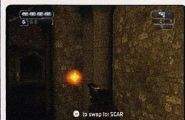
◦ Tubos explosivos! Bom saber que os produtores querem inovar o gênero



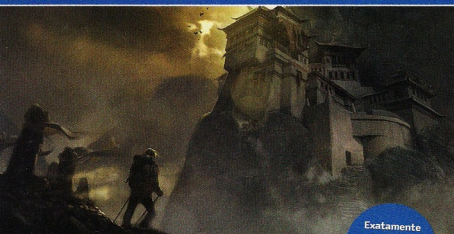
◦ Parece a nossa sala de testes depois de uma sessão de jogatina multiplayer...

## ARMA MISTERIOSA

Que diabos é essa misteriosa arma?



Ela é chamada de HV545, mas ainda não sabemos o que ela faz. Ela dispara uma grande bolha laranja que gruda nas cabeças dos inimigos e, pelo que parece, também nas bundas deles. Além de proporcionar um rebolado alarajado, seu propósito permanece um mistério.



# CURSED MOUNTAIN

Survival Horror a 3 mil metros de altura

PLATAFORMA **Wii**  
 PRODUÇÃO **KOCH MEDIA**  
 DESENVOLVIMENTO **DEEP SILVER**  
 LANÇAMENTO **2009**

Exatamente como um monastério budista deve ser? Quase...

**P**arece uma boa idéia para um filme de terror: um alpinista viaja para o Himalaia em busca de seu irmão desaparecido e descobre um mundo paralelo habitado pelas almas daqueles que perderam suas vidas na... Montanha Amaldiçoada! A desenvolvedora austríaca Deep Silver – conhecida anteriormente como Rockstar Vienna – mostrou uma demo bem prematura do jogo, que parece um pouco com uma mistura de *Tomb Raider* e *Eternal Darkness*. Há uma enorme área de jogo a ser explorada enquanto o herói mochileiro sobe até o alto da montanha e um belo efeito enevoante quando os fantasmas de monges mortos se materializam de uma versão budista do limbo.

## Pico do medo

Mexer com os fantasmas envolve gestos feitos com os controles para fazer orações e mandá-los de volta ao mundo dos espíritos. Também há gestos usados para escalar paredes



• O clima frio do Himalaia parece ser um dos principais atrativos do jogo



• Usou as meias no lugar errado e acabou morrendo de frio. Mané!

congeladas com um pegador de gelo. E os criadores estão estudando a possibilidade de incluir suporte ao Wii Motion Plus para conseguir um reconhecimento mais apurado de movimentação.

*Cursed Mountain* ainda está dando seus primeiros passos, mas já parece razoavelmente sólido. Falaremos mais dele quando houver mais o que falar. ☺

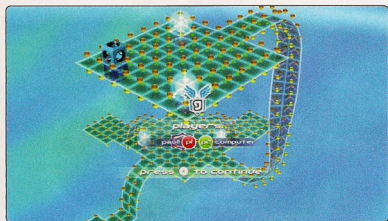
Alguém precisa pagar um tratamento odontológico para ele



# GEON

É maneiro ser quadrado?

PLATAFORMA **Wii**  
 PRODUÇÃO **STRAWDOG STUDIOS**  
 DESENVOLVIMENTO **PINNACLE SOFTWARE**  
 LANÇAMENTO **2009**



**U**m *Pac-Man* sem os fantasmas. Este é *Geon*. Dito isso, como um prato de ervilhas, tecnicamente, também é um *Pac-Man* sem os fantasmas. Aqui, você engole pastilhas para encher uma barra que acende um objetivo. Ah, e tem um outro *Pac-Man*. E ele odeia você. Felizmente, ele mora no outro lado do campo de jogo. Infelizmente, seu objetivo está no quintal dele. E o dele no seu.

## Elevado ao cubo

Enquanto você passeia engolindo pastilhas, seu rival faz o mesmo abaixo de você e o progresso dele é exibido em uma espécie de tabuleiro semitransparente. Execute o equivalente cúbico de uma bundada em cima dele e as pastilhas voltarão ao campo de jogo. Presentiu uma bundada? Aperte Z para erguer um escudo e se defender. Estoras espalhadas concedem habilidades especiais: aumento de velocidade, imã de pastilhas, maior área de ataque e assim por diante.

Os primeiros objetivos de cada partida são rápidos – com o



o Cuidado: comer ervilhas demais faz você ter alucinações como esta

campo coberto de pastilhas, é difícil errar o caminho –, mas a corrida pode se tornar uma guerra entre cubos se estapeando pelas últimas pastilhas.

Como *Geon* era um título de Xbox Live Arcade, admitimos estar preocupados com o seu lançamento no Wii. A primeira vista, o jogo parece ser de WiiWare – mas um título de WiiWare com muito neon e muitos modos de jogo. Há um extra com puzzles que coloca o jogador em um campo complexo com o objetivo de sumir com as pastilhas em um determinado tempo. Ainda assim, pagar o preço de um jogo normal por algo que parece ser de WiiWare não faz muito sentido. ☹



• Será possível jogar usando só o Wii Remote? Boa pergunta...



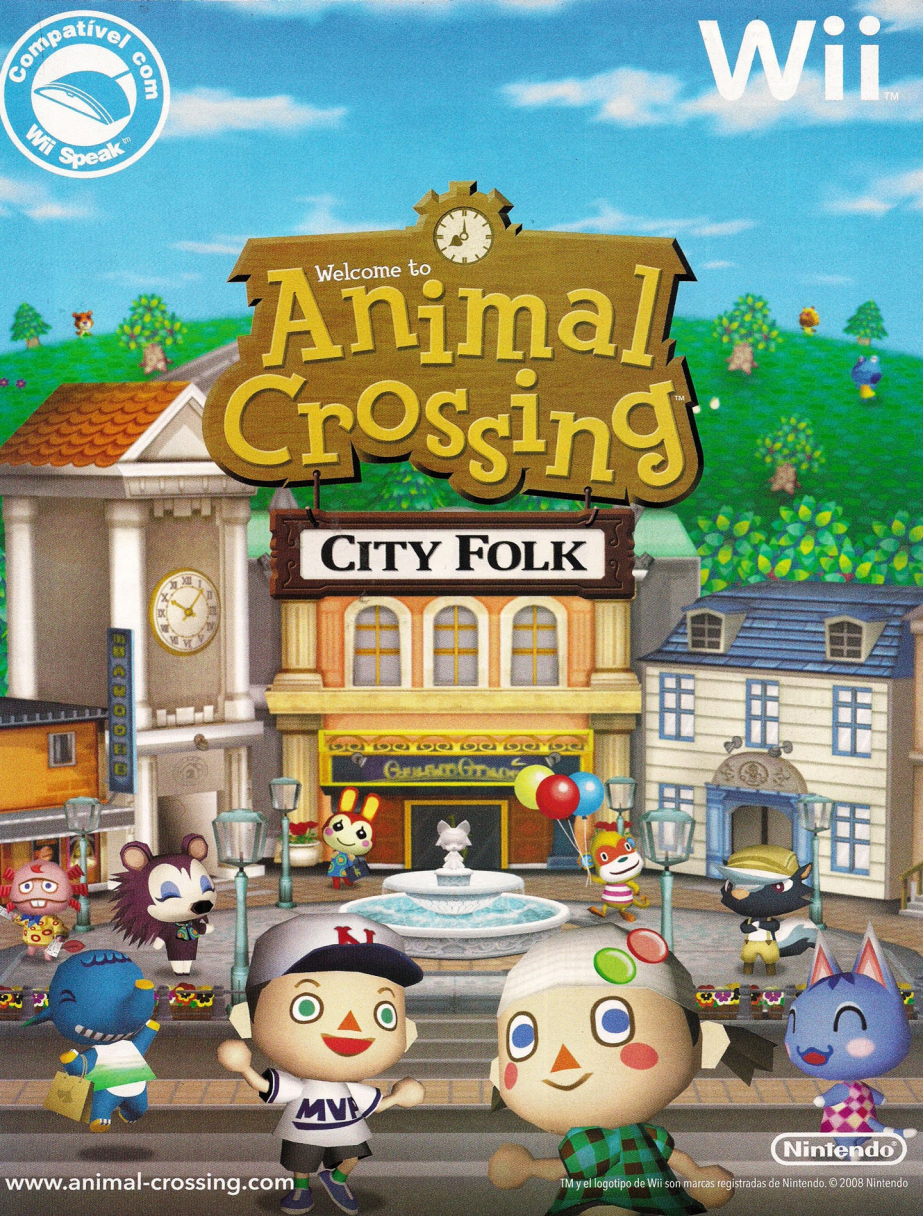
• Não parece, mas os quadrados estão quebrando o maior pau aqui



Wii™

Welcome to  
**Animal Crossing**

**CITY FOLK**





## BUTTERFLY GARDEN

PLATAFORMA WIIWARE  
LANÇAMENTO 2009

O que pode ser mais bucólico e relaxante que um jardim cheio de borboletas? Um jogo sobre isso? Talvez não, mas no game você não tem que pôr a mão em larvas nojentas que ainda não viraram borboletas. O objetivo é criar diferentes espécies de insetos alados e depois ficar babando com suas cores e formas.



## WE SKI & SNOWBOARD

PLATAFORMA WII  
LANÇAMENTO MAR 09

A sequência do excelente original está entrando no território de Shaun White. A Balance Board está presente novamente, assim como o suporte aos Miis, enquanto que Wii Remote e Nunchuk serão empregados apenas para as manobras aéreas.



# BÔNUS!

Depois de sete páginas de previews, nada melhor do que um bônus com mais duas páginas



## PES 2009

PLATAFORMA WII  
LANÇAMENTO MAR 09

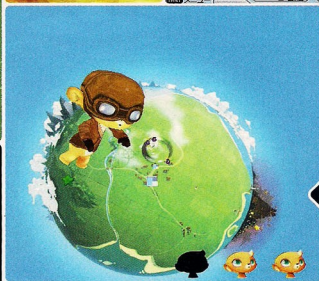
O modo Master League é o destaque deste ano, juntamente com a Liga dos Campeões da Europa totalmente licenciada.



## PHANTASY STAR ZERO

PLATAFORMA DS  
LANÇAMENTO DEZ (JAP)

A duradoura série de RPG espacial estreia no DS. Jogatina online cooperativa para quatro jogadores é o maior atrativo de uma aventura que deve ser gigantesca. Três raças e 14 classes estarão disponíveis para que você crie seu próprio personagem.



## ROOGOO

PLATAFORMAS WII/DS  
LANÇAMENTO FEV 09

A turma do Xbox adora este puzzle da Live. Os sensores do Wii vão melhorar o direcionamento de meteoros no qual a jogabilidade é baseada.



### ボーバス

やっぱりダメだ!  
ニンゲンは信用できない!



### SUIKODEN TIERKREIS

PLATAFORMA DS  
LANÇAMENTO N/D

A série de RPG que fazia parte do acervo do PlayStation chega ao DS com um elenco de 108 personagens. Com apenas quatro deles em seu grupo, você precisa encontrar os outros 104. É possível emprestar personagens para jogadores online, que se comprometem a devolvê-los bonitinhos e evoluídos.



### HOT ROD SHOW

PLATAFORMA WIIWARE  
LANÇAMENTO DEZ

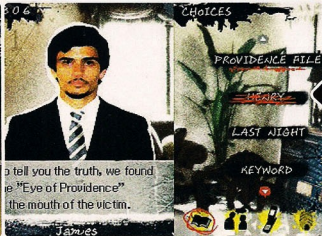
Depois do desastroso *SPOGS Racing*, esperamos que este jogo de corrida multiplayer traga um pouco de qualidade aos títulos do gênero que podem ser baixados pelo serviço. O estilo artístico é certeza de que, pelo menos, ele é mais bonito; e elementos como o uso de turbos e manobras aéreas parecem legais.



### TOSHINDEN

PLATAFORMA WII  
LANÇAMENTO N/D

Mais uma franquia ressuscitada do PlayStation. Na verdade, o *Battle Arena Toshinden* original apareceu no Game Boy também, mas como será que a série voltou depois de sete anos de suicídio? Não sabemos, mas parece que o game não é uma sequência direta. É provável que o uso do sensor de movimentos seja aplicado aos combates.



### AGAIN: EYE OF PROVIDENCE

PLATAFORMA DS  
LANÇAMENTO 2009

Meio que uma sequência espiritual de *Hotel Dusk*, esta aventura coloca o jogador nos sapatos de um agente do FBI cuja meta é descobrir uma ligação entre uma série de assassinatos atuais e a morte de sua família, anos atrás. A tela de toque mostra o presente e a outra, o passado.



### LAST FLIGHT

PLATAFORMA WIIWARE  
LANÇAMENTO 2009

Não há nada sobre este jogo além destas telas. Mas que telas! Ah, e ele se passa dentro de um avião.

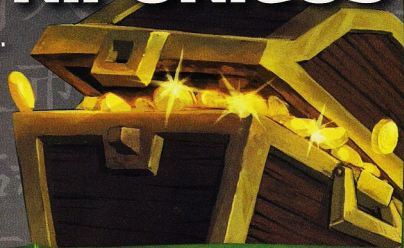


# TESOUROS NIPÔNICOS

20 motivos para você aprender japonês...

**T**entar a sorte com jogos japoneses é uma tarefa ingrata. Se a língua não atrapalha no entendimento dos comandos necessários para que você possa jogá-los de forma efetiva, ela certamente faz com que você fique bolando em relação à trama – a não ser, é claro, que o seu nome seja Fabio Santana.

Em alguns casos, porém, o sacrifício de passar dias vasculhando a internet em busca de estratégias completas ou traduções de menus vale muito a pena. Estamos falando das pérolas lançadas para os consoles da Nintendo apenas no Japão, jogos que você precisa ter na coleção... Mesmo correndo o risco de nunca conseguir assisti-los totalmente. Quem mandou você não nascer com os olhos puxados?



## MOTHER

PLATAFORMA FAMILICOM LANÇAMENTO JULHO DE 1989

**F**ugindo aos padrões do gênero, este RPG troca os mundos medievais de fantasia por um universo mais

parecido com o real, que ganha vida por meio de um visual que lembra uma história em quadrinhos. O personagem principal é Ninten, um garoto de 12 anos com poderes psíquicos que sai em busca de 8 melodias para tentar salvar o planeta Terra do ataque de uma terrível raça alienígena. Apesar da ausência de elfos e dragões, Mother também tem sua cota de criaturas bizarras: entre os inimigos, há zumbis, animais selvagens, morcegos biônicos, gárgulas e até mongigos.



## JOY MECH FIGHT

PLATAFORMA FAMILICOM LANÇAMENTO MAIO DE 1993

**P**rimero jogo futurístico de luta mano a mano da Nintendo, Joy Mech Fight é concebido por aproveitar ao máximo as capacidades de áudio e vídeo do Famicom. O game conta a história de dois cientistas que trabalham

para criar o robô mais fantástico de todos os tempos. Certo dia, um deles foge levando sete das oito criações com a intenção de dominar o mundo, e você, no controle do único robô que sobrou – Sukapon –, precisa derrotar todos eles. Realizar os golpes listados no manual japonês do jogo até que é fácil – o difícil é descobrir na raça os especiais secretos dos outros robôs que você habilita com o passar do tempo.



## CLOCK TOWER

PLATAFORMA SUPER FAMILICOM LANÇAMENTO SETEMBRO DE 1995

**C**lock Tower fez nome no PlayStation com seus gráficos 3D, mas foi no Super Famicom – com visual 2D e totalmente em japonês – que a série apareceu pela primeira vez. Com um sistema ponto e click simplificado para funcionar da

melhor maneira possível com o direcional do controle do console, foi um dos primeiros jogos de terror no qual a protagonista (uma garota chamada Jennifer Simpson) era constantemente perseguida por um assassino, o que dificulta a resolução de enigmas e mantém o clima tenso do começo ao fim.



## SEIKEN DENSETSU 3

PLATAFORMA SUPER FAMILICOM LANÇAMENTO SETEMBRO DE 1995

**R**PG de ação com combates em tempo real, gráficos caprichados e diversas opções inovadoras, como um sistema de dias da semana que favorece alguns tipos de magia. Grandes reinos lutam pelas oito Mana Stones (pedras que aprisionam seres do mal e fornecem incrível poder mágico e político a quem os liberta), travando conflitos que, aos poucos, vão acabando com a Mana do universo, consequentemente causando a sua destruição. Com uma equipe

de três personagens escolhidos pelo jogador – os acontecimentos da história mudam de acordo com o grupo formado –, o objetivo é impedir que o pior aconteça.



### BAHAMUT LAGOON

PLATAFORMA SUPER FAMICOM  
LANÇAMENTO FEVEREIRO DE 1996

**P**rimera tentativa da Squaresoft em criar um RPG de estratégia, *Bahamut Lagoon* foi lançado quando o Super Famicom já estava no final de sua vida útil. Por conta disso, usava ao máximo todos os recursos gráficos do console. Muito parecido com os RPGs

tradicionais, nele as batalhas aconteciam em 2D, com equipes de quatro integrantes batalhando em turnos. O grande diferencial fica por conta de um dragão que acompanha as equipes e deve ser alimentado e treinado, o que influencia – e muito – nos poderes e ataques do grupo.

### FIRE EMBLEM: SEISEN NO KEIFU

PLATAFORMA SUPER FAMICOM LANÇAMENTO MAIO DE 1996

**E**mbora a série *Fire Emblem* só tenha chegado ao Ocidente em 2003, em 1996 o quarto episódio fez muito sucesso deste lado do

planeta. Considerada a melhor versão de todas, *Seisen no Keifu* foi responsável por implementar grande parte dos conceitos que são usados até hoje na série, como os Critical Hits, o triângulo das armas (lança, espada, machado), as habilidades especiais, entre outros. A história é sobre uma série de ataques entre reinos vizinhos, o que leva o pacífico continente de Jugdral a uma terrível guerra santa.

### CUSTOM ROBO

PLATAFORMA NINTENDO 64 LANÇAMENTO DEZEMBRO DE 1999

**A**famosa série de lutas entre robôs só apareceu oficialmente por essas bandas com a versão para GC,

lançada em 2004, mas o primeiro jogo da franquia surgiu no bom e velho N64. No jogo, há dois objetivos principais: vencer diversas batalhas até se tornar o grande campeão; e colecionar todos os robôs e peças disponíveis, o que permite customizá-los de várias maneiras diferentes. Ainda hoje, é considerado um dos melhores jogos de ação do N64.

### SIN AND PUNISHMENT

PLATAFORMA NINTENDO 64 LANÇAMENTO NOVEMBRO DE 2000

**P**eculiar shooter 3D com progressão automática (em trilhos) no qual o jogador controla apenas a mira e

alguns movimentos dos protagonistas. Com uma trama consistente que envolve corrupção, mutações genéticas e algumas surpresas fantásticas, *Sin and Punishment* ficou famoso por ser um dos jogos mais bonitos do Nintendo 64. A boa notícia é que além de o áudio do jogo ser totalmente em inglês, ele já está disponível para download no Virtual Console. Se bem que nada supera a sensação de jogar com o controle do N64...

### MAGICAL VACATION

PLATAFORMA GAME BOY ADVANCE LANÇAMENTO DEZEMBRO DE 2001

**D**os mesmos criadores de *Sword of Mana*, *Magical Vacation* começa com o rapto de estudantes da escola de magia Will-o-Wisp por um monstro chamado Enigma, que os leva a um mundo mágico onde o reino de Kovomaka está passando por uma guerra. Lá, os heróis saem à procura de seus amigos perdidos, derrotando diversos goblins e, aos poucos, descobrindo os mistérios por trás da guerra. Apesar de ser um pouco complexo – o sistema de batalha envolve 16 elementos

mágicos diferentes e espíritos podem ser evocados tanto pelos heróis quanto pelos inimigos para a realização de combos –, é divertido e conta com interessantes funções multiplayer por meio do GBA Game Link Cable.

“Meu cãozinho não ficou fido com as roupas do meu irmão mais novo!”



### GIFTPIA

PLATAFORMA GAMECUBE LANÇAMENTO MAIO DE 2003

**C**om um visual que remete a *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, este RPG alternativo não foi lançado fora do Japão por ser "enquadrado demais". A começar pela história que acompanha a saga de Pockle, um garoto que perde a hora justamente no dia da cerimônia em que se tornaria adulto, gerando a ira do prefeito da ilha onde ele vive. Com uma bola de ferro presa aos pés e o rosto todo pixelado, o jovem "criminoso" precisa ajudar os

habitantes da ilha nas mais variadas tarefas a fim de arrecadar dinheiro suficiente para uma nova cerimônia.



### F-ZERO CLIMAX

PLATAFORMA GAME BOY ADVANCE LANÇAMENTO OUTUBRO DE 2004

**C**limax não só é o terceiro *F-Zero* para GBA, como também o mais recente da série até então. Além dos modos de jogo já conhecidos das versões anteriores, *Climax* traz o novo Survival Mode – um desafiador modo de missões com objetivos específicos – e um robusto editor de pistas que, inclusive, permite aos jogadores trocarem suas criações por meio do cabo Game Link ou por um sistema de passwords.



### DONKEY KONGA 3

PLATAFORMA GAMECUBE LANÇAMENTO MARÇO DE 2005

**E**nquanto nós ficamos apenas com dois *Donkey Konga*, os japoneses ganharam uma terceira versão

que, apesar da falta de minigames multiplayer, se destacou pelo grande número de músicas – mais de 50, entre temas de anime, música erudita e J-pop. Embora seja mais indicado para fãs de jogos rítmicos, a dificuldade não tão elevada, o modo Free Play e as músicas da jogos de Famicom fazem dele uma ótima pedida também para jogadores casuais.



### OSU! TATAKAE! QUENDAN

PLATAFORMA DS LANÇAMENTO JULHO DE 2005

**E** quase impossível você nunca ter ouvido falar dele, mas se esse é o caso, aqui vai a dica: é o jogo que

deu origem ao sensacional *Elite Beat Agents*. Desconhece também? (heretge). Enfim, trata-se de um jogo rítmico em que de um grupo de dançarinos ajuda pessoas em situações hilárias. A ideia é tocar a tela nos pontos indicados, que aparecem e desaparecem de acordo com o ritmo da música. A sequência – *Moero! Nekketsu Rhythm Damashii Osu! Tatakae! Quendan 2* –, lançada em maio de 2007, também é obrigatória.



### MOTHER 3

PLATAFORMA GAME BOY ADVANCE LANÇAMENTO ABRIL DE 2006

**V**ersão mais recente da série homônima (mais conhecida como *EarthBound* por aqui), *Mother 3* quebra a tradição ao apresentar uma história um pouco mais

obscura e emotiva, com diferentes protagonistas em cada um de seus oito capítulos. A ameaça da vez é o Pig Mask Army, exército alienígena que transforma a vila Tazmilly em uma verdadeira ditadura tecnológica. O sistema de combate apresenta um recurso bacana: pressione o botão de ataque no ritmo certo para realizar combos de até 16 hits nos inimigos. Há ótimos sites criados por fãs da série com tudo o que você precisa para terminar o jogo na língua original.



### DENSETSU NO STAFY 4

PLATAFORMA DS LANÇAMENTO ABRIL DE 2006

**F**amosa no Japão desde seu primeiro jogo para Game Boy Advance, a adorável estrela do mar Stafy estreeou no DS com um jogo que trazia os primeiros elementos 3D

da série, além da opção de controlar sua irmã, Stafy, para solucionar alguns dos enigmas que surgem ao longo da aventura. A mistura de gráficos 2D e 3D, a nova jogabilidade com Stafy fora d'água e os minigames tornam o jogo um dos melhores do estilo plataforma para o DS. Além disso, Stafy é fofo demais para ficar de fora da sua coleção.



## RHYTHM TENGOKU

PLATAFORMA GAME BOY ADVANCE LANÇAMENTO AGOSTO DE 2006

**S**ó mesmo um jogo musical criado pela mesma equipe da excelente série *WarioWare* para ser tão sem noção e viciante ao mesmo tempo. Trata-se de uma coletânea de minigames rítmicos baseados em situações absurdas, como repetir os passos feitos por macacos sapateadores, arrancar pêlos da barba de uma cebola e muitas outras insanidades. Se existia a menor chance de o jogo ser lançado no Ocidente, o anúncio de *Rhythm Heaven* (a nova

versão para DS) e a ausência do slot de GBA no DSi acabaram com ela de uma vez por todas. Não pense duas vezes antes de importar.



Não tem cara de jogo musical e é muito mais viciante do que aparenta ser

## JET IMPULSE

PLATAFORMA DS LANÇAMENTO FEVEREIRO DE 2007

**A**nunciado na E3 de 2006 como *DS Air*, o simulador de vôo criado pela própria Nintendo acabou sendo lançado apenas no Japão, e com outro nome (Assumindo o papel de um piloto novato de um esquadrão do exército Aktsu, você tem como missão derrotar um ditador do mal e seus pilotos de combate em um mundo fictício muito parecido com o nosso. O jogo conta com um modo para personalização de armas e aviões, além de um modo cooperativo online. Para quem curte o gênero, não há opção melhor no DS.



## JUMP ULTIMATE STARS

PLATAFORMA DS LANÇAMENTO NOVEMBRO DE 2006

**E**a sequência de *Jump Super Stars*, famoso por reunir personagens de diversos mangás da revista *Shonen Jump* em combates 2D.

Entre as novidades desta versão há quase o dobro de personagens – mais de 300, originários de 41 séries diferentes – além de novas habilidades, golpes e esquemas com os Komas (ganinês que formam pequenas partes de uma história). A melhor inclusão de todas, no entanto, é o modo multiplayer online, que permite disputas entre jogadores do mundo todo por meio da Nintendo Wi-Fi Connection.



## DAIGASSO! BAND BROTHERS DX

PLATAFORMA DS LANÇAMENTO JUNHO DE 2008

**S**egunda versão de um dos primeiros jogos lançados para o DS no Japão, *DX* mantém o conceito de apertar botões para acompanhar músicas sintetizadas tocando um dos vários instrumentos disponíveis, mas também traz muitas novidades. O jogo vem com 31 músicas no cartucho, mas há espaço para gravar cem composições próprias e para baixar outras cem da biblioteca de mil disponíveis via Nintendo

WFC. Destaque para a possibilidade de se jogar com outros sete amigos usando apenas um cartucho, para o modo de karaoke e para o canal exclusivo do Wii (japonês apenas) que transforma sua TV em um amplificador.



## CAPTAIN RAINBOW

PLATAFORMA WII LANÇAMENTO AGOSTO DE 2008

**M**ais uma criação incomum da japonesa Skip Ltd., *Captain Rainbow* tem pouquíssimas chances de ser lançado fora do Japão, o que o transforma automaticamente em um tesouro nipônico. Mas esse não é o principal motivo para ele aparecer nesta lista. O que faz dele obrigatório é a chance de rever personagens obscuros da Nintendo – como *Crazy Taxi*, *Zelda: Link's Awakening*, os soldados de *Amek Wars*, entre outros – em situações

hilárias. É um título difícil de ser jogado mesmo por quem não se importa em ficar sem entender a história, mas nem por isso deixa de ser um ótimo investimento.





# GUITAR HERO WORLD TOUR

E a briga pelo posto de melhor game de rock continua...



São pessoas  
ou as chamam  
do inferno ali  
atrás? Será que  
o rock é mesmo  
a música  
do diabo?

**D**epois que a franquia concorrente *Rock Band* fez um barulho danado e conquistou corações e mentes de boa parcela do público gamer-roqueiro, *Guitar Hero* não viu outra saída a não ser reinventar a si mesmo – mais uma vez. *World Tour* é o terceiro game da série a cargo da Neversoft (a adaptação da versão para Wii foi assinada pela Vicarious Visions) e o primeiro em que os jogadores também podem cantar e socar a bateria, além de tocar os

costumeiros baixo e guitarra. A experiência, lógico, mudou significativamente, pois agora você não joga mais sozinho ou, no máximo, em dupla. Com o game completo, uma verdadeira banda de mentira pode fazer sucesso na garagem de casa ou no churrasco do condomínio. Mas essa é apenas a mudança mais aparente do novo game. As novidades são muitas e bem-vindas, e vão muito além da inclusão de um microfone e de uns tambores.

#### **O bom e novo rock 'n' roll**

As mudanças já aparecem logo de cara, no esquema de progressão de jogo. Nos games que vieram antes desse, o jogador tinha a sua disposição um conjunto de quatro ou

cinco músicas (mais um bis) e podia tocar essas músicas na ordem em que bem entendesse. Depois que conseguiu executar todas, partia para o próximo grupo e assim por diante em uma escala de dificuldade crescente. Agora é um pouco diferente: avisos de “procura-se músico” com o local de um show e um set-list específico são afixados em uma parede. O jogador escolhe em qual show quer tocar primeiro, mas deve tocar as músicas na ordem em



Muitas das novidades não rolam se você jogar no Easy ou Normal. Tá com medo?



◉ A trilha do vocalista aparece na parte superior da tela, junto com as letras



◉ Há tantas opções de customização que você pode criar até o Supla. Cruz-credo...



Mais na manha A dificuldade foi reduzida: ainda há enchesões de notas, mas o "Rock Meter" demora mais para esvaziar e o game aceita que você toque notas com um pequeno atraso

## COM O GAME COMPLETO, UMA VERDADEIRA BANDA DE MENTIRA PODE FAZER SUCESSO NA GARAGEM DE CASA

que elas aparecem no set-list. Depois que um show é finalizado, tocando também o bis que não aparece no set-list, outros vão sendo disponibilizados. Há ainda shows que podem ser comprados, como, por exemplo, um com três músicas da banda Tool em que os integrantes do seu conjunto não aparecem durante a performance; tudo o que se vê na tela são as notas a serem tocadas rolando no meio de cenários psicodélicos e inspirados nos mais recentes trabalhos de uma das bandas favoritas deste que vos escreve. Viagem total no melhor cenário do jogo. Pena que alguns dos outros cenários são meio "bad-trip", como, por exemplo, o último: Asgaard (o paraíso da mitologia nórdica). Nele, o show acontece em uma espécie de palco voador puxado por águas (ou seriam falcões?) gigantes. A falta de detalhes é aparente e coloca o game em um nível bem inferior em relação a seu concorrente, *Rock Band*. Não estou dizendo que *World Tour* é feio, mas poderia ter aproveitado mais as boas ideias de ambientação (o polvo do Ozfest é fora de série) se elas tivessem sido melhor executadas. O colorido de um modo geral é tímido demais e tudo parece muito quadrado, com muitas linhas e poucas curvas.

Por outro lado, a caracterização dos personagens é ótima. O jogo conta com uma vasta seleção de roqueiros, muitos estreantes e outros tantos conhecidos de versões

anteriores. Mas você também pode montar seu próprio pop-star (ou metal-star ou até emo-star) se assim preferir. Opções para isso não faltam. Para quem tem preguiça de ficar escolhendo brinquinho e não gosta de tocar com desconhecidos, uma turma mais tarimbada vai sendo disponibilizada com o decorrer do jogo.

Além do Tool, que apesar de não aparecer de "corpo presente" empra sua visual característico, o status de *Guitar Hero* na indústria do entretenimento (e alguns sacos de dinheiro da Activision) garantiu a presença de roqueiros famosos no game. Você verá gente como Sting (ex-The Police), Ted Nugent, Billy Corgan (do Smashing Pumpkins), Ozzy Osbourne e Jimi Hendrix. E se, com o perdão da brincadeira, até o Jimi Hendrix levantou da tumba para conferir o novo *Guitar Hero*, é porque o jogo tem algo de muito especial. ▶

## O ESTILO É Mii. E ELE É LIVRE

Modo exclusivo da versão de Wii faz a brincadeira ficar ainda mais pessoal no jogo de rock



Cansou de todos aqueles roqueiros feios, fedidos e furibundos? Coloque seu Mii para agir o show! O modo Mii Freestyle é meio parecido com o que rola em *Wii Music*, mas, lógico, com um jeitão de *Guitar Hero*. O game inicia a batida e aí dois "musicos" podem improvisar em cima disso fazendo qualquer movimento e tocando as notas que quiserem enquanto a barriga dói de tanto rir. Não é nada muito complexo, mas diverte bastante.



# REVIEWS

## GUITAR HERO: WORLD TOUR

### UM VIOLÃO E UM Wii

Crie suas próprias músicas no estúdio de *Guitar Hero: World Tour* e ganhe fama mundial. Rá!



A lista de músicas de *Rock Band* pode ser maior, mas *Guitar Hero* deu o próximo passo e permitiu que o jogador crie no próprio jogo suas composições e, depois, disponibilize para outros (também nessa pegada online, há a loja onde você pode baixar conteúdo extra direto para um cartão SD). O chat é que é muito complicado para fazer uma música decente, com vários instrumentos, e ela fica com aquele sonzinho MIDI meia-boca... “*Guitar Hero World Tour 2*”, chegue logo, por favor!



• Depois do show, ela vai direto pro Maracá assistir ao jogo do Flamengo



• Os modos versus continuam iguais, com a vantagem de também serem online



• Nada como tocar até altas da madrugada e perturbar toda a vizinhança



• Para usar o Star Power, o guitarrista e o baixista erguem a guitarra, o baterista bate nos dois pratos e o vocalista dá um tapa no microfone

### Ferramentas de trabalho

Algo não! *World Tour* tem muita coisa especial, a começar pela nova guitarra. Se a Gibson SG e a Les Paul das versões anteriores já eram coisas de louco, com o novo modelo (que parece bastante com uma Fender Stratocaster, mas que a Activision jura ser um design original) você tem vontade de passar uma temporada no hospício.

Claro que ainda estamos falando de uma réplica, uma miniatura de um instrumento musical; porém, com peso maior e alguns centímetros a mais que os modelos anteriores, a nova guitarrinha ganha um pouco mais de seriedade e pode até ser confundida com a coisa de verdade se você estiver na penumbra fazendo pose de astro do rock. Outras diferenças importantíssimas também foram incluídas. O botão do Star Power saiu daquela incômoda posição lá atrás e foi colocado bem próximo da Strum Bar (o botão principal que serve para dar as “palhetadas”), o que significa que basta um movimento de punho parecido com o de aceleração de uma moto para acionar o poder. Vale lembrar que o método consagrado de apontar o braço da guitarra para os céus ainda serve para a mesma finalidade. A alavanca de distorção também está melhor posicionada e (minhas preces foram atendidas) não fica mais na frente da Strum Bar quando solta depois de sua utilização. A própria Strum Bar está mais flexível e responde melhor às palhetadas – músicas em ritmo acelerado que exigem movimentos ascendentes e descendentes funcionam melhor que nunca.

A característica mais marcante da nova guitarra, no entanto, não é algo que foi melhorado, mas sim uma função inédita: o neck slide. Apreciadores de música que curtem gente como Muddy Waters ou o brasileiro André Christovam conhecem bem a técnica da slide guitar, que consiste na utilização de um objeto cilíndrico para deslizar sobre as cordas da guitarra, tirando assim um som bem diferente do que se as notas fossem tocadas normalmente. Na nova guitarra de *World Tour*, o neck slide fica logo abaixo dos botões normais do braço do instrumento. São cinco sensores das mesmas cores que os botões e que podem funcionar em conjunto ou independentemente deles.

Quem acompanha a série há tempos já conhece os tipos de notas que descem pela tela: as normais; as que têm formato de estrela e que carregam o marcador de Star Power; e as de contorno branco que sinalizam a possibilidade da execução de hammer-ons e pull-offs, os



• Muitas músicas de *GH* estão também em *RB*, mas são tocadas de forma diferente



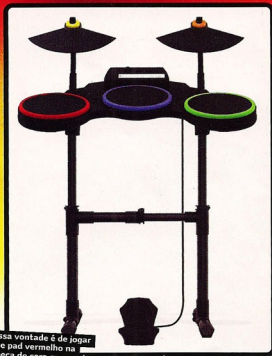
• Com as novas funções da guitarra, dá pra se exibir muito mais para os amigos

famosos “ligados” que consistem em tocar a primeira nota e “ligar” as outras apenas apertando os botões correspondentes no momento certo. Agora aparecem também notas transparentes e conectadas por uma linha roxa que indicam que o neck slide pode ser usado. Nesses momentos, o jogador pode esquecer que existem os botões e descer sua mão esquerda ou, mais estiliosamente, subir a mão direita (se for canhoto, é só inverter a descrição) para o neck slide e fingir que é o Steve Vai deslizando o dedo indicador pelos sensores coloridos. A nova área útil do acessório supera em anos-luz os “botões de solo” da guitarra do *Rock Band* e é muito mais fácil de ser utilizada.

Mas se o movimento de tirar a mão de um local e levar para outro for complicado demais para o seu córtex pré-frontal, é possível tocar essas notas transparentes apenas correndo os dedos pelos botões normais, sem necessidade de dar nenhuma palhetada na Strum Bar. E se a confiança no seu taco for muito alta, você pode experimentar tocar as notas normais usando o neck slide: é só segurar os botões normais correspondentes e “batacar” nos sensores imitando a técnica de guitarra conhecida como tapping. Outro efeito, conhecido como wah-wah, também pode ser emulado

## O JOGADOR PODE ESQUECER OS BOTÕES E FINGIR QUE É O STEVE VAI DESLIZANDO O DEDO INDICADOR PELOS SENSORES





Nossa vontade é de jogar esse pad vermelho na cabeça do cara que o criou



Ainda seremos iguais ao Zaké, Wyde e vamos tocar guitarra e cantar ao mesmo tempo

na brincadeira se você segurar um botão e “coçar” rapidamente o neck slide.

Para finalizar as novidades da guitarra, há as notas descritas como Extended Sustains. Sabe aquelas notas longas em que basta dar uma palhetada e ficar segurando o botão para que o som fique soando até o término da linha da nota? Em *World Tour*, essas notas de vez em quando aparecem em seqüências de duas ou três e o efeito sonoro diferente pode ser notado se você tocar a primeira, deixar soando, e acionar a segunda sem soltar a primeira. Difícil de entender? Você vai sacar quando estiver jogando; e verá que, apesar de não parecer, isso faz uma bela diferença no que diz respeito ao realismo da execução das músicas. Mas nem adianta jogar no nível fácil ou médio: essas notas, assim como algumas outras características de *World Tour*, só aparecem no nível Hard ou Expert.

### A cozinha

Se cobzinha af de cima não tem nada a ver com culinária. “Cozinha”, na linguagem do rock ‘n’ roll, é um termo que serve para descrever a dupla baixo e bateria, responsável pela marcação de tempo e que segura o ritmo enquanto a guitarra viaja nos solos.

O baixo já está presente em *Guitar Hero* desde *GH2*, mas agora ele ganha contornos mais precisos por causa da sexta nota que pode ser tocada somente com uma palhetada, sem apertar botão nenhum, e também com o neck slide, que pode

ser “batucado” apenas com o dedo da mão direita em uma recriação da técnica conhecida como slapping.

Já a bateria... Ah, essa é outra história! A presença do acessório denota a urgência de *Guitar Hero* para se equiparar à *Rock Band*, que conta com todos os instrumentos desde o primeiro jogo. E se não fosse por um pequeno e vermelho detalhe, *Guitar Hero* já teria deixado seu concorrente chupando o dedo no camarim. A bateria de *GH* tem seis peças: três que atuam como tambores (caixa, tom e surdo), duas que fazem as vezes de prato e chimbau e o pedal que simula o bumbo. O som que sai das peças é infinitamente superior ao do acessório concorrente e nem longe lembra a “bateção de panela” que massacra nossos ouvidos em *Rock Band*. O pedal do bumbo gruda no chão e não sai “andando” com o aumento de empolgação que o baterista virtual geralmente experimenta nessas jogatinas roqueiras, além de ser acionado com muito mais facilidade e suavidade do que seu concorrente. O acessório também reconhece a força empregada nas batidas e o jogo indica que as porradas devem ser dadas com notas que são ligeiramente diferentes das normais em aparência. Já o Star Power é acionado com o toque simultâneo nos dois pratos.

O que mata a bateria é o pad vermelho. Em nosso teste, ele começou funcionando normalmente; mas depois de um tempo... Nem com promessa de entrega da alma ao capeta. Parece não existir uma maneira certa de tocar que o jogo reconheça 100% das vezes. Você pode descer o braço, tocar de lado, inclinado, suavemente... Não tem jeito. O game decide aleatoriamente quando reconhece ou não o pad vermelho, e isso faz a nota final do jogo diminuir consideravelmente. Fica a esperança de a Activision consentir logo isso ou, o que seria mais ideal, conclamar um recall e trocar os acessórios defeituosos.

A briga dos dois gigantes dos games musicais está apenas começando. Apesar de achar *Guitar Hero* mais divertido e bacana de tocar, *Rock Band* ainda está (ligeiramente) na liderança devido a uma maior seleção musical e ao fato de que todos os periféricos funcionam perfeitamente. Por que diabos o pad vermelho tinha que amarelar?



## EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO	V. VISIONS

## RECURSOS



## O QUE É

Primeiro game da série *Guitar Hero* em que você pode também ser um “Batera Hero” ou então um “Garganta Hero”.

## VISUAL

Ainda bem que você não precisa olhar muito para os gráficos de PS2. Concentre-se na música.



## ÁUDIO

Uma excelente seleção de músicas e conteúdo extra. As músicas criadas no estúdio são de baixa qualidade.

## JOGABILIDADE

Muitos podem ter banda de rock, mas poucos podem ser heróis da guitarra. Mas o pad vermelho... Aff...

## INOVAÇÃO

Microfone, bateria, modo de criação de músicas, guitarra slide, modo estilo-livre com Miis. O que o futuro nos reserva?

## NG RESUMO

Apesar de uma lamentável falha no hardware, *World Tour* é o game musical mais divertido que existe. Aumente o volume e faça a festa!

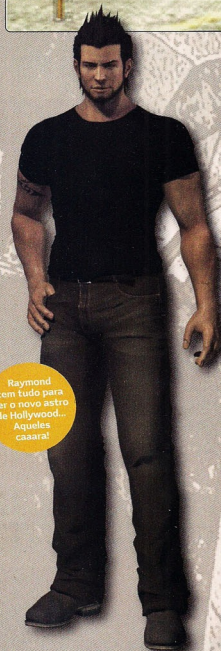
# 87



**VERSÃO EUROPEIA**



**Sempre em frente**  
Em seqüências como esta, em que Ray corre em direção à tela, indicações mostram quando você deve mover o Wii Remote para desviar de obstáculos



Raymond tem tudo para ser o novo astro de Hollywood... Aquelas caaara!

# DISASTER

## DAY OF CRISIS

### Uma crise de identidade estranhamente divertida

**E**m uma situação de emergência, quem você chama? Os Caça-Fantasmas? O Homem-Aranha? O Chapolim Colorado? Seja qual for a sua escolha, certifique-se de que o seu salvador não é Raymond Bryce, protagonista de *Day of Crisis*. Não que ele seja ruim no que faz (pelo contrário, é o melhor membro da Equipe Internacional de Resgate), mas o fato é que ele é uma das pessoas mais azaradas do planeta. Desde o prólogo (no qual ele pega fogo de uma maneira hilária) até os últimos minutos da missão final, ele não consegue ficar um único segundo sequer longe de problemas. Terremotos, incêndios, tsunamis, ursos selvagens, um exército de agentes mal-intencionados... Todos eles permanecem na cola de Ray como um enxame de abelhas em volta de um picolé de groselha. Mas essa maré de azar, por incrível que pareça, é positiva, uma vez que a aventura é extremamente divertida.

#### Cúmulo do exagero

O mais bizarro de tudo, porém, é que ela não deveria ser tão divertida assim, pois *Disaster* nada mais é do que uma

coleção de minigames disfarçada de jogo de ação. Para se ter uma idéia do quão abrangente o game tenta ser, é impossível definir o tipo de ação que mais consome o seu tempo ao longo da trama – muito embora as seqüências de tiro rolem com uma certa frequência. Nessas partes, o jogo funciona como em *Time Crisis*: você controla apenas a mira e pode se proteger (pressionando o Z) atrás de elementos do cenário. O que difere *DoC* da série da Namco, porém, é o fato de não existir um limite de tempo.

Isso faz com que os tiroteios não sejam muito desafiadores, mas há um sistema de risco/recompensa que ajuda a aumentar a tensão nessas partes: é possível acionar um zoom para causar o dobro de dano nos inimigos, mas você fica mais

## **DISASTER: DAY OF CRISIS NADA MAIS É DO QUE UMA COLETÂNEA DE MINIGAMES DISFARÇADA DE JOGO DE AÇÃO**



### O MISTÉRIO DAS CAIXAS

Porque você nunca sabe o que vai encontrar dentro delas



Ray precisa se alimentar para se manter vivo. Logo, não pode se preocupar com higiene em momentos críticos. Quebre as caixas para encontrar comida e não pense duas vezes antes de comer.



O problema é que nem todas as caixas guardam alimentos. Algumas, acredita-se que quiser, contêm fogo. Isso mesmo: FOGO PURO! Balance os controles rapidamente se não quiser morrer queimado.



⚠ Fique atento ao se aproximar do fogo: os pulmões de Ray podem desenvolver enfisema em questão de segundos



⚠ Blue Ridge City parece o nome de uma pista de Ridge Racer... ⚠ ... Mas com um visual assim, está mais para Nitrobike

vulnerável e perde bem mais energia que o normal se for atingido.

Muitas vezes também, *Disaster* decide se transformar em um jogo de plataforma. Essas sequências geralmente rolam depois de um desastre natural (alguns não são tão naturais quanto parecem) e consistem em salvar pessoas em perigo. Depois que você localiza e chega até um sobrevivente – o que, dependendo da devastação causada no cenário, é uma tarefa bem complicada –, o próximo passo é realizar uma série de movimentos específicos com os controles.

Alguns devem ser ressuscitados (usando o Wii Remote como um desentupidor de pia), enquanto outros precisam de curativos. Há ainda os que ficam presos sob toneladas de pedras ou prestes a cair das beiradas onde estão pendurados. Pressionar botões e balançar o Remote algumas vezes é tudo o que você precisa para salvá-los. Faça isso e você recebe Survival Points, pontos que podem ser usados para melhorar os atributos do personagem (velocidade, força, etc.) no final do capítulo.

Esses dois estilos de jogo constituem a base de *Day of Crisis*, mas também há momentos em que você precisa chacoalhar os controles freneticamente para fazer o personagem correr e escapar da morte, pilotar veículos em ruas cheias de escombros, entre outras coisas.



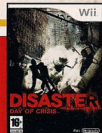
⚠ Ray corre como um personagem de anime. Como levar a sério um jogo assim?

### Sessão da Tarde total

Nenhum dos estilos de jogo existentes pode ser considerado como algo extraordinário, então como *Disaster* consegue ser um título tão compulsivo? Bom, grande parte disso deve-se ao fato de o game ser muito bem estruturado, com checkpoints distribuídos de forma lógica. E você pode acessar qualquer um deles caso morra – um ótimo recurso, já que algumas partes são impossíveis de passar se o seu inventário não estiver bem organizado antes de iniciá-las. Outro motivo que faz você querer jogá-lo sem parar é o ambiente onde a história se passa. Apesar de os desastres acontecerem apenas em momentos predefinidos, eles parecem ser muito mais orgânicos do que realmente são.

Mas a razão principal para isso, sem dúvida, é o roteiro, que, com o uso exagerado de palavras, tenta dar uma cara de filme hollywoodiano ao jogo. No entanto, tudo o que os produtores conseguiram com isso foi evidenciar ainda mais o fato de o game ter sido criado no Japão.

No final das contas, a soma de todos esses elementos deixa *Disaster* com jeitão de filme da Sessão da Tarde. Não é o melhor jogo já criado, mas também não tem a menor pretensão de ser. É apenas um jogo divertidíssimo, perfeito para quem gosta dos filmes do Vin Diesel.



### EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	MONOLITH SOFT

### RECURSOS



### O QUE É

Imagine que você acabou de demolir uma loja de espelho de dois andares. Esse é o tipo de azar que você experimenta na pele do protagonista.

### VISUAL

5

Marron, sem graça e com texturas em baixa resolução. Quem esperava algo no nível de *RE4* vai se decepcionar.



### ÁUDIO

7

Ajuda você a entrar no clima do jogo. As emergências são anunciadas pelo alto-falante do Wii Remote.

### JOGABILIDADE

7

Cada segmento entretém por um ou dois minutos. Felizmente, essa é a duração média de todos eles.

### INOVAÇÃO

6

Os hambúrgueres que você come são do tamanho da sua cabeça. Isso é o que chamamos de inovação...

### NG RESUMO

Não é um jogo que faz questão de ser levado muito a sério, mas é divertido o suficiente para ser jogado até o fim ao menos uma vez.

# 73



Com ou sem Este é o minigame de dança jogado com o Wii Remote. Com a balança em uso, mais passos devem ser feitos

# RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

Não mude de canal. Ou melhor, mude!

**P**obre Rayman. Enquanto a coelhada maluca se esbalda em minigames dentro da TV, o antigo detentor dos refletores varre a casa com os braços que não tem em uma cena de animação do mais novo game da série *Raving Rabbids*. Sim, Rayman já está à beira da aposentadoria. Longa vida aos Rabbids! Nada contra o famoso mascote da Ubisoft, mas é que os coelhos, com sua hiperatividade e demência aparentes,

são muito mais divertidos (e modernos) do que o desmembrado e cansado herói.

O jogo rola como se você fosse o responsável pela programação de um canal de televisão. Cada dia da semana é dividido em grades e cada grade representa um minigame. Mantendo a tradição, há um modo solo em que tudo é habilitado para depois ser aproveitado em caráter multiplayer, desta vez com jogatina para até oito pessoas (em determinados jogos) em sistema rotativo e muitas opções para quatro jogadores simultâneos na mesma tela.

### Botando na balança

A maior novidade, entretanto, é o uso da Balance Board. Todos os joguinhos, claro, podem ser aproveitados com os controles normais do Wii, mas vários deles ganham um fator extra de interatividade se a balança for usada. Já jogou algum game com a bunda? Aqui você pode – com todo o respeito – usar seu traseiro para se divertir.

Um exemplo é o minigame de descida da montanha: sentado na balança, o jogador deve pender seu peso para a esquerda e direita a fim de manobrar e passar pelo meio dos obstáculos. E o acessório também é usado de outras formas criativas. Se o minigame de dança for jogado sem a balança, tudo o que se faz é agitar os braços no ritmo da música. Já com o acessório da Balance Board, o jogador deve usar os pés para fazer pressão no acessório e até imitar a pose de um cisne (com um pé no ar) durante passos mais elaborados. No meio dos minigames, podem rolar “mini-minigames” que concedem um poder extra ou um tiro mais forte.

A sensação de déjà-vu existe, principalmente em atividades recicladas como o joguinho da banda de coelhos tocando músicas famosas, que só ganhou uma melhor e mais engraçada dublagem. Mas, no geral, e como o próprio nome diz, é um game perfeito para tirar um barato em uma festa.

Com a mágica balança da Nintendo, os coelhos ganharam os céus



## EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	UBISOFT
DESENVOLVIMENTO	UBISOFT

## RECURSOS



## O QUE É

Terceiro festival de minigames dos coelhos. O uso da Balance Board é novidade na série e aumenta ainda mais a interatividade.

## VISUAL

Como são minigames simples, belos visuais são obrigação. Mas alguns deixam a desejar e o loading enche.



## AUDIO

Os gritos neuróticos dos coelhos já estão cansando um pouco. De resto, nada memorável.

## JOGABILIDADE

É muito mais difícil jogar na balança, mas também é muito mais gratificante se você tem sucesso.

## INOVAÇÃO

A Balance Board muda o modo de jogar, mas, no fundo, é apenas mais uma reunião de minigames.

## NG RESUMO

Vale para jogar com amigos, ainda mais se você possuir também a balança. Só não exija mais do que uma diversão rápida.

# 75



**Se fosse sandboard... Sua equipe disputa competições em vários países. Como o Brasil não tem montanhas de neve, ficamos de fora. Droga!**

# SHAUN WHITE SNOWBOARDING ROAD TRIP

### Descendo as montanhas nevadas em alto estilo

**E**sqüea a constrangedora apresentação do jogo feita por Cammie Dunaway na E3 2008. Apesar de a executiva da Nintendo nos ter feito acreditar que jogar *Road Trip* usando a Balance Board era algo absurdamente desconfortável, na prática a história é diferente. Primeiro, porque a balança tem três níveis de sensibilidade e, na mais alta, a menor alteração de peso entre um lado e outro faz seu personagem virar para onde você quer. Segundo, porque alguns movimentos são automáticos: aproxime-se de um cofrinho da maneira certa e o personagem pula na hora exata. E terceiro, porque ninguém pode ser tão descoordenado quanto a atual vice-presidente de vendas e marketing da Nintendo.

#### Neve para todos

Brincadeira à parte (Cammie, nós amamos você), *Road Trip* é um game que pode ser jogado por qualquer pessoa. Não



A descida não é solitária. O cameraman que desce junto ao jogador empresta sua habilidade especial nas horas difíceis

curtiu usar a balança? Então jogue só com Wii Remote. Segurando o controle em uma mão, torça o punho para fazer curvas, levante-o rapidamente para saltar e pressione A e B enquanto o move em direções diferentes para realizar manobras aéreas malucas.

Ao contrário da versão lançada para X360 e PS3, cuja sensação de velocidade chega a dar sono, aqui você tem a impressão de estar jogando um spin-off gelado de *Burnout*. Sua trupe de personagens viaja para vários países, participando de competições de diferentes modalidades. Os atributos variam de um personagem para outro e cada um concede uma habilidade especial exclusiva quando escolhido como cameraman. Por isso, dependendo do objetivo a ser cumprido (há dois por competição), é necessário pensar bem antes de selecionar uma dupla para um determinado evento.

Sem especiais que precisam ser "desenhados" na tela da TV — o pior recurso de *SSX Blur*, sem dúvida — e dois sistemas de controle que funcionam muito bem, *Road Trip* é **MELHOR** o melhor jogo do gênero para o Wii. Só quem odeia esportes de inverno não vai gostar.



## EM DETALHES

PLATAFORMA	<b>Wii</b>
PRODUÇÃO	<b>UBISOFT</b>
DESENVOLVIMENTO	<b>UBISOFT</b>

## RECURSOS



## O QUE É

O primeiro título de third party que usa a Balance Board de maneira satisfatória. Ah, sim: é um jogo de snowboard.

## VISUAL

8

Personagens com visual cartunesco sempre funcionam bem no Wii. A sensação de velocidade é ótima.



## ÁUDIO

8

A dublagem é muito boa e a trilha sonora traz estilos variados, mas com uma excelente seleção de músicas.

## JOGABILIDADE

8

Funciona bem com qualquer estilo de controle, mas é mais difícil completar os objetivos usando a balança.

## INOVAÇÃO

9

Chega de ir ao fliperama do shopping para praticar snowboard virtual. Agora você faz isso em casa.

## NG RESUMO

O melhor jogo do esporte que você pode ter no Wii atualmente, seja usando a Balance Board ou o Wii Remote.

# 84



Pra ficar com a barba retinha assim, ele deve usar um esquadro na hora de fazê-la



● "Já que não arrumamos madeira, vamos cruzar os sabres e aquecer logo essa Festa de São João!"



# STAR WARS THE CLONE WARS LIGHTSABER DUELS

Vai agradar só aos fãs... menos rigorosos da série

**S**abe quando você tem uma idéia brilhante, mas não a noção para executá-la? É o que rola com *Lightsaber Duels*. No papel, é uma beleza: jogo que simula o uso de sabres de luz por intermédio dos controles do Wii. Qualquer ser humano que curte *Star Wars* já se imaginou com um sabre, logo, a proposta é muito bem-vinda. Na hora do vamos ver, porém, não é bem assim.

Diferentemente do que se imaginava (ou do que eu imaginava, pelo menos), o sabre não faz exatamente o movimento da sua mão. Os golpes são predeterminados, o que significa ter de decorar as seqüências para cada um dos personagens. Não é o fim do mundo, mas limita a premissa de "controlar um sabre de luz".

Entre tentar aplicar esta ou aquela investida, você fica no básico mesmo: um chacoalhar sem fim do Wii Remote e o que sair é lucro. Técnica, se é que existe alguma, não é usada nem pelos adversários: O quebra-pau, por mais atabalhado que seja, perde a fluidez por conta das seqüências de repetição inseridas na luta. O esquema é assim: quando os

dois sabres se encontram e os adversários entram em uma disputa de força, uma seqüência de ações aparece na tela — ora balançar o controle de um lado pro outro, ora executar movimentos ordenados. Isso é totalmente dispensável, até porque o efeito prático é quase nulo e tira uma miséria de energia do oponente.

## Faltou capricho

Tradicionalmente, jogos baseados em *Star Wars* fazem uso de efeitos e vozes da série. Não espere por isso em *Lightsaber Duels*. Mesmo com a animação *Clone Wars* como pano de fundo, a dublagem é diferente, a trilha sonora não tem nada a ver com a saga e a narração parece ter saído de um episódio de *A Corrida Maluca*.

Os efeitos visuais bacanas, com destaque para a iluminação dos sabres, é o que há de melhor tecnicamente. Os cenários possuem itens destrutíveis que podem ser lançados com uso da Força. Além disso, as arenas se degradam à medida que o combate avança, com direito a explosões e câmera tremendo.

Você, fã de *Star Wars*, vai se divertir habilitando todos os personagens, inclusive Condé Dookan e General Grievous, e nas partidas multiplayer. Mas pode esquecer a sensação de controlar um sabre de luz.



● Nada como uma carta na manga. Ou um sabre de luz de reserva



## EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**  
PRODUÇÃO **LUCASARTS**  
DESENVOLVIMENTO **KROME STUDIOS**

## RECURSOS



## O QUE É

Jogo de luta que simula o uso do sabre de luz, a espada luminosa de *Star Wars* usada por cavaleiros Jedi e Sith.

## VISUAL

8

O que mais chama a atenção são os efeitos de iluminação, principalmente nos sabres de luz.



## ÁUDIO

3

A narração é medonha, sem falar que as vozes não são as mesmas da animação.

## JOGABILIDADE

7

A idéia de controlar um sabre é show, mas nem sempre o controle responde aos movimentos.

## INOVAÇÃO

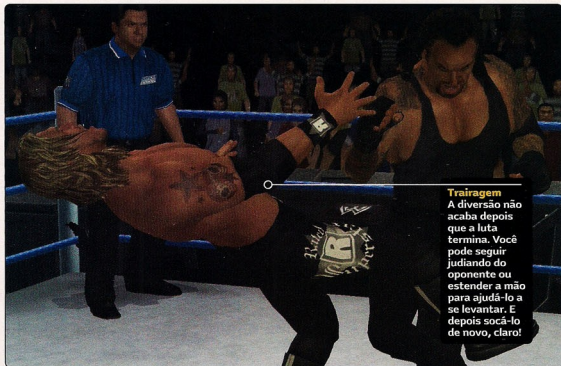
6

Uma forma diferente de jogar *Star Wars*, mas não é nada que vai mudar a sua vida.

## RESUMO

Os personagens possuem golpes únicos, mas não há precisão e as partidas se tornam disputas para ver quem chacoalha mais rápido.

58



**Trairagem**  
A diversão não acaba depois que a luta termina. Você pode seguir julgando do oponente ou estender a mão para ajudá-lo a se levantar. E depois socá-lo de novo, claro!

# WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

Tudo o que a versão lançada no ano passado não foi...



Reverencie as calças mais apertadas da luta livre profissional!

**N**o mundo da luta livre, campeões deixam de ser campeões em questão de horas. Sendo assim, não é surpresa nenhuma saber que *TNA IMPACT!*, considerado o melhor jogo do gênero para Wii na edição passada, já não é mais o número um. Diferentemente da versão do ano passado, o novo *SVR* é o mesmo lançado para os consoles concorrentes, o que significa que todos os modos e todos os famosos tipos de luta da federação estão disponíveis desta vez: Table Match, Ladder Match, TLC, Hell in a Cell, entre outros. O ritmo das lutas continua truncado como sempre – ainda mais depois que lutadores ficam cansados e se movem como lesmas em cima do ringue –, mas a grande variedade de opções compensa esse ponto negativo.

### Maior e melhor, mas não perfeito

Com a lista de personagens atualizada e maior, o número de golpes aumentou e, conseqüentemente, a quantidade de movimentos que você pode fazer com os controles para realizá-los. Só que nem tudo são flores. Muitas vezes, os controles não reconhecem os movimentos que você faz e o seu lutador acaba desferindo um agrão totalmente diferente do desejado.

Uma novidade bacana – especialmente para quem gosta de lutas sem regras – é a possibilidade de escolher qual arma reitar debaixo do ringue para massacrar os oponentes. Para isso, basta se aproximar da lateral do ringue, pressionar o A e então apontar o Wii Remote para a tela e selecionar o item desejado.

Trocar sapopas com mais pessoas em um mesmo console continua sendo a melhor maneira de se divertir com os brutamontes da WWE, mas desta vez a Yuke's também incluiu um modo online, o que é perfeito para quem gosta de jogar, mas não faz a menor

questão de escutar as provocações de jogadores sem noção.

No geral, esta versão é infinitamente melhor que a do ano passado, mas ainda não é o jogo que vai fazer os fãs da Nintendo esquecerem dos clássicos de N64.



## EM DETALHES

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

## RECURSOS



## O QUE É

Homens de cueca e de colan se estapeiam em cima de um ringue enquanto você fica mexendo os braços na frente da TV.

## VISUAL

7

Os lutadores são bem modelados, mas a platêia é composta por borrões em bakíssima definição.



## ÁUDIO

7

O destaque vai para as mensagens de voz dos seus oponentes, que saem pelo alto-falante do Wii Remote.

## JOGABILIDADE

7

A interação aumentou muito, mas alguns movimentos não são reconhecidos pelos controles.

## INOVAÇÃO

7

Não inova o gênero, mas é um avanço e tanto se comparado à enxuta versão 2008.

## RESUMO

Como era de se esperar, tem muito mais conteúdo do que *IMPACT!*, mas ainda apresenta algumas falhas.

# 77



# NARUTO

## CLASH OF THE NINJA REVOLUTION 2

### Chacoalha o Wii Remote, balança o Wii Remote... Cansou!

**N**aruto é uma série fantástica por um único motivo: mesmo em momentos pacatos, você sabe que uma batalha épica entre ninjas está prestes a acontecer. E aí, meu caro, é justo para tudo quanto é lado! Mas talvez o pessoal se empolgue demais por conta disso, pois não há a menor necessidade de ficar balançando um controle para lá e para cá para passar essa sensação em um jogo.

Mais uma vez nossos adorados shinobis e kunoichis se vêem no meio de uma tramóia da turminha do mal para virar o mundo de ponta-cabeça. E, mais uma vez, você distribui porrada em todo mundo para resolver o problema. Nada contra, mas se é para fazer um jogo de luta, não tem

por que tentar disfarçá-lo de RPG. O que nós queremos é só distribuir socos e pontapés por aí, nada mais.

#### Haja braço!

Ao menos nesse aspecto, *Clash of the Ninja 2* acerta em cheio. As lutas, mesmo curtas, são simplesmente frenéticas. Só que há um problema sério: como os ataques são executados com chacoalhões no Wii Remote, não demora muito para você ficar cansado fisicamente – parece mesmo é você quem está lá lutando. E a não ser que você seja maratonista, pode ter certeza de que o seu braço vai dar sinais de que vai cair se você executar mais um jutsu.

Depois de cada batalha, você destrava o adversário para usá-lo no modo versus. São mais de 15 personagens conhecidos e alguns exclusivos do game. Alguns demoram uma eternidade para serem habilitados e, mesmo assim, nem sempre o esforço vale a pena. Durante vários momentos do jogo, a frustração é uma constante. A imprecisão dos controles e o cansaço geralmente levam a melhor até mesmo sobre o jogador mais bem treinado que existe.

Só que a chave para o sucesso aqui é a persistência, e o que parece impossível a princípio, aos poucos ganha um padrão e fica ridiculamente fácil – e, exatamente por isto, um pouco decepcionante. A Inteligência Artificial dos personagens é limitada e quase sempre se resume a uma seqüência de golpes

seguida de uma pausa ou uma esquivada. Depois que você enxerga isso, as lutas viram um piquenique no parque.



● O que há de errado em usar botões para executar golpes? Para nós, nada!



### EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	TOMY CORP.
DESENVOLVIMENTO	EIGHTING

### RECURSOS

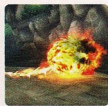


### O QUE É

“Mistura” de jogo de luta com aventura. Na verdade, é só mais um desfile dos personagens da série e seus jutsos.

### VISUAL

Não houve melhoras desde a última versão do jogo, só alguns leves ajustes. Continua bonitão.



### ÁUDIO

Dublagem oficial é sempre ponto positivo nos jogos de *Naruto*. Mas não precisava ser a única coisa boa.

### JOGABILIDADE

Manejar o Wii Remote como um chochalho é tosco, mas com um pouco de paciência você acostuma.

### INOVAÇÃO

Roteiro original criado para o jogo. É o padrão *Naruto*, mas, ainda assim, é melhor do que adaptar o anime.

### RESUMO

É uma pena: tinha potencial para ser muito, mas muito melhor. Tem momentos em que nem as lutas valem a pena.

# 75





Wii™



# WARIO LAND™ SHAKE IT!

[www.wariolandshakeit.com](http://www.wariolandshakeit.com)

Nintendo

Wii and the Wario character are trademarks of Nintendo.



# REVIEWS

## FACEBREAKER: K.O. PARTY / SAM & MAX: SEASON ONE



Boxe se élua com as mãos, mas valem também alguns chutes "baixos"

### FACEBREAKER

#### K.O. PARTY

### Quebrando a cara bonito



PLATAFORMA  
PRODUÇÃO  
DESENVOLVIMENTO

Wii  
ELECTRONIC ARTS  
EA CANADA

**E**le tem jeito de game de boxe, mas não tem a complexidade de, por exemplo, *Fight Night*. Por isso, se você desencana dos aspectos técnicos do combate e encarar *Facebreaker* como um game de luta estilo arcade, vai curtir muito mais. O título é bonito e tem estilo. Os lutadores ficam com a cara toda amassada depois de tanto soco e os golpes mandam todo mundo voando pelos ares e mostram belas seqüências em câmera lenta. Em partidas multiplayer, o vencedor pode humilhar ainda mais o adversário derrotado desenhando rabiscos em seu rosto.

O Wii Remote representa a mão direita e o Nunchuk, a esquerda. Movimentos para a frente resultam em socos, e para trás acionam esquivas, bloqueios e desvios, tudo dependendo de combinações com os botões dos controles. Socos certos em seqüência vão quebrando o marcador



Paiz e amor? Que nada! O que liga é arrebentar a cara do adversário

de breaker que, por sua vez, aciona golpes especiais e que, em seu último estágio, concede a chance de execução do fatal *facebreaker*, uma porrada devastadora que tem o poder de terminar o combate ali mesmo.

A duração é curta e a falta de estratégia permite que alguém com braços incansáveis faça movimentos atabalhoados e supere a técnica de quem aprendeu direitinho todos os golpes e controles. Mas, pelo menos, serve para



tirar um barato em reuniões com aqueles amigos que não são experts em videogame.

### EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	6

### RESUMO

Bom para quem só quer trocar uns sopapos com os amigos, mas não para aqueles que procuram profundidade de jogo.

# 73

## SAM & MAX

### SEASON ONE

### Louco é pouco



PLATAFORMA  
PRODUÇÃO  
DESENVOLVIMENTO

Wii  
JOWOOD PRODUCTIONS  
TELLTALE GAMES



Estáticos, os gráficos são bonitos. Mas em movimento, a história é outra

**A** improvável dupla de cachorro e coelho (respectivamente, Sam e Max) fez sucesso muitos anos atrás em jogos para PC. Ressuscitados recentemente em uma série de episódios curtos baixados pela internet, também para computadores, os dois novamente deram o ar de sua graça nos games. Para nossa comodidade, os seis episódios da primeira temporada foram reunidos em um único e prático disco de Wii.

Loucura é palavra certa para descrever o "estilo de vida" de Sam e Max. Mas, infelizmente, não é todo mundo que tem cabeça para acompanhar as pirações deles (se é que essa frase faz algum sentido). O gênero do game, como você já deve saber, é point and click, aquela típica aventura gráfica em que se deve apontar o cursor para a tela e apertar um botão para interagir de forma mínima com objetos do cenário e itens do inventário.

O desenrolar da trama e os diálogos são bem engraçados, mas fazem muitas referências ao passado da dupla (que nem todos conhecem) e, freqüentemente, não fazem sentido a não ser que você tenha uma mente perturbada como a dos dois protagonistas.

O bom é que, se você empacar em um episódio, pode passar para o próximo sem precisar se preocupar em terminar o primeiro. Há minigames perdidos, mas o jogo é mais conversa do que qualquer outra coisa.



"Alô, é da pizzaria? Pode mandar mais uma de Bonzo com cenouras!"

### EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	3

### RESUMO

Pouca ação e muita tiração. Só que várias piadas são incompreensíveis para quem tem todos os seus parafusos no lugar.

# 70



◊ Sem paciência para descobrir em que vaso está a moeda, Bond atira neles

# 007 QUANTUM OF SOLACE

A pistola de Bond não atira como antes



PLATAFORMA  
PRODUÇÃO  
DESENVOLVIMENTO

Wii  
ACTIVISION  
TREYARCH

**M**esmo sabendo que dificilmente um novo jogo baseado no famoso agente secreto vai superar o bom e velho *GoldenEye*, sempre ficamos na expectativa de algo no mesmo nível. Se você também pensa assim, nem se empolgue muito com *Quantum of Solace*, pois ele está bem longe de se equiparar ao clássico do N64.

Obviamente, há recursos que tornam a jogabilidade muito mais dinâmica do que no antigo game – mira controlada pelo Wii Remote, proteção atrás de elementos do cenário, tiros cegos, etc. –, mas, de uma forma geral, o jogo tem um aspecto meio genérico.

Fora isso, este é um dos poucos jogos de tiro em primeira pessoa em que você não pode fuzilar os inimigos sem se preocupar em ficar sem munição. Coincidência ou não, em dois momentos foi necessário reiniciar a fase, pois a falta de munição impedia o avanço em determinadas partes. Claro, munição de verdade não é infinita, mas alguma vez você viu o agente secreto ficar

incapacitado de cumprir suas missões por causa disso em um filme da franquia? Nós não.



◊ Craig é melhor que Brosnan, mas *GoldenEye* é melhor que *Solace*

### EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	5

### RESUMO

Duas más notícias: *Quantum of Solace* não chega nem aos pés de *GoldenEye*. E as chances deste último aparecer no Virtual Console são mínimas.

# 55

# CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Não há guerra melhor do que essa no Wii



PLATAFORMA  
PRODUÇÃO  
DESENVOLVIMENTO

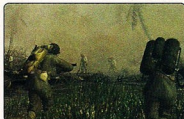
Wii  
ACTIVISION  
TREYARCH



◊ Ficou todo furado de bala? Chame um amigo e aperte A em outro controle

**S**egunda versão da série a aparecer no Wii, *World at War* é o melhor FPS de guerra disponível para o console até o momento. Mas também é a prova de que, às vezes, gráficos em alta resolução podem fazer muito falta. Tudo rola bem até você morrer pela décima vez por causa de uma granada, sem ter a menor noção de onde e como ela veio parar do seu lado. O jogo até mostra na tela o ícone de uma granada quando há esse perigo, mas são raras as vezes em que você consegue distingui-lo dos demais elementos na tela a tempo de se safar da explosão.

Tirando esse contratempo – e outras pequenas falhas que não merecem ser citadas – *World at War* agrada em tudo: enredo, clima, jogabilidade, som e diversão multiplayer. As partidas tradicionais online somente online, mas no modo normal é possível contar com um amigo. Basta um toque no botão A de um Wii Remote extra e o segundo jogador já está participando da ação. Não é exatamente a experiência mais inovadora de todos os tempos, mas não deixa de ser diferente e interessante. Vale a pena conferir.



◊ O tanque aí de cima é inofensivo perto de uma granada invisível

### EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	9
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	6

### RESUMO

*Medal of Honor Heroes 2* pode ter um sistema de controle mais refinado, mas no conjunto total, *World at War* é bem melhor.

# 81



• Ainda não inventaram jeito melhor do que esse para assar marshmallows

### THE LEGEND OF SPYRO DAWN OF THE DRAGON O canto do cisne para o dragão



PLATAFORMA  
PRODUÇÃO  
DESENVOLVIMENTO

Wii  
SIERRA ENTERTAINMENT  
ETRANGE LIBELLULES

**N**ascida há uma década no PlayStation, a franquia *Spyro* era cativante, com cenários bem coloridos, chefes bacanas e aquele aspecto de conto de fadas. Na última parte da saga do dragãozinho roxo, a franquia descambou de vez.

A história, por exemplo, é confusa para quem não jogou a versão anterior, *The Eternal Night*. A aventura começa com vários rostos “conhecidos” rodeando o seu personagem, sem nenhuma explicação de onde você está e o que aconteceu até então.

Pelo menos, os gráficos continuam bonitos e as cenas animadas lembram os filmes da Pixar. A parte sonora também exerce seu papel, dando a sensação de imersão em uma fábula de Tolkien.

Agora, o mais trágico: a mecânica dos controles. Nenhum jogo fez do ato de voar algo tão



• O dragão está tão decadente que parece mais uma minhoca

difícil. É comum cair diversas vezes das plataformas simplesmente porque o dragão não pousa nem plana do jeito que você quer. Isso, auxiliado pela péssima câmera, me fizeram perder a paciência em várias ocasiões ao cair para a morte em pulos ridículos em que eu não fazia idéia do que havia pela frente.

O combate é até interessante pelos poderes que podem ser utilizados, mas, muitas vezes, mal dá para entregar a si mesmo em meio a tantos inimigos. Se curtir mesmo a série, jogue os da geração passada e retrasada.

#### EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	4
INOVAÇÃO	2

#### NG RESUMO

Poderia encerrar bem a saga ou até render mais alguns capítulos, porém é mais uma franquia de sucesso jogada pelo ralo.

# 40

# MONSTER LAB

Um pouco de RPG, um pouco de *WarioWare*



PLATAFORMA  
PRODUÇÃO  
DESENVOLVIMENTO

Wii  
EIDOS INTERACTIVE  
BACKBONE ENTERTAINMENT



• Agora sim ele está de cabeça quente

**P**or mais bobinho que um jogo possa parecer, quando as capacidades do Wii são usadas de forma coerente, ele fica até melhor. *Monster Lab* se encaixa exatamente nessa descrição.

Você tem um monstro e deve enfrentar outros e resolver puzzles a fim de juntar pedaços e peças para deixar seu monstro cada vez mais forte. As lutas apresentam golpes que variam de acordo com as partes de seu monstro e, ao final delas, você pode arrumar seu monstro, mas quanto mais esbagado ele estiver ao derrotar um inimigo, melhores os itens conseguidos.

A graça mesmo está nos diversos minijogos que variam entre as fases. Depois de juntar as peças, você deve voltar ao laboratório e misturá-las para construir novas partes. Isso é feito com a resolução dos minijogos, que usam os sensores de movimento do Nunchuk e do Wii Remote e, de acordo com seu desempenho, você é recompensado com melhores partes para seu monstro.

O problema é que o jogo inteiro fica só nisso. Mas a variedade de minijogos distrai por algumas horas.

Desesperado, Spyro invade o espaço do outro jogo para tentar escapar do anonimato



• É “Laboratório de Monstros”, mas está mais para oficina

#### EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	10
INOVAÇÃO	6

#### NG RESUMO

É simples, mas diverte. Só é necessário ter uma boa base de inglês ou um dicionário para entender os menus e minijogos.

# 65

REVENDEDOR OFICIAL  
AUTORIZADO  
DA NINTENDO

PERNAMBUCANAS

Console Wii  
R\$ 1999,00



Jogo Wiifit  
R\$ 729,00



DS Cobalt - bundle  
com Mario Party  
R\$ 949,00



Jogo Mario Kart Wii  
R\$ 289,00



Jogo Wii Play  
R\$ 329,00

Confira também mais produtos no site da PERNAMBUCANAS  
[www.pernambucanas.com.br](http://www.pernambucanas.com.br)



Nintendo Wii e Nintendo DS são marca registradas da Nintendo © 2008 Nintendo.

Nintendo®



● Pontes de corda suspensas são um perigo. Um vacilo e é queda na certa



● O peixe assassino está prestes a se transformar em uma moqueca matadora



Jogue-me suas tranças, Rapunzel! O quê? Você não é a Rapunzel? Então esqueça

# CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA

Um dos melhores capítulos dos últimos dez anos

**C**astlevania já passou por muitos altos e baixos. A trilogia lançada para o NES, por exemplo, tinha como ovelha negra o episódio *Castlevania II: Simon's Quest*, um híbrido de ação/aventura com elementos de RPG. Ninguém poderia imaginar que essa combinação, odiada por muitos no passado, ganharia uma reformulação que se tornaria a base de *Castlevania: Symphony of the Night* (para PlayStation), o game que detém a fórmula mágica aprovada entre os fãs.

Enquanto nos consoles de mesa, a Konami tenta conciliar visual 3D, liberdade de exploração e cenas cinematográficas que façam jus à atual geração; nos portáteis, a boa e velha fórmula com visual 2D e progressão lateral rende sucesso atrás de sucesso: *Harmony of Dissonance* e *Aria of Sorrow* para GBA, *Dawn of Sorrow* e *Portrait of Ruin* para DS, *Castlevania: Order of Ecclesia* chegou para engrossar ainda mais essa lista.

### Mais ousado e instigante

A trama rola em meados de 1800, após os eventos de *Symphony of the Night*. O clã Belmont desapareceu com o tempo, fato que mobilizou diversas organizações secretas a criarem grupos para combater o Conde Drácula – afinal, ele sempre volta! Dentre esses, o mais promissor é o que atende pelo nome de “Order of Ecclesia” e que criou uma trindade

de glyphs (espécie de selos mágicos) com base nos poderes de Drácula. Shanoa é um dos membros escolhidos pelo líder da ordem como detentor dos glyphs. Até que algo aconteça.

Dizem que em time que está ganhando não se mexe. A Konami quebrou a regra e criou um pouco mais na fórmula do sucesso. As muitas novidades deste capítulo são empolgantes, além de reforçarem o lado RPG: mais quests e duas dungeons extras com dificuldade elevada. A liberdade de exploração por diversos pontos da Romênia destaca a riqueza visual do game – um espetáculo à parte, tanto na animação de abertura quanto no visual dos personagens. Mas a grande novidade fica mesmo por conta dos citados glyphs.

Similares ao sistema Tactical Soul de *Castlevania: Dawn of Sorrow* (em que você absorve as almas dos inimigos para assimilar novas técnicas), os glyphs são deixados por inimigos e

## ORGANIZAÇÕES SECRETAS CRIARAM GRUPOS PARA COMBATER O CONDE DRÁCULA. AFINAL, ELE SEMPRE VOLTA



## CONEXÃO VAMPIRESCA



O DS ganhou *Order of Ecclesia*, enquanto o Wii recebeu *Judgment* (review na próxima edição). Em comum, além de ambos estarem em plataformas da Nintendo, há a possibilidade de conexão entre eles para a habilitação de extras. Em *OoE*, o nível máximo de evolução de Shanoa é 99, mas ao se conectar a *Judgment*, esse número sobe automaticamente para 255 e o item Queen of Heart (que reduz a quantidade de corações necessários para usar o Glyph Union) é habilitado. Já em *Judgment*, Shanoa e Aeon tornam-se personagens jogáveis e alguns acessórios ficam disponíveis.



Os pichadores não têm medo de nada. Rabiscaram até as paredes do Drácula



Depois de um Rock Knight atrás, tem outro Rock Knight atrás. E outro, e mais outro...

podem ser absorvidos por Shanoa, que adquire novos ataques e habilidades. É possível equipar três glyphs distintos simultaneamente (um em cada mão, mais um terceiro nas costas), além de criar poderosos ataques por meio do glyph Union (quando os glyphs equipados se fundem em um único ataque). São mais de cem glyphs e a quantidade de itens colecionáveis é imensa, além, é claro, do desejo de completar todos os mapas do jogo em 100% e ter o



“Ó, querida! Quanto tempo! Dá só uma olhada no silicone que eu coloquei. Ficou grande, né? Pena que o castelo é escuro...”

“monstruário” completo. O nível de dificuldade é maior do que o dos últimos episódios lançados, com direito a chefes gigantes.

De quebra, você ainda pode habilitar o Albus Mode (jogar com o personagem Albus), o Boss Rush Mode (enfrentar todos os chefes) e a dificuldade Hard. Em meio às novidades, os fãs de longa data não deixarão de notar a reciclagem de muitos elementos nos cenários e o reaproveitamento de inimigos. A dublagem dos personagens é ótima, pena que as vozes são ouvidas somente nos diálogos principais. Já em se tratando de trilha sonora, a série mantém um histórico de excelência e se sobressai maravilhosamente aqui. Destaque para a música remixada de uma das fases de *Castlevania III*, do Nintendo 8-bits.

Com um sistema de combate extremamente versátil, apelo visual usado (para os padrões do DS) e uma penca de itens colecionáveis que martela na sua cabeça a necessidade de consegui-los, *Castlevania: Order of Ecclesia* pode ser considerado um dos melhores jogos da série dos últimos anos.



## EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	KONAMI
DESENVOLVIMENTO	KONAMI

## RECURSOS



## O QUE É

Elementos de jogos passados da série misturados com características modernas dos últimos games lançados para DS.

## VISUAL

Combina elementos 3D, design de fases variado e atraente e personagens com boa animação.



## ÁUDIO

A trilha sonora mantém o excelente nível de qualidade e combina perfeitamente com o visual de cada cenário.

## JOGABILIDADE

Mantém a pegada dos anteriores. Vez ou outra, a resposta aos comandos fica lenta, mas nada que comprometa.

## INOVAÇÃO

O destaque é o sistema de batalha que utiliza os glyphs. Há também a conexão com *Castlevania: Judgment*.

## RESUMO

Um jogo que instiga a exploração de todas as possibilidades, desafiando o jogador continuamente. Chutar a bunda do Drácula é um bônus!

# 90



# REVIEWS

## POKÉMON RANGER: SHADOWS OF ALMIA



OFICIALMENTE NO BRASIL

# POKÉMON RANGER SHADOWS OF ALMIA

### Colocando a bicharada para fazer o trabalho sujo... De novo!

**D**e todos os spin-offs da franquia *Pokémon* disponíveis para o DS, *Ranger* é o mais divertido. E *Shadows of Almia* chega para reforçar esse pensamento. A idéia é a mesma da primeira versão: capturar criaturas com um stylus e usá-las para cumprir seus objetivos.

Há, no entanto, uma série de diferenças em relação ao primeiro jogo, lançado há pouco mais de dois anos. A primeira é que, independentemente do sexo do protagonista, você é quem escolhe o pokémon que será seu parceiro no início da aventura. Além disso, é possível obter outros 14 monstros (cumprindo missões secundárias) que podem ser usados como parceiros a qualquer momento.

#### Uma certa afinidade

O método de captura também mudou. Desta vez, o que conta não é o número de círculos consecutivos que você desenha em volta de um pokémon, mas sim o preenchimento da barra de afinidade da criatura. Na prática, isso significa que você não é obrigado a repetir o processo desde o início se, por acaso, a linha de captura for quebrada. O importante é não demorar muito para fazer outro círculo, caso contrário a barra começa a esvaziar.

A possibilidade de fazer uma pausa entre um círculo e outro parece facilitar as coisas, mas não é bem assim. Tanto que agora você adquire upgrades que melhoram a performance do seu Capture Styler, o apetrecho usado pelo protagonista para capturar os pokémon. Alguns enchem mais rápido a barra de afinidade das criaturas; outros impedem que certos ataques interrompam a captura. Outra novidade é a possibilidade de usar alguns pokémon para se locomover com mais rapidez pelos cenários e acessar áreas que, sozinho, o personagem principal não conseguia.

*Shadows of Almia* é a típica primeira sequência de série:



traz várias novidades, mas mantém a estrutura original intacta (a opção Ranger Net ainda existe). Se você gostou do primeiro, certamente vai se esbaldar com este aqui.



Além de cercar a criatura com círculos, é preciso aumentar a afinidade com ela

## EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	HAL LABORATORY

## RECURSOS



## O QUE É

Capture pokémon fazendo círculos em volta deles com a stylus e, depois, use-os para capturar outros pokémon.

## VISUAL

Tem mais detalhes do que a versão anterior – o que significa que é mais atrativo do que a série principal.



## ÁUDIO

Quando não se tem o que falar sobre o som de um jogo, ele é dispensável. Não irrita, mas também não agrada.

## JOGABILIDADE

Tudo pode ser feito pela tela sensível e o processo de captura é bem mais divertido e desafiante do que parece.

## INOVAÇÃO

Atualização do primeiro jogo: não é muito diferente, mas acrescenta algumas novidades à fórmula.

## NC RESUMO

Versão refinada do game original. Não supera *Diamond/Pearl* (mesmo porque essa não é a proposta), mas é divertido.

# 73





• Não se engane: a frase é curta, mas os diálogos são imensos



• Definitivamente, uma tigela de lâmen é melhor do que essa falação sem fim



# NARUTO

## PATH OF THE NINJA 2

Na pele do ninja mais cabeça quente da história

**Q**uem está acostumado com o universo de *Naruto* sabe muito bem que o ninja oxigenado é mais cabeça dura que o Mega. Às vezes, porém, ele dá uma dentro — mesmo que, para isso, tenha que dar muito soco em ponta de kunai antes.

Tanto quem já curte os personagens quanto aqueles que não fazem a menor ideia do que significa “chacra” ou “jutsu” vão pegar o ritmo bem rápido. Basta ter um pouco de paciência e boa vontade. Tudo começa quando um grupo misterioso ataca uma pequena vila perdida no meio das montanhas. Tudo bem, não se trata de uma trama muito original, mas a boa notícia é que você vai se esquecer dela em pouco minutos, já que o que mantém o jogador ligado é a chance de participar do universo do anime.

### Quem se importa?

*Path of the Ninja 2* é um game cujo gênero não pode ser definido facilmente. Por quê? Bom, apesar de as batalhas rolar em turnos e ele apresentar todas as demais características de um RPG, não há



uma motivação forte o bastante para que você queira entender a razão de os personagens estarem salvando o mundo. Pode anotar: em muitos momentos do jogo, você vai apertar freneticamente os botões para pular os diálogos dos heróis.

A única coisa que importa são as batalhas contra os chefes. É aqui que você sente que está assistindo a um episódio do desenho: os inimigos são os mesmos; as técnicas são as mesmas; a dublagem é a mesma.

## EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**  
 PRODUÇÃO **TOMY CORP.**  
 DESENVOLVIMENTO **TOMY CORP.**

## RECURSOS



## O QUE É

A primeira tentativa decente de transformar *Naruto* em um RPG que preste. Mas é a primeira tentativa. Só isso.

## VISUAL

8

Mapas e dungeons básicos. Nada de surpreendente, mas nada decepcionante. Apenas o clássico 2D.



## ÁUDIO

8

Ponto para a dublagem original dos personagens. Efeitos sonoros e trilha sonora nem se destacam.

## JOGABILIDADE

8

A movimentação é fluida, mas faltou bom senso na hora de usar a tela sensível. Poderia ser mais cômodo.

## INOVAÇÃO

7

Uma saída da rotina para os jogos da série. Bom uso da touch screen durante os ataques mais poderosos.

## NG RESUMO

É uma bela inclusão na lista de jogos da franquia *Naruto*. Só que a série ainda tem muito que melhorar se quiser ser digna de lembrança.

# 83





# REVIEWS NINJATOWN

Um trabalho desse tamanho só pra espirrar uma gotinha de gosma preta...



● Moradias humildes, vestimentas monocromáticas, estradas retangulares. O segredo dos ninjas está na simplicidade



● A grande pergunta é: os de vermelho são demônios ou pimentas malaguetas?



● Putz... Essa história de voar em balões sem saber usar GPS pode dar zica...

# NINJATOWN

## A vida e o treinamento de um ninja nunca foram tão fáceis

**O** DS já provou que é ótimo para jogos típicos de PC. Títulos como *SimCity*, que sofrem com os controles de consoles, encontram um lar na tela de toque do portátil. Logo, um game de estratégia está em casa no DS.

Mas *Ninjatown* está longe de ser um título comum do estilo, com grandes tropas em um cenário de guerra quase pós-apocalíptico. Como o nome já diz, você controla ninjas, mais precisamente versões "fofas" dos famosos guerreiros japoneses. A especialidade deles não é infiltração sorrateira e assassínio, mas sim a produção de doces e guloseimas. Tudo começa quando demônios tentam invadir a cidade ninja para roubar as receitas que são a fonte de suas habilidades. Então, você assume o controle de um experiente e sábio ninja que precisa comandar um exército contra a invasão e salvar a cidade dos demônios.

### Estratégia simplificada

Mesmo sem jamais ter tocado em um jogo de estratégia, qualquer um consegue pegar o portátil e comandar um exército. Para criar ninjas, basta montar barracas: cada uma coloca dois soldados a sua disposição. Para encorpar o seu exército, você pode construir estruturas que fortalecem as barracas próximas ou usar os seus poderes especiais de mestre ninja.

Tudo funciona de maneira bem simples, e esse acaba sendo o defeito do jogo. Sua tarefa é apenas construir e posicionar o local padrão de alguns ninjas; todo o resto que diz respeito ao ataque e à formação que eles usarão para parar os inimigos é feito automaticamente, o que se torna um problema em certas fases, quando você apenas constrói algumas barracas e passa um bom tempo assistindo sem executar qualquer ação.

Mas, apesar disso, não se deixe enganar pelo visual estupidamente fofo já que, a partir da segunda metade do jogo, ele consegue ser desafiante e complicado até para um veterano em games de estratégia. E você se verá repetindo a mesma missão muitas vezes até achar o esquema perfeito de posicionamento e os tipos certos de ninja para o cenário.



## EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	SOUTHPEAK
DESENVOLVIMENTO	VENAN

## RECURSOS



## O QUE É

Jogo de estratégia (com cara de animação em Flash) que fornece um novo ponto de vista sobre os ninjas.

## VISUAL

8

Simple e muito adequado ao tom bem humorado do jogo. Parece uma animação de internet interativa.



## ÁUDIO

6

Músicas genéricas recheiam o jogo. Exceto em alguns bons momentos das animações, não fazem diferença.

## JOGABILIDADE

9

Esta é mais uma prova de que o DS é perfeito para gêneros que não conseguem deslanchar sem o mouse.

## INOVAÇÃO

7

Além da história peculiar, o jogo limita seu exército e faz de missões simples um imenso desafio.

## RESUMO

Simple e direto. É um título ideal para fãs de estratégia que querem jogar partidas rápidas ou para iniciantes no estilo.

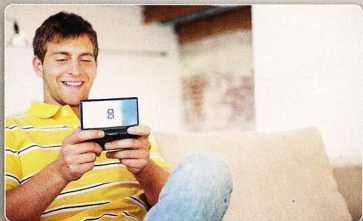
# 86

A Latamel Inc. parabeniza a UZ Games pela inauguração da mais nova loja da rede no Shopping Villa Lobos.

**Seja bem vindo!**



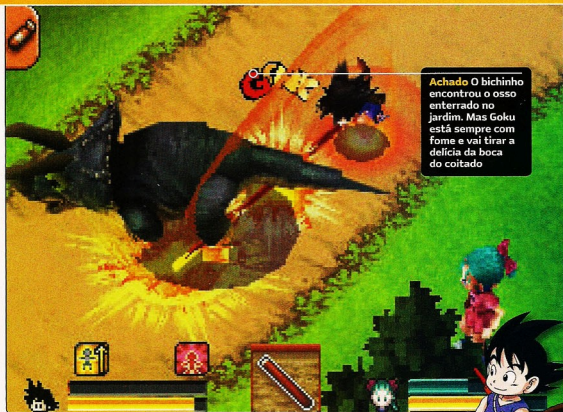
Participe da inauguração da nova loja no Shopping Villa Lobos e ganhe brindes exclusivos da Nintendo.



**Nintendo**<sup>®</sup>

Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2008 Nintendo.





Achado! O bichinho encontrou o caso enterrado no jardim. Mas Goku está sempre com fome e vai tirar a delícia da boca do coitado

# DRAGON BALL ORIGINS

### Tudo como era dez anos atrás

**D**epois de vários anos e mais ou menos uns 47 jogos de *Dragon Ball*, é bom ter uma surpresa dessas: *Dragon Ball: Origins*, quem diria, é um ótimo game! Primeiro porque voltamos para a primeira fase da série, quando Goku não passava de um pivete que estava sempre com fome e que tinha um rabo de macaco saindo dos fundilhos. Nada de seres alienígenas ou tramas fajutas. Só mais uma aventura por um mundo estranho onde coelhos usam metralhadoras e dinossauros vagam tranquilamente.

Se alguém no planeta ainda não conhece o que são as esferas do dragão (veja bem, esferas, não bolas), esta é a oportunidade perfeita para isto. Como o game conta a história desde o começo da saga, você pode reviver todos os momentos mais marcantes do anime. E, dessa vez, é você quem está no controle.

### Esta atração retorna após os comerciais

Mas existem alguns problemas para quem não é tão nostálgico assim. O sistema de ataque é meio porco. Ficar clicando numa tela de toque sem parar cansa a beleza. E é difícil se empolgar durante as batalhas já que a maioria dos ataques não funciona como o planejado.

As partes que exigem um pouco de massa cinzenta também não são um espetáculo. O puzzle mais difícil do jogo exige o mesmo que o mais boçal: ir de um ponto a outro do mapa, apertar algum botão perdido, abrir uma porta e derrotar o chefe.

Pode parecer bem chato, mas é só lembrar de como eram os personagens de *Dragon Ball* que tudo melhora. Piada total. Afinal de contas, um game com um velho tarado como o Mestre Kame não pode ser de todo ruim.

Além disso, capricharam bastante no visual: os gráficos são fantásticos! A trilha sonora não surpreende, mas não decepciona; só peca por não usar as vozes dos dubladores

do desenho. Mas com isso dá para conviver em paz.

*Dragon Ball: Origins* traz a sensação de voltar dez anos no passado – sentado no sofá da sala com uma tigela de suculhos, só esperando a hora do desenho começar.



o personagem Goku é que nem pavão: muito mais legal quando está com o rabo



## EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	ATARI
DESENVOLVIMENTO	GAME REPUBLIC

## RECURSOS



## O QUE É

Memória viva da primeira fase da série. Indispensável para quem é fã, apenas regular para jogadores eventuais.

## VISUAL

10

Os gráficos são ótimos e passam a sensação de se estar assistindo a um episódio da série.



## ÁUDIO

6

Áudio? Não há nada que lembre remotamente isso, apenas alguns efeitos sonoros esparsos e casuais.

## JOGABILIDADE

8

Movimentar Goku é mole com o uso da stylus, mas todas as demais ações são um pouco desajeitadas.

## INOVAÇÃO

8

Reinventar a franquia voltando às raízes foi a melhor e mais simples surpresa que o jogo poderia oferecer.

## RESUMO

Fantástico para fãs do anime. Quem não curte pode se decepcionar pouco, já que o game é meio parado e repetitivo.

# 90

SE VOCÊ GOSTA DE CHUTE,  
TEM FUTEBOL.

SE VOCÊ GOSTA DE SOCO,  
TEM BOXE.

SE VOCÊ GOSTA DE VELOCIDADE,  
CORRA E COMPRE O SEU.

ECOLA



**CONSOLE WII NINTENDO**

- PROCESSADOR BROADWAY
- INTERATIVIDADE TOTAL
- COM CONTROLES SEM FIO

TOTAL A PRAZO = R\$ 2.278,80

À VISTA R\$ 1.999,00

0+12x R\$ **189,90**

**WII PLAY COM  
CONTROLE REMOTO**

TOTAL A PRAZO = R\$ 234,80

À VISTA R\$ 289,00

0+12x R\$ **27,90**

**Nintendo**



lojas  
**Colombo**

E bom demais comprar aqui.

TELEVENDAS 0800 642 4242

[www.colombo.com.br](http://www.colombo.com.br)

Ofertas válidas de 25/11/2008 a 20/12/2008 ou enquanto durarem os estoques. Crédito e condição sujeitos à aprovação financeira pela Credifiar S.A. S/A. TAC de R\$ 3,99 + IOF. Condição de pagamento no cartão de crédito: 12x (0+12), com juros de 1,99% a.m. e 26,68% a.a., com o primeiro pagamento no vencimento do cartão e as demais parcelas de 50 em 50 dias, somente para os produtos anunciados nessa condição. Para pagamento via boleto bancário, será cobrada uma tarifa de R\$ 1,50. Disponibilidade de 50 peças por produto. Eventuais erros neste impresso têm preservado o direito de retificação. Imagens meramente ilustrativas.



# REVIEWS

## TOM CLANCY'S ENDWAR



Com uma confusão dessas na tela, aquela opção "Help" ali no meio pode ser muito útil na hora de um aperto como esse



O futuro é negro. Ou, no máximo, azul escuro com algumas coisas vermelhas

# TOM CLANCY'S ENDWAR

Porque "Tom Clancy's Advance Wars" ia dar muito na cara...

**C**aramba! Dois jogos da Ubisoft na mesma edição que não têm a ver com bichinhos, bebezinhos ou auto-ajuda? O que está acontecendo com este mundo?

Depois que vimos a ousada versão de *EndWar* com comandos de voz para o X360, ficamos impressionados e achamos que o game de DS não seria o desastre que inicialmente imaginamos quando ele foi anunciado no começo deste ano. E não é mesmo.

Obviamente, aquela detonação completa não está presente aqui, mas, por outro lado, temos um game de estratégia por turnos bem executado e perfeitamente jogável que está apenas um pouco abaixo do patamar de *Advance Wars*, o título mais representativo do gênero.

O modo principal do jogo é ambientado uns 20 anos no futuro, com forças americanas, russas e europeias pulando umas nos pescões das outras. A história segue o padrão Clancy de sempre e, como tal, não tem o charme que colocou *Advance Wars* em uma posição de destaque. Ainda bem que a ação compensa toda essa secura.

### Peões, damas e reis

Cada campanha acontece em um território diferente e tem por volta de 30 batalhas distintas. O nível de dificuldade é progressivo: no começo, você enfrenta conflitos pequenos e fáceis de completar; no final, combates épicos que fritam seu cérebro devido à complexidade tática.

Apesar de haver duas fases em cada turno – movimento e combate – este é, essencialmente, um jogo de xadrez de luxo, assim como *Advance Wars*. O campo de batalha é uma grade de hexágonos e cada lado tem uma variedade de unidades, que por sua vez têm um alcance de movimento que depende do terreno e um alcance de ataque que depende do inimigo. É preciso avaliar o campo de batalha usando o mapa e depois decidir quando e quais unidades despachar para enfrentar o inimigo. Atacar com tudo funciona nas primeiras fases, mas logo se torna uma tática redundante.

O sistema de controle é muito delicado, mas cumpre seu papel e oferece a possibilidade de escolha entre usar o direcional e os botões ou arrastar e clicar com a stylus (ou, para melhores resultados, uma combinação dos dois métodos). Um robusto modo versus para dois jogadores e um editor de mapas bem bacana completam o pacote.



O jogo é uma espécie de xadrez. Só não tem xeque-mate nem cheque-pastor



## EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	UBISOFT
DESENVOLVIMENTO	FUNATICS

## RECURSOS



## O QUE É

Combate estratégico por turnos no molde de *Advance Wars*, com três facções para comandar em centenas de batalhas.

## VISUAL

Funcional em vez de atraente. Mas com tantas coisas acontecendo, isso é algo bom.



## AUDIO

Trilha sonora tipicamente explosiva e sons aceitáveis de máquinas de guerra fazendo o que têm de fazer.

## JOGABILIDADE

Combates que exercitam o cérebro em grande variedade de cenários. Os controles funcionam a contento.

## INOVAÇÃO

Nada que não tenham visto antes (e melhor), mas, ainda assim, uma boa opção no gênero.

## RESUMO

Podemos até ser um *Advance Wars* "clancyficado", mas é legal de jogar e há muito o que fazer, incluindo um bem trabalhado modo versus.

# 74

# Encontre os Produtos Oficiais da Nintendo no site do Wal-Mart



Wii

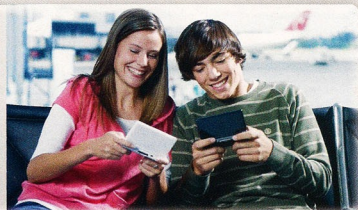


Acesse [www.walmart.com.br/nintendo](http://www.walmart.com.br/nintendo) e confira todos os produtos Nintendo disponíveis no Walmart.com.br!

NINTENDO DS™



...é para todos.



12x sem juros nas compras acima de R\$ 199,00  
Frete Grátis Brasil nas compras acima de R\$ 49,00

Nintendo®

Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2008 Nintendo

WAL★MART®  
[www.walmart.com.br](http://www.walmart.com.br)



“Olá. Você sabe o caminho para um jogo que preste?”

# AWAY SHUFFLE DUNGEON

### O filho bastardo do pai de *Final Fantasy*



PLATAFORMA  
PRODUÇÃO  
DESENVOLVIMENTO

DS  
MAJESCO  
ARTOON

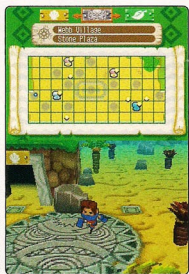
**R**PG simples com visual quadrado e “old school”. *Away: Shuffle Dungeon* tem como principal atrativo dungeons que mudam sua configuração cada vez que o contador (que aparece na tela superior do DS) chega a zero. E mesmo assim, depois de um tempo repetindo a mesma coisa, fica tudo muito chato.

Na trama, você é um herói chamado Sword que mora em uma ilha onde, de tempos em tempos, um estranho fenômeno chamado AWAY faz todos desaparecerem. E adivinhe quem tem de encontrá-los!

Isso seria bacana se não fosse o mais puro clichê dos RPGs japoneses do final da década de 1990. Definitivamente, não há como algo assim funcionar nos dias de hoje, principalmente quando remakes de *Final Fantasy* e *Chrono Trigger* já fazem parte da biblioteca do Nintendo DS.

O trabalho é uma colaboração entre os estúdios Artoon e Mistwalker e seria facilmente descartável se o roteiro não fosse escrito por Hironobu Sakaguchi (criador de *Final Fantasy*), se não contasse com a arte de Naoto Oshima (que desenhou os personagens Sonic e Dr. Ivo Robotnik) e com trilha sonora de

Nobuo Uematsu (também de *FF*). Humm... Pensando bem, é descartável de qualquer jeito.



Se ele tivesse vergonha na cara, entraria na caverna e não sairia mais

## EM DETALHES

VISUAL 3  
ÁUDIO 6  
JOGABILIDADE 4  
INOVAÇÃO 3

## RESUMO

O game tenta se vender pelos nomes famosos envolvidos na produção, e não pela diversão que possa oferecer.

# 35

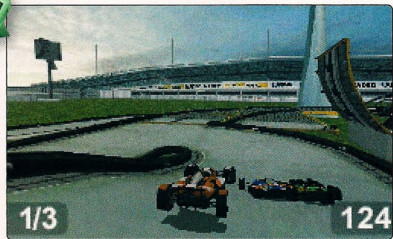
# TRACKMANIA DS

### O clássico de PC em versão miniatura



PLATAFORMA  
PRODUÇÃO  
DESENVOLVIMENTO

Wii  
FOCUS  
FIREBRAND



Vai, Massal Passa por cima do Hamilton e levanta logo essa taça!

**S**e você joga PC, mas não se liga em estratégia, tiro em primeira pessoa ou *World of Warcraft*, certamente já ouviu falar de *Trackmania*. Trata-se do veloz e acessível game de corrida no qual você mesmo cria a sua própria diversão. Assim como no original, quanto mais tempo você passa com a versão portátil, mais interessante o game se torna.

Há três modos de jogo, e todos consistem em completar, no menor tempo possível, percursos cheios de curvas sinuosas e loopings usando veículos cuja dirigibilidade é semelhante à de carinhos de controle remoto. Os carros saem

da pista com certa frequência, pois nem sempre fazem as curvas do jeito que você quer, mas é possível recolocá-los em jogo em frações de segundo pressionando apenas um botão.

Desligar as consequências das quedas torna a experiência menos frustrante, mas é muito mais satisfatório aprender as manhas de cada pista para não cair o tempo todo.

Há ainda um detalhado modo de edição que permite a criação de pistas tão complexas e vertiginosas quanto às do clássico *Stunt Car Racer* (outro

jogo de PC). Se você tem com quem jogar e compartilhar conteúdo, a diversão é quase infinita.



## EM DETALHES

VISUAL 8  
ÁUDIO 6  
JOGABILIDADE 7  
INOVAÇÃO 7

## RESUMO

Frenético jogo de corrida com carros difíceis de controlar e um ótimo modo de criação de pistas. Se puder, jogue com outras três pessoas.

# 77

### Camera Controls



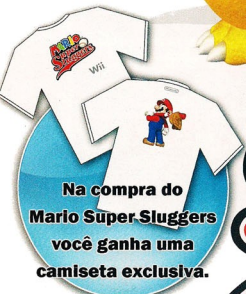
O editor de pistas é bem bacana, mas a memória disponível é pouca



# Wii™



# MARIO™ Super Sluggers



Na compra do  
Mario Super Sluggers  
você ganha uma  
camiseta exclusiva.

(Enquanto durarem os estoques.)

## Encontre em sua loja favorita!



Nintendo

Wii é uma marca registrada da Nintendo © 2008 Nintendo.



# TETRIS PARTY

Não é um show de heavy metal, mas é uma festa de quebra-cabeças



PLATAFORMA  
DESENVOLVIMENTO  
PREÇO

WiiWARE  
TETRIS ONLINE, INC.  
1.200 Wii POINTS



• No escurecer da noite, Trivas tira a barba e sai em busca de... Diversão

Muito antes de *Brain Age* ou *Big Brain Academy*, *Tetris* já era sinônimo de game de quebra-cabeças. E se tornou sinônimo também de Nintendo ao ser vendido junto com o primeiro modelo de Game Boy. Por isso, até hoje é considerado um dos responsáveis pelo sucesso do portátil. Agora, no Wii, a Hudson tenta fazer dele um item indispensável também no console.

Para modernizar o clássico de eliminar linhas, *Tetris Party* traz 18 modos de jogo. A maior parte deles são variações do estilo tradicional: elimine as linhas com algum obstáculo ou desafio específico. O principal destaque é o modo compatível com a Balance Board – sim, agora dá para fazer exercícios jogando *Tetris*!

Usar a prancha do Wii é simples: basta inclinar o corpo para a direção que você quer mover a peça e chacoalhar o corpo para virá-la. O que parece



• Embora disso, há o velho *Tetris*

um prenúncio de catástrofe acaba se mostrando um modo inovador e divertido. Com diferentes formas de "Termininoses" e um cenário reduzido, controlar as peças é um desafio interessante e aumenta consideravelmente a dificuldade do jogo.

*Tetris Party* é um título bacana e indispensável nos canais dos fãs da série. Mesmo sem inovar tanto quanto promete, o modo da Balance Board dá um novo ar para o

jogo. Além disso, o modo cooperativo e o multiplayer online tornam a vida útil do jogo infinita.

## EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	8

## RESUMO

Compra indispensável para iniciados em puzzle ou amantes da série. Ainda assim, a versão de DS continua sendo a melhor.

# 79

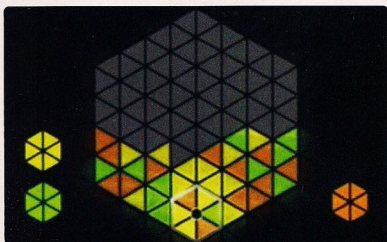
# ART STYLE ROTOHEX

Tira os quadrados, coloca uns hexágonos e pronto: nasce mais um jogo de puzzle



PLATAFORMA  
DESENVOLVIMENTO  
PREÇO

WiiWARE  
SKIP  
600 Wii POINTS



• A primeira coisa que vem à cabeça é o Cubo Mágico. Lembra dele?

O terceiro título da série *Art Style* tem nome de remédio, mas é apenas mais uma variante de *Tetris*. Triângulos coloridos caem do alto da tela e você precisa ordená-los para formar hexágonos de uma mesma cor que, como manda a tradição dos quebra-cabeças com peças, desaparecem em seguida. É possível mover triângulos de um lado para o outro da tela, mas como o cursor também tem a forma de um hexágono, a tarefa não é tão fácil quanto parece. Além de girar as peças que já estão na parte de baixo da tela, é possível pegar peças no ar e direcioná-las até um local específico para formar hexágonos logo de cara.

Há duas maneiras de jogar, ambas usando apenas o Wii Remote. Na configuração padrão, o cursor é controlado com o direcional e os botões 1 e 2 servem para girar as peças que estão dentro dele. Na outra, você move o cursor apontando para tela e o faz girar (em um sentido só) com o botão A. Inicialmente, a segunda opção parece ser a mais intuitiva das duas, mas a verdade é que ela oferece pouca precisão; o que é um problema sério quando a tela já está quase lotada.



• Mude as opções e tudo fica igual

## EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	2

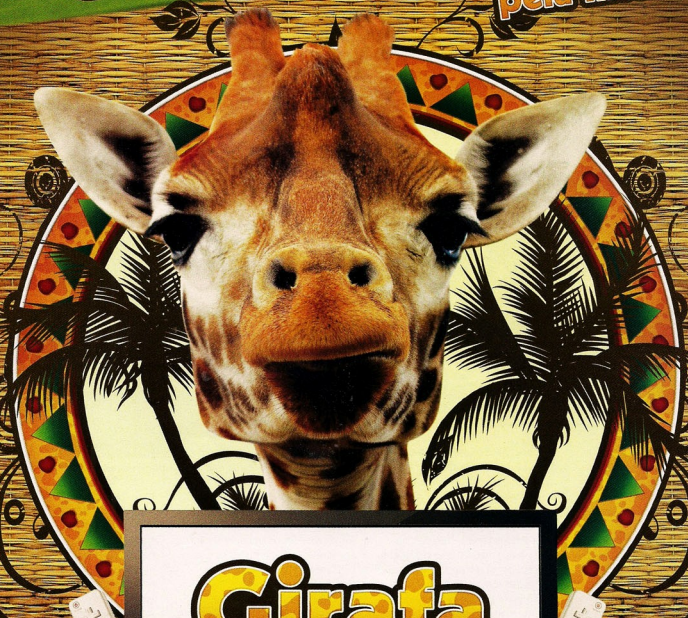
## RESUMO

Nada mais do que um *Tetris* com triângulos no lugar das velhas peças retangulares. É um título barato, mas tem bem pouco a oferecer.

# 62

A Nintendo dá  
boas vindas ao Girafa.

**Chegou Girafa.** Nunca foi tão  
animal comprar  
pela Internet.



**Girafa**

[www.girafa.com.br](http://www.girafa.com.br)



**Aqui você tem muito mais:**

Garantia estendida de 1 ano  
além da original de fábrica

Grandes  
marcas

As melhores ofertas  
em eletroeletrônicos

Ambiente  
100% seguro

**No Girafa você encontra toda a linha Nintendo, além das melhores marcas  
de eletroeletrônicos do mercado. Acesse hoje mesmo e confira nossas ofertas!**



# REVIEWS

ALIEN CRUSH RETURNS / SBCGFAP: EPISODE 3

## ALIEN CRUSH RETURNS

Depois dessa, não queremos nem a volta do ET de Steven Spielberg



PLATAFORMA  
DESENVOLVIMENTO  
PREÇO

WIIWARE  
HUDSON SOFT  
800 Wii POINTS



• Esta tela é conhecida como "O Ataque das Amanditas Escabrosas"

**E**xistem jogos cujas continuações são extremamente aguardadas. Também há alguns que se tornam cult e seus grupos de adoradores desejam que eles retornem mesmo depois de décadas no ostracismo. Por outro lado, existem alguns jogos que nunca ganharam notoriedade e não há sequer um pequeno nicho que deseja o seu retorno, como é o caso de *Alien Crush*.

A continuação do jogo de pinball do antigo Turbografix-16 chega com a mesma temática de ficção científica de seu antecessor: uma história horrível de alienígenas que invadem o planeta Terra. Seu objetivo: salvar a Terra em mesas de pinball infestadas com grotescos seres de outros mundos.

O que diferencia *Returns* de outros jogos do estilo não é a história, o design das mesas ou os gráficos, que agora são



• Bola em jogo de pinball? Pra quê?

totalmente tridimensionais e causam até um pouco de náusea; mas sim seu modo online que cria boas possibilidades.

Há uma lista com a melhor pontuação nas mesas e um modo para enfrentar conhecidos ou pessoas de todo o mundo online. Infelizmente, a Hudson esqueceu que jogar online não substitui um modo para dois jogadores no mesmo console e deixou isso para lá. Se não fosse por esse detalhe e pela pequena variedade de mesas, seria compra certa por conta de seu preço camarada.



### EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	5

### RESUMO

Pinball clássico com um bom modo online, mas é prejudicado pela limitação no número de mesas e pela pouca variedade de jogo.

# 66

## STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE

EPISODE 3: BADDEST OF THE BANDS

Mais ácido e irritado do que nunca, ele agora ataca as bandas de rock



PLATAFORMA  
DESENVOLVIMENTO  
PREÇO

WIIWARE  
TELLTALE GAMES  
1.000 Wii POINTS



• Quem são eles? O Hanson ou um grupo de clones do Peter Frampton?

**N**ão espere ver um novo sistema de jogo no terceiro *Strong Bad*. A graça de jogos point and click sempre esteve na história, é exatamente o ponto alto em *Baddest of the Bands*.

Tudo começa quando a "máquina de diversão" de Strong Bad (um Atari 2600) quebra. Ele precisa consertar a sua principal fonte de entretenimento, mas como pagar as peças de um produto com tecnologia de ponta? Óbvio: montar um festival de bandas. Seu trabalho, então, passa a ser convencer todos seus conhecidos a montar (ou ressuscitar) seus grupos.

Cada episódio desta série tem seu próprio roteirista, sempre com a aprovação dos irmãos Chapman, criadores de *Strong Bad*. Na mais recente aventura, esse sistema de desenvolvimento realmente fez a diferença e resolveu o problema de variação no humor, ao mesmo tempo em que manteve o estilo do personagem.

É possível notar mudanças nítidas no estilo do terceiro episódio de *Strong Bad*, mas isso não quer dizer que ele tenha ficado pior. Com diversas piadas

mais "adultas", os autores aproveitaram a pegada "rock 'n' roll" do jogo para brincar com clichês de bandas de metal e de rock. Desde a concepção de uma capa de CD que, de acordo com o protagonista, precisa de um carro em chamas, um dinossauro e uma garota de biquíni; até o indispensável esquerdo para ser acessado durante o show.



São detalhes assim que tornam este *Strong Bad*, o melhor de todos.

### EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	9
JOGABILIDADE	9
INOVAÇÃO	7

### RESUMO

Milhares de citações para quem ama rock and roll e o característico humor agressivo do personagem são garantia de diversão.

# 86

# A maior variedade de acessórios Nintendo você encontra na Microplus



Universal  
Sleeves

System  
Gloves



Car  
Adapter



Fashion  
Sleeves



Estojo  
Guitar Hero



SHOPPING VILLA LOBOS  
Av. Nações Unidas 4777 lj 146  
Lapa -São Paulo-SP CEP 05477-000  
Tel:(11) 3021-9947

SHOPPING ELDORADO  
AV.Rebouças 3970 Lj.120  
Pinheiros-São Paulo-SP CEP 05402-600  
Tel:(11) 3032-3326

Nintendo®

Nintendo DS é propriedade da Nintendo © 2008 Nintendo.

MICROplus  
ELECTRONICS

## POR QUE "i"?

A Nintendo afirma que o "i" do nome tem três significados: 1) Um "i" como o de "Wi"; 2) "i" do pronome pessoal em inglês "I", que significa "eu" em português (a idéia é que ele seja um aparato pessoal e que cada pessoa da família tenha o seu); 3) "i" pronunciado como a palavra em inglês "eye", ou "olho" em português (já que entre suas novas funcionalidades estão duas câmeras).

# O NOVO NINTENDO DS

## Testamos o DSi e seus atraentes recursos

O marketing cria em nós a necessidade de consumir. Em tecnologia, essa máxima é especialmente verdadeira. Desejamos sempre o televisor com a maior definição, ou o processador com mais núcleos, ou o sistema de som com mais canais, mesmo que já estejamos satisfeitos quando tomamos conhecimento dos novos produtos.

Absolutamente ciente dessa verdade, a Nintendo vive a nos tentar com atualizações de hardware que nem sempre precisamos, mas passamos a cobçar apaixonadamente. Foi assim com o Game Boy clássico, depois com o GBA e atualmente com o DS.

Um ano e meio depois do lançamento de seu portátil de duas telas (com o modelo que ficou conhecido como Phat), a empresa nos empurrou o irresistivelmente sexy modelo Lite. Confortável com as vendas da segunda geração do DS, a Nintendo esperou mais de dois anos para introduzir sua próxima arma de sedução: o DSi.

Com um novo conjunto de recursos, a novidade invadiu o Japão no dia 1º de novembro e foi recebido com efusividade. Mais do que rápido, tratamos de conseguir uma unidade no dia do lançamento e realizamos todos os testes para avaliar se o DSi é uma necessidade ilusória ou uma compra obrigatória.

## LUZES

Mudaram de lado e passaram de duas para três. Agora, a luz de Power, da direita, é azul. A de recarga, vermelha, é a do meio. A nova, de comunicação, é amarela e pisca quando o portátil está recebendo dados via Wi-Fi.

## ALTO-FALANTES

Os pequenos orifícios foram substituídos por duas pequenas aberturas, uma de cada lado, que soam mais alto e claro. Ainda assim, nada se compara à experiência de jogar usando fones.

## TELAS MAIORES

A resolução é a mesma de antes, mas as duas telas de LCD ganharam 0,25 polegada a mais diagonalmente que as do modelo Lite. Sutil, a diferença é percebida apenas ao comparar lado a lado com as telas do modelo anterior.

## NOVO SISTEMA

Se parece com a interface de canais do Wii, mas numa linha horizontal. Você pode navegar pelos ícones usando das setas ou arrastando a barra na parte inferior da tela. Há espaços vazios para baixar softwares pelo DSi Shop.

## BRILHO EXTRA

Como se o Lite já não fosse brilhante o suficiente (ainda mais se comparado com a escuridão do modelo do Phat), o DSi adiciona um nível extra de brilho. Mas há um preço a ser pago por isso: a bateria acaba mais rápido.



## ARMAZENAMENTO

Uma memória flash embutida garante que você possa armazenar as fotos que tirar, as vezes que gravar e os jogos que baixar.

## BOTÃO POWER

Agora no estilo do Power no Wii Remote, ele tem dupla função: toque-o para resetar o sistema ou segure-o para desligar o portátil.

## CÂMERA INTERNA

Posicionada ao lado do microfone, bem no centro da dobradiça, ela aponta direto para o seu rosto. Com o software incluso, é possível alternar entre esta e a câmera externa, para usar o aparelho como uma câmera fotográfica.

## MAIS MEMÓRIA

A memória RAM foi expandida para melhorar o browser de internet. O processador também é mais poderoso para manipular áudio e vídeo em tempo real. É bem provável que futuros jogos programados para DSi tirem vantagem desse poder extra.

## STYLUS

A primeira era do tamanho de um palito de dentes, e depois foi crescendo. A nova é quase 0,5 cm maior que a do Lite, mas acopla-se no mesmo compartimento.



É possível salvar mais de 400 fotos na memória interna do aparelho.

## NOVO DESIGN

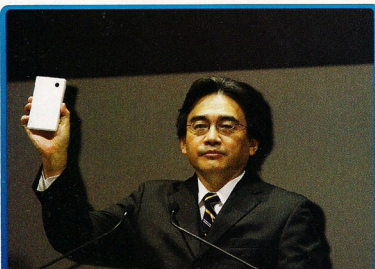
A primeira coisa que se nota é o acabamento do corpo do aparelho: enquanto o Lite era brilhante, liso e acumulador de impressões digitais, o DSI é fosco e menos escorregadio, mas também mais propenso a reter manchas de dedos sujos.



Comparado ao Lite, o novo modelo é levemente mais fino na capotura e um pouco maior na largura e no comprimento.

Por fora, o portátil perdeu o logo das duas telas na tampa, que ficou apenas com a câmera externa (e uma pequena luz que acende quando ela está ativada). Os botões L e R são mais salientes e têm um ícone de câmera (já que servem de botão para tirar fotos). Do lado direito, saiu a chave de Power e entrou o compartimento para cartão SD (o mesmo padrão utilizado pelo Wii). Na parte inferior, saíram o compartimento para cartuchos de GBA e o controle deslizante de volume, que se tornou tecla e passou para o lado direito (impedindo de mudar o volume acidentalmente).

Por dentro, a grande novidade é a ampliação das telas: de 3,0 polegadas, passaram a 3,25 polegadas diagonais cada uma. Isso resulta em meros 10% a mais de área por tela, mas o espaço entre elas



## A HORA DA VIRADA

Um dos supostos motivos para o lançamento do DSI é o sucesso da Sony com o PSP no Japão. Principalmente depois do lançamento de *Monster Hunter 2nd G* para o portátil, suas vendas semanais dificilmente vinham sendo superadas pelo DS Lite. Com a chegada do novo DS, repare como as vendas do PSP caíram, assim como as vendas do modelo Lite.

	13-19/10	20-26/10	27/10-02/11	03-09/11	10-16/11
DSI	-	-	171.925	104.897	85.327
PSP	159.816	60.467	50.358	43.726	38.153
DS Lite	29.839	22.965	16.369	8.381	3.559

Fonte: Media Create/Entertainment Brain

É interessante constatar, também, que este lançamento foi mais bem-sucedido que o do DS Lite no Japão, em março de 2006, embora apresentem tendências contrárias (as vendas do Lite aumentaram após o lançamento e as do DSI têm caído). Acompanhe os números das três primeiras semanas de cada modelo em território nipônico.

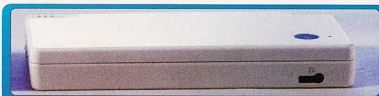
	1ª Semana	2ª Semana	3ª Semana	Total
DSI	171.925	104.897	85.327	362.146
DS Lite	68.438	88.958	104.452	261.848

A diferença de tamanho entre as telas do DSI e do DS Lite só fica evidente quando você coloca um do lado do outro.



diminuiu 1,5 mm, o que faz uma grande diferença num jogo como *Contra IV*. A tecla de Power agora fica na face, no canto inferior direito, e é dura o suficiente para não ser apertada por acidente. As demais teclas têm um toque mais sensível, o que deve fazer diferença em jogos de luta e tiro. A câmera interna foi alocada no centro do aparelho, apontando para o jogador.





### DURMA EM PAZ, GAME BOY

A retirada do slot para cartuchos de GBA no DSi marca definitivamente o fim da era Game Boy. Mas não são apenas os jogos de GBA que se tornam incompatíveis com o novo portátil. Acessórios e funcionalidades que utilizavam a entrada também ficam inutilizáveis no DSi. Confira a lista de jogos de DS que não são compatíveis com o DSi e as razões para isso:

- Guitar Hero: On Tour (adaptador de guitarra)
- Guitar Hero: On Tour: Decades (adaptador de guitarra)
- Otoma no DS Kao Training (câmera)
- Oshare Majou Love and Berry (leitör de cartas)
- Mushi King Super Collection (leitör de cartas)
- Wontertainment Music Channel (leitör de cartas)
- My Health Coach (pedômetro)
- Slide Adventure: Mag Kid (sensor de deslizamento)
- Tony Hawk's Motion (acelerômetro)
- Nintendo DS Browser (cartucho de armazenamento)
- Nintendo MP3 Player (conector de GBA)

Além desses jogos, outros sofrerão restrições em suas funcionalidades, como os compatíveis com o Rumble Pak, que era conectado à entrada de GBA. Alguns jogos de DS também utilizavam o conector para trocar informações com versões anteriores para GBA, como é o caso de *Pokémon Diamond/Pearl*, *Pokémon Platinum* e *Castlevania: Dawn of Sorrow*.

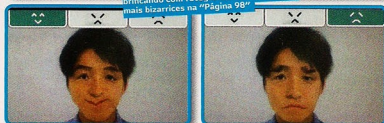
### NOVO SISTEMA

Ao ligar o portátil, você logo nota como a tela de sistema mudou, ficando muito parecida com o layout de canais do Wii. As opções aparecem num menu horizontal e você pode reorganizar os ícones como preferir. Há dezenas de espaços reservados para novos jogos e softwares que você baixa pelo DSi Shop.

Como no Wii, você pode se conectar à loja para baixar utilitários e jogos de DSiWare, utilizando Nintendo Points que podem ser adquiridos online ou por cartões pré-pagos. Nas primeiras semanas, apenas o novo navegador Opera estava disponível para baixar, gratuitamente.

Os softwares baixados são armazenados na memória interna. São 256 MB de memória flash embutida, dos quais 128 MB são dedicados para configurações de sistema e atualizações de firmware e 128 MB são reservados para dados de usuários: fotos, sons e softwares. Os dados armazenados são medidos por blocos (1 bloco = 128 KB).

Para conectar-se à internet, o portátil agora aceita, além do



protocolo de segurança WEP aceito pelos modelos anteriores, proteção de rede WPA e WPA2. E além do protocolo Wi-Fi 802.11b, agora foi implementado o padrão 802.11g para uma melhor performance na transferência de dados Wi-Fi. Existe ainda a opção de controle parental baseado na classificação indicativa (ou seja, que bloqueia jogos de acordo com os selos CERO do Japão, ou ESRB quando sair o modelo americano).

O software Nintendo DSi Camera permite tirar fotos e armazená-las na memória interna ou em um cartão SD. Pode-se alternar entre a câmera interna e a externa e aplicar efeitos de distorção em tempo real, molduras e até mesmo brincadeiras, como mesclar e comparar rostos. As fotos saem em resolução de 640 x 480 pixels, o que pode parecer pouco, mas é mais que o dobro da resolução de tela do DS. Para exibi-las no portátil, é mais do que suficiente, só não é a melhor opção para sua câmera primária, já que não tem definição recomendada para impressão e carece de um estabilizador de imagens para fotos em movimento.

O Nintendo DSi Sound permite gravar vozes e brincar mudando o timbre e a velocidade ou aplicando efeitos de distorção curiosos. É possível também ouvir músicas armazenadas em um SD Card (infelizmente, apenas no formato AAC, não em MP3) enquanto assiste a um visualizador com imagens de jogos Nintendo.



Na época do teste, apenas o navegador de internet (gratuito) estava disponível para download. A opção para comprar Nintendo Points também estava inoperável.

As fotografias transferidas para cartões SD são salvas em formato JPG e não ocupam mais do que 60 K de espaço cada.



### TELAS EM NÚMEROS

A matemática diz o quanto as telas aumentaram do Lite para o DSi:

	Diagonal	Largura x Altura	Distância entre telas	Área
DSi	3,25"	6,8 cm x 5,1 cm	2,1 cm	34,68 cm²
DS Lite	3,00"	6,7 cm x 4,7 cm	2,25 cm	31,49 cm²

### TESTE DE BATERIA

O DSi utiliza uma bateria recarregável do tipo íon lítio, muito similar à do modelo Lite: a deste comporta uma carga de 850 mAh (miliampere-hora) e a do novo DS segura uma carga de 840 mAh. Apesar de equivalentes, a duração da bateria do DSi é menor, já que ela precisa alimentar um processador mais robusto (capaz de manipular áudio e vídeo em tempo real) e duas telas ligeiramente maiores. Os índices divulgados pela Nintendo são os seguintes, de acordo com a iluminação da tela:

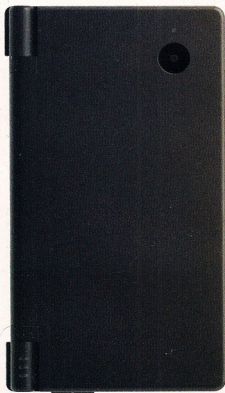
	DSi	DS Lite
Tempo de carga	2h30	3h00
Duração da bateria		
Iluminação mínima	9h-14h	15h-19h
Iluminação baixa	8h-12h	10h-15h
Iluminação média	6h-9h	7h-11h
Iluminação forte	4h-6h	5h-8h
Iluminação máxima	3h-4h	-



Em nossos testes, o DSi levou em média 2h15 para receber uma carga cheia (de 0% a 100%, com o aparelho desligado), enquanto o modelo Lite chegou a 2h50 – com um detalhe curioso: a fonte do Lite esquentou, enquanto a do DSi permaneceu fria. A propósito, o DSi utiliza um novo modelo de adaptador A/C, com um conector diferente e incompatível com o anterior.

Em testes com jogo (*Zelda: Phantom Hourglass* rodando a apresentação inicial em loop, com volume no mínimo), o DSi alcançou exatas 6h de duração com as telas no brilho forte e 4h25 com a iluminação máxima (nível de brilho que o modelo Lite não atinge). Em teste de Wi-Fi (opção Download Play ligada, iluminação forte, volume máximo), o DSi permaneceu 5h03 ligado.

No geral, o desempenho foi ligeiramente melhor que os números divulgados pela Nintendo, mas pode decair em situação real de jogo.

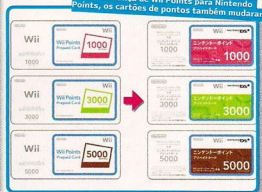


Gostamos mais do modelo preto, mas não tivemos escolha na hora de comprar



Fechado ou aberto, uma coisa é certa: o DSi é o modelo mais estiloso de todos.

Com a mudança de Wii Points para Nintendo Points, os cartões de pontos também mudaram.



Um dos primeiros softwares a serem disponibilizados no DSi Shop é o Mowing Notepad, que permite a criação de animações quadro a quadro.

## ONDE COMPRAR?

Como o modelo americano do DSi está a pelo menos seis meses de distância, adquirir o portátil japonês é uma grande tentação. Nós conseguimos uma unidade no dia do lançamento graças ao repórter Renato Siqueira, em visita ao Japão, que enfrentou fila e frio em frente a uma filial da loja de eletrônicos Laox para nos enviar o aparelho. Foram 18.900 ienes do DSi, mais 6.840 ienes de envio expresso (uma semana para chegar aqui), o que totalizou cerca de R\$ 610. Como foi declarado como presente e com valor menor, tivemos de pagar R\$ 130 para retirar o produto na alfândega.

Se você não tem um amigo no Japão para ajudar no processo, a brincadeira pode ficar bem mais cara. Dada a alta procura e os estoques limitados, as importadoras estão cobrando preços exorbitantes, e você ainda deve arcar com 60% de imposto de importação e com a alíquota do ICMS, que varia de estado para estado.

Confira três lojas que enviam o Nintendo DSi para o Brasil e os preços por elas praticados em meados de novembro:

**Play-Asia:** [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com) (US\$ 299)

**YesAsia:** [www.yesasia.com](http://www.yesasia.com) (US\$ 299)


**NCSX:** [www.shopncsx.com](http://www.shopncsx.com) (US\$ 249)

Antes de se decidir pela compra, tenha em mente que os menus de sistema do console estão todas em japonês (sem possibilidade de troca de idioma) e que você só poderá adquirir jogos de DSiWare pela loja japonesa, mesmo quando saírem os aparelhos americano e europeu. Os jogos em cartucho, no entanto, não possuem nenhuma trava de região – é possível rodar normalmente os jogos lançados oficialmente por aqui.

Para variar, a Nintendo mudou o formato do conector da fonte de energia mais uma vez.



## CONCLUSÃO

Como o DSi só chegou ao Japão e tem previsão de lançamento nos EUA apenas para o segundo semestre de 2009, somente os mais ávidos por tecnologia devem querer adquirir o novo portátil – há algumas restrições, como nem apenas em japonês e trava de região para conteúdo adquirido online. Para quem já possui um DS Lite, os recursos do novo modelo podem não ser o bastante para estimular a troca por ora, de qualquer forma. Porém, especula-se que a Nintendo desenvolverá jogos dedicados ao novo modelo, que podem tomar vantagem do maior poder de processamento, bem como da maior quantidade de memória RAM (que passou de 4 MB para 16 MB). Se for verdade, o DSi passará de objeto de desejo para aquisição obrigatória. 



# UNIVERSO



## 20 LOUCURAS NINTENDO

OU "20 NINTEN.LOUCURAS", SE VOCÊ PREFERIR

**S**er 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 colocando em si mesmo um bigode parecido com o do Mario feito de pelos pubianos de cavalo, ou se você mesmo se travestiu de Tingle e saiu para pular a micareta, mande as provas do crime para nós. O máximo que pode acontecer é você ter seu nome estampado na revista para mostrar aos futuros netos.

CONTATO  
**NGAMER**  
BRASIL

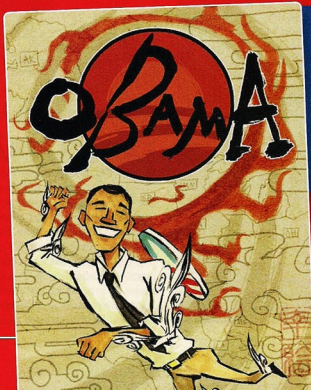
Quer dividir conosco algo que encontrou ou criou? Claro que você quer! Então divida agora: [ngamer@europant.com.br](mailto:ngamer@europant.com.br)



1

### DS COM CÂMERA

Quem não mora no Japão vai ter de esperar até a metade do ano que vem para colocar as mãos no DSi com sua câmera de 0.3 megapixel. Mas quem tem grana de sobra pode quebrar o galho com algo que já está disponível e também é altamente tecnológico. Com o esquema explicado em [tinyurl.com/4mynn8](http://tinyurl.com/4mynn8), o DS normal ou Lite pode ser conectado a uma câmera de lente intercambiável e usado para produzir imagens com iluminação especial sem a necessidade de carregar um laptop para cima e para baixo.



### 2 OKAMA

A partir de janeiro do ano que vem, Barrack Obama começa a trabalhar na "mudança" americana e mundial que tanto promoveu durante sua campanha para a presidência dos Estados Unidos. Só esperamos que essa mudança não atinja até o próprio líder mundial, como insinua essa embalagem fictícia. Já pensou se Obama vira mesmo um lobo e sai mordendo todo mundo, mundo afora? Credo.



"Simpático esse Okama, não?"



# NINTENDO

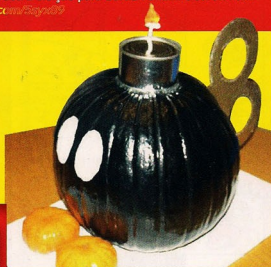
### 3 UMA MERCENÁRIA NO PODER?

Como já aprendemos em uma pancada de filmes hollywoodianos, a América é o lugar onde um moleque sem um tostão no bolso pode crescer e se tornar presidente do país. Mas apenas se ele for razoavelmente atraente; razão pela qual o ex-candidato a presidente John McCain recrutou uma "mamãe bonita" como vice a fim de desviar a atenção das câmeras de sua cara enrugada e amearhar alguns milhares de votos a mais. Obviamente, não deu certo: McCain perdeu a eleição para Barack Okami e Sarah Palin voltou a combater piratas espaciais. [tinyurl.com/52go9P9](http://tinyurl.com/52go9P9)



### 5 BOMBADA

Sim, é uma bomba em formato de Bob-omb, toda pintada de preto e completa com um detonador na parte de cima e até um pavio pronto para ser aceso. Se conseguir arranjar uma igual, cuidado ao carregá-la: você pode ser alvejado por atiradores de elite da polícia se chegar perto de um aeroporto com um troço desses na mão. [tinyurl.com/4g7rap](http://tinyurl.com/4g7rap)



### 6 A LEI DO CONCERTO

Quem não se contenta em apenas resolver os "causos" de Phoenix Wright, pode apontar o browser para este vídeo com os melhores momentos da "Ace Attorney Special Courtroom 2008 Orchestral Concert" e ouvir música erudita da melhor qualidade. [tinyurl.com/3h5ec6](http://tinyurl.com/3h5ec6)



### 7 CLÁSSICO MESMO

Um cara muito, mas muito chato mesmo um dia disse que "esse tal de Classic Controller não tem cara de classic". Para esse pentelho e para todos que compactuam dessa visão limitada, apresentamos o Classic Controller realmente clássico, com visual do controle do Famicom original. E para manter um pé (ou mão ou dedo) no tempo presente, a Dattel também criou um modelo mais moderno – e ambos têm função turbo, o que não se encontra no CC padrão. [tinyurl.com/6kbjcz](http://tinyurl.com/6kbjcz)



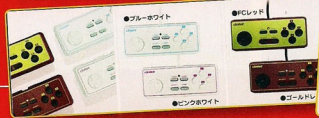
### 4 NINTENDO MEDO

O Halloween já passou e você não se assustou nem um pouco com aquele monte de abóboras com feições humanas, certo? Então, que tal experimentar alguns calafrios relembrando de momentos assustadores de jogos Nintendo? Tudo bem que um Sol de cara feia correndo atrás do Mario em SMB3 não é lá muito assustador, mas o site Nintendogal pretende fazer seus dentes baterem uns contra os outros com uma coleção de 13 sustos (ou coisas parecidas) vistos em títulos que vão de *Earthbound* a *Resident Evil*. [tinyurl.com/5dopwg](http://tinyurl.com/5dopwg)



### 8 iGAMEBOY

Se o seu pai é/ou seu avô cismam em ficar longe das modernidades do mundo atual e têm medo até de chegar perto de um iPhone, mostre isto para eles: [tinyurl.com/62wtw6](http://tinyurl.com/62wtw6). Com essa aparência de Game Boy tijolão, eles poderão ligar para todos os amigos e convidá-los para uma partida de bocha ou para tomar uma cumcuba de canja.



**9 O GRUDE DO GAMER**

Chegou o produto do ano! Ou talvez da década! Ou, quem sabe, do século! "Acelere seu cérebro com Gamer Grub, o lanche de performance para jogadores", afirma a embalagem da gororoba. Chega de migalhas e de oleosidade em seus controles e acessórios de videogame, graças ao tubo ergonômico que pode ser enfiado diretamente na goela enquanto você joga. Afinal, qual o problema de apertar o pause e preparar uma refeição "completa" sem sair do sofá?  
[gamergrub.com](http://gamergrub.com)

**10 BOMBADO**

Esta não é uma Loucura do tipo "E se Tal Personagem Vivesse no Mundo Real?". É apenas um boneco feito com massa de modelagem e que deu a nosso amigo Luigi a aparência de um misto de marinheiro com vocalista do Village People. [tinyurl.com/5tnj2](http://tinyurl.com/5tnj2)

**11 MARIO 64, ESTRELA O**

Qualquer jogador normal tem como desejo chegar ao final dos jogos ou o máximo possível de objetivos completados. Vamos frisar: qualquer jogador normal. Como tudo na vida tem o outro lado da moeda, um jogador anormal conseguiu chegar ao final de *Mario 64* sem pegar nenhuma estrela e com menos de seis minutos de jogo. Veja como em [tinyurl.com/5p79uk](http://tinyurl.com/5p79uk)

**12 TIRA OU PÔE**

Muitos leitores escrevem para nós pedindo uma seção, miniseção ou qualquer pedaço de papel da revista dedicado a quadrinhos de games. Como ainda não decidimos se essas tiras vão entrar ou não na *NGamer Brasil*, o pessoal que se amarrar em quadrinhos pode dar uma passada em [brawlinthefamily.com](http://brawlinthefamily.com) para suprir suas necessidades. Tem quadrinho para todos os gostos e um mais hilário que o outro.



Enviado por Henrique S. da Penha via e-mail

**13 COME-COME**

O estilista Giles Deacon é bem conhecido no mundo Fashion e agora está sendo comentado também no mundo gamer. Tudo graças a uma coleção de vestidos e "capacetes" com motivos Pac-Man que, provavelmente, nenhuma mulher em sã consciência vai ter coragem de usar. [tinyurl.com/3ep4dc](http://tinyurl.com/3ep4dc)

**15 MAS E QUEM NÃO É?**

O Grammy ainda não concede prêmio para a música mais nerd do ano, mas se essa fosse uma das categorias da famosa premiação, os *LeetStreet Boys* certamente ganhariam a estatueta deste ano com *Yuri the Only One*. Em [tinyurl.com/6krfqf](http://tinyurl.com/6krfqf), você pode assistir ao videoclipe/desenho/musical com mais citações gamísticas de que já tivemos notícia.

**14 MONTE UM TWHOMP**

Já mostramos esculturas LEGO dos mais variados tipos aqui nas "20 Loucuras", mas todas eram coisas prontas, que podiam apenas ser apreciadas. Pois nós apostamos um botão de Nunchuk como muitos leitores ficaram doidinhos para aprender a fazer igual. Problema resolvido em [tinyurl.com/56gpxo](http://tinyurl.com/56gpxo): Assista ao vídeo e, depois, monte você mesmo seu Thwomp. Isto é, se você tiver um bom estoque de peças LEGO à mão.



Enviado por Matheus Genaro



Enviado por Antonia Carlini Oliveira e Aulitom Makton

### 16 TRAUMATIZANTE

Na "Página 98" da NGB 16, mostramos capas de jogos feitas por membros da comunidade oficial da revista no Orkut. Eis aqui o texto e a obra de dois leitores que se atrasaram um pouco: "Depois de encarar o vírus Guilt, o médico Derek e a enfermeira Angie terão um desafio maior ainda: cuidar de pacientes pelo Sistema Único de Saúde, o SUS! Será que os doutores do Caduceus conseguirão tratar de tumores, queimaduras, dengue e outras doenças com falta de equipamentos e péssimo salário? Let's begin the operation... Tomorrow!"

### 19 BRINQUEDO TRABALHOSO

Mega Man 9 deu aos mais jovens uma amostra de como eram difíceis os jogos antigos. Mas quem viveu aquela época – como o velho do Trivas – guarda na pele até hoje as cicatrizes de consecutivas mortes em Mega Man 2. O autor do vídeo que você pode conferir em [tinyurl.com/5m4hsu](http://tinyurl.com/5m4hsu) parece ser contemporâneo do anção da NGB: ele adora tanto o Air Man, um dos chefes do jogo, que criou um boneco igualzinho. Babe na habilidade do cara.



### 17 EM BREVE NO JÓ

Mesmo no globalizado mundo de hoje, ainda há muita gente que sofre com a barreira do idioma e não consegue se divertir na internet como as pessoas que dominam o inglês. E como a maioria das Loucuras apresentadas aqui está em inglês, é certo que uma boa parte das risadas se perde. Para esse povo todo que não fala "americano", há uma charge do Mario em português em [tinyurl.com/62bpx7](http://tinyurl.com/62bpx7). Só não garantimos as risadas.

Enviado por Pedro Carneiro



### 18 MAIS MEMÓRIA

Os cérebros da Nintendo estão trabalhando em um complicado processo que possibilita o armazenamento de games baixados diretamente para um cartão SD, mas parece que ainda estaremos atrelados a miseros 2 GB de espaço. S6 que alguém que posta no fórum Cheapassgamer (e que deveria estar trabalhando para a Nintendo) descobriu uma maneira de fazer o Wii reconhecer cartões de 4 GB. Se você entende bem inglês, veja se a explicação faz sentido em [tinyurl.com/44nkxz](http://tinyurl.com/44nkxz).



### 20 QUASE UM VALE-TUDO

Em um país tropical como o nosso, o hóquei no gelo não é muito difundido. Ainda bem que existe o YouTube para nos brindar com belos momentos desse glorioso esporte. A torcida sempre fica na esperança daquela costumeira briga entre os atletas. Nesse vídeo ([tinyurl.com/4rwx66](http://tinyurl.com/4rwx66)), a galera ri à beça quando o tema de *Punch-Out!!* é tocado durante uma troca de safonões.

Por Humberto Martínez  
Ilustrações Makotron

# NINTENDOPÉDIA

## VOLUME 12: PILOTOS DE F-ZERO

A maior competição de alta velocidade do universo também oferece uma extensa (e exótica) lista de pilotos, cada qual com sua história e caranga

**Q**uem não conhece a fundo a série *F-Zero* acredita tratar-se de corrida espacial e só. O foco é este mesmo, mas para dar um tempero extra foram criados diversos pilotos para participar de *F-Zero*, o maior torneio de supervelocidade do universo.

Cada piloto tem sua própria história, motivações para competir, afinidades ou conflitos com outros competidores e uma

série de características que os tornam únicos. Com o passar das versões, a trama ficou cada vez mais interessante e deu origem a uma rede de relacionamentos, com causas e consequências históricas.

Começa nesta edição todos os pilotos que passaram pelas versões do game para console e portáteis, além de alguns que só deram as caras no desenho animado, *F-Zero: GP Legend*.

**ANTONIO GUSTER**  
Ex-braco direito de Goroh, foi traído pelo vilão e agora vive para vingança. Sua nave é a *Green Panther*.

**MEGAN**  
A garota é perita em caratê e pilota a nave *Hot Violet*.

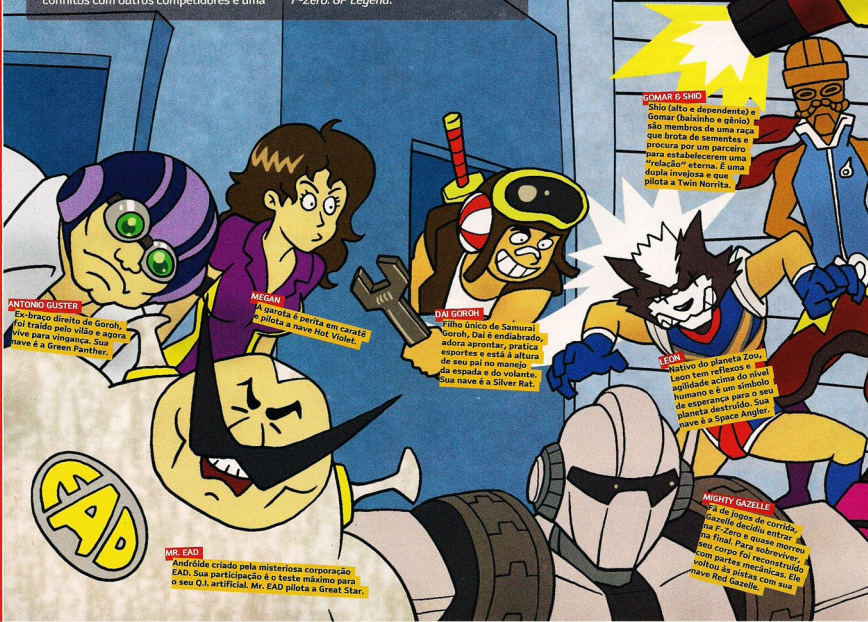
**DAI GOROH**  
Filho único de Samurai Goroh, Dai é endiabrado, adora aprontar, pratica esportes e está à altura de seu pai no manuseio da espada e do volante. Sua nave é a *Silver Rat*.

**MR. EAD**  
Andróide criado pela misteriosa corporação EAD. Sua participação é o teste máximo para o seu Q.I. artificial. Mr. EAD pilota a *Great Star*.

**GOMAR & SHIO**  
Shio (alto e dependente) e Gomar (baixinho e ágil) são membros de uma raça que brota de sementes e procura por um parceiro para estabelecerem uma relação eterna. É uma dupla invejosa e que pilota a *Twin Norris*.

**LEON**  
Nativo do planeta Zoro, Leon tem reflexos e nível agilidade acima do nível humano e é um símbolo de esperança para o seu planeta destruído. Sua nave é a *Space Angler*.

**MIGHTY GAZELLE**  
É o jongo de corrida mais rápido a entrar na *F-Zero* e nunca morrou. Seu corpo foi reconstruído com partes mecânicas. Ele voltou às pistas com sua nave *Red Gazelle*.







**MICKEY MARGUS**

Adorado pelo público, Mickey criou a sua própria nave, a Fire Ball.

**KUMIKO**

A japonesinha é uma das mais jovens pilotos em Maximum Velocity. Sua nave é a Lightning Comet.

**BILLY**

Chame isso de destino se quiser: um dos antepassados de Billy foi o primeiro macaco enviado ao espaço e agora ele é o primeiro macaco na F-Zero com sua nave Mad Wolf.

**DEATH SOLDIER**

Participante de F-Zero Climax, lançado apenas no Japão, Death Soldier tem um robô (duh!) que pilota a Soldier Anchor.

**BLACK SHADOW**

O visual não engana: Black Shadow é o mal supremo em F-Zero, tendo por todos, procurado pela justiça e amiguinho de Captain Falcon. Sua nave "do mal" é a Black Bull.

**TERRY "DIGI-BOY" GETTER**

NERO, NERD, NERDIN! Este jovem gênio criou uma nave para vencer a F-Zero com sua nave Cosmic Dolphin.

**OCTOMAN**

Representante de um planeta em crise, Octoman quer dinheiro do prêmio para educar suas crianças e ajudar o seu povo a escapar. O piloto altruísta pilota a nave Deep Claw.

**LELY FLYER**

Criada para ser um soldado perfeito, entrou na F-Zero de raciocínio sob pressão. Sua nave é a Bummy Flash.

**CLANK HUGHES**

Abstraçadamente talentoso com tecnologia, o jovem foi treinado para ser o terceiro Captain Falcon. Ele pilota a Dragon Bird EX, nave que modificou após recebê-la de Nick.

**THE SKULL**

Um dos maiores pilotos da F-Max Grand Prix, tornou-se antes da F-Zero, The Skull sua Sonic Phantom mais uma vez a confirmar que é o maior de todos os tempos.

**DAI SAN GEN**

Prigmeões telepáticos com fantástica habilidade para trabalhar em equipe para pilotar a Pink Soldier. Dai controla a direção. San (a única mulher) cuida da navegação e San toma conta do freio e do acelerador.

**DON GENE**

Trilionário, arrogante e desonesto. Gastou uma fortuna para se livrar da cadeia e outra para comprar a nave Fat Shark.

**ZODA**

Inimigo da Terra e do herói Super Arrow, Zoda é trapaceiro, ganancioso e pilota a nave Death Anchor.

**SPADE**

Mágico habilidoso, entrou na F-Zero para conseguir a sua nave a Magic Squigull.

**JANE B. CHRISTIE**

Sexy, linda, fã de veículos clássicos e piloto da J.B. Crystal.

**JACK LEVIN**

Piloto da mulherada, ex-membro de um grupo de música pop e piloto da nave Astro Robin.

**BEASTMAN**

Veste uma fantasia de dinossauro para lidar com traumas de infância e pilota a nave Hyper Speeder.



**000**  
Robo capenga encontrado por Phoenix em um monte de lixo. Foi convertido para ser usado na F-Zero e pilotado por Rolling Turtle.



**CAPTAIN FALCON**  
Caçador de recompensas e piloto principal da série F-Zero, Captain Falcon é um misterioso defensor da justiça. No desenho animado F-Zero GP Legend, Captain Falcon não é uma pessoa, mas um título dado a um piloto especial.

**PJ**  
Se alguém perguntar "quem é o melhor taxista do universo?", PJ é o cara. Anos de experiência em competições gálicicas deu a ele a habilidade necessária para entrar na F-Zero com o seu maninho Groovy Taxi.



**ALEXANDER DUNEL**  
Ex-jogador de futebol americano e piloto da nave The Stingray.



**SUPER ARROW**  
Super-herói defensor da Terra, foi o único a cruzar a linha de chegada na terrific Grand finale. Entrou na última competição para perseguir Zoda. Sua nave é a King Meteor.

**SILVER NEELSON**  
É o competidor mais experiente da F-Zero. Participou de TODAS as provas, mas nunca venceu um torneio. Sua nave é a Night Thunder.



**LUCY LIBERTY**  
Fa das corridas do torneio F-Zero e dona de conhecimentos de mecânica. Lucy decidiu ser piloto após ser salva de uma gangue por Rick Wheeler. Sua nave é a Elegant Liberty.



**BERSERKER**  
Berserker é o diabo de Bart Lamming, ex-Captain Falcon, que simulou sua morte e passou a pilotar a nave Reck Bull para se infiltrar na Dark Millions.



**PHENIX**  
Policial especial que combate vilões que viajam pelo tempo. Ele construiu sua máquina, a tempo e nave de corrida, a Rainbow Phoenix, e veio do futuro impedir que um vilão mudasse toda a história durante a F-Zero.

**SAMURAI GOROH**  
Ex-policial e rival de Captain Falcon, Goroh é chefe de uma gangue de bandidos e sua meta na F-Zero é vencer seu rival. O japonês pilota a Fire Stingray.

**DR. CLASH**  
Criador de 17 patentes e oito naves em atividade na F-Zero, Dr. Clash é um engenheiro genial que finalmente realizou o seu sonho: tornar-se piloto. Ele dirige sua Crazy Bear.



**DEATHBOURN**  
Este corredor maligno morreu três vezes e voltou graças a implantes dômicos. Seu objetivo é dominar o universo e sua nave é a Dark Schneider.

**DRAG**  
Fã da F-Zero e, principalmente, de Silver Neilson, Drag era um piloto de transporte até que descobriu a nave Mighty Tiphon por pura sorte e decidiu entrar na competição. Ele treina duro jogando videogames.





**XENT ARKEN**  
O moleque diz ser filho do capitão Falcon e compete usando a Falcon MK-II.

**KATE ALLEN**  
Uma das cantoras mais famosas do universo e estrela das cerimônias de abertura dos primeiros torneios F-Zero. Deixou os palcos para competir com sua nave, a Super Piranha.

**BLITZ WAGNER**  
Protege de Dr. Stewart. Blitz é o piloto da nave Silver Thunder.

**LORD CYBER**  
Rico e snobe, este barão tem uma cara equipe de técnicos para manter sua nave, a Sly Joker, sempre com tecnologia de ponta.

**JAMES MCLOUD**  
Com visual inspirado no herói da série Star Fox, James é líder do esquadrão Galaxy Dogs. Sua nave chama-se Little Wyvern.

**JODY SUMMER**  
Repleta de proezas e méritos, Jody é membro da Galactic Space Federation, na qual é considerada porta-voz e miss. A garota entrou na F-Zero em homenagem ao seu pai, morto em um acidente, e pilota a White Cat (apelido pelo qual o pai chamava a sua garotinha).

**MISAN HARUKA**  
Conhecida como Luna foi Miss Killer, a espiã da Black Shadow piloto a nave Moon Shadow.

**LISA BRILLIANT**  
Esposa de Samurai Goroh, irmã de Antônio Gustar e também uma brasileira. Sua nave chama-se Panther Emerald.

**BABA**  
Nascido em um planeta que cultua a natureza, Baba conta com instintos e características animais. Porém, é muito "gressivo". Pouco talento. Sua nave é a Iron Tiger.

**DR. STEWART**  
Famoso médico e cirurgião, Stewart tornou-se piloto após a morte de seu pai e ao herdar a nave Golden Fox, criada e usada pelo pai na F-Zero.

**VAZOO JR.**  
Filho de um famoso engenheiro de competição, Vazoo Jr. Pilota a Jet Vermilion.

**JOHN TAMARA**  
Mecânico da Galactic Space Federation, apaixonado por Jody Summer. Sua nave de competição é a Wonder Wasp.

**MICHAEL CHAIN**  
Líder do Bloody Chain. Líder do grupo de corredores um grupo de dez mil com mais de dez mil membros. Chain pilota a Wild Boar para mostrar suas habilidades e manter acesa a chama do grupo.

**PRINCESA RAMÓDE**  
Princesa do Reino Deserto no Planeta Mágica. A gata na F-Zero. Sua nave é a Spark Moon.

**BIO REX**  
Criado em laboratório por meio de manipulação genética, Bio Rex é um dinossauro com inteligência humana. O Bicharoco dirige a nave Big Fang.

**NICH**  
Índio nativo-americano e piloto da nave Wind Walker.

**ROGER BUSTER**  
Parceiro de Draq no ramo de transportes, também ganhou uma nave na sorte (Mighty Hurricane) e foi convencido pelo amigo a entrar na F-Zero.

**MIS ARROW**  
Membro de uma das mais importantes famílias da Terra. Conhecido Mr. Arrow durante o recrutamento para F-Zero e casou-se com o herói. Sua nave é a Queen Meteor.

**RICK WHEELER**  
Personagem do desenho animado, Rick é detetive e corrido. Após entrar para participar da F-Zero, Rick fez parte de uma série de eventos que o levaram a ganhar o título de "Captain Falcon". Sua nave chama-se Dragon Bird.

# RENASCIDOS NO Wii



Reanimando jogos de GameCube com uma injeção de novos recursos

**A** Nintendo mostrou o seu lado Dr. Frankenstein ao reanimar jogos antigos com a recém-anunciada linha "Enjoy with Wii": títulos desenvolvidos originalmente para GameCube que tiram proveito das características do Wii. *Pikmin 1 e 2*, *Metrod Prime 1 e 2*, *Chibi-Robo*, *Donkey Kong: Jungle Beat* e *Mario Power Tennis* já foram confirmados.

Mas esses são apenas alguns dos jogos lançados de GC que caem como uma luva no atual console de mesa da Big N. Por isso, compilamos uma lista com os games que gostaríamos de jogar mais uma vez no Wii e as opções que deveriam ser implementadas em cada um deles.



## FOUR SWORDS ADVENTURE

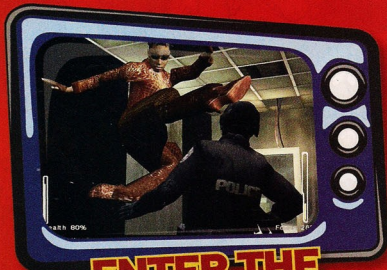
A versão 2D que permite o uso do GBA como controle via cabo Game Link é uma obra-prima da jogatina cooperativa. Infelizmente, ele transforma a sua sala em um ninho de cobras. Então, como curtir o jogo com mais três amigos sem fazer a sua mãe tropeçar em um emaranhado de fios e quebrar o pescoço? Simples: usando a comunicação sem fio entre o Wii e o DS. É

exatamente o que a Square Enix está fazendo com *FFCC: Echoes of Time* – nada de cabos ou múltiplas cópias do jogo; apenas um disco de Wii e quatro marmenjos, cada um com seu próprio portátil.



## HITMAN 2

Não é preciso muita coisa para transformar o simulador de assassino profissional da IO Interactive em um jogo muito mais interessante – ou preocupante, caso você tenha um filho que se sintá atraído por esse tipo de game. Controlar a mira usando o cursor do Wii Remote é óbvio demais, além de não fazer muito o estilo do agente 47. No melhor esquema *Manhunt 2*, *Hitman 2* poderia contar com execuções realizadas por movimentos específicos feitos com os controles do Wii. E para aumentar um pouco mais o nível de sadismo do título, os grunhidos das vítimas saíram do alto-falante do Wii Remote.



## ENTER THE MATRIX

Coloque o disco do jogo sobre uma superfície dura e use o Wii Remote para destruí-lo em mil pedaços. Mais interessante que isso, impossível!



## TIMESPLITTERS 2

Não há como negar: qualquer FPS lançado para o GameCube funcionaria mil vezes melhor no Wii, mas *TimeSplitters 2* tem um apelo diferente – macacos e robôs de Filmes B, por exemplo –, o que faz dele o jogo de tiro em primeira pessoa perfeito para reaparecer no novo console além dos dois *Metroid Prime*. Tirando proveito da Nintendo Wi-Fi Connection, a Free Radical poderia incluir um modo de tiroets online. Com as opções certas, ele poderia facilmente superar as disputas entre 32 jogadores de *Medal of Honor Heroes 2*. Bom, pelo menos é isso o que nós achamos.



## ETERNAL DARKNESS

Nenhuma mudança muito radical aqui; apenas usaríamos os recursos do console para tornar os efeitos de insanidade mais... insanos! Cadáveres com cabeças de Miis saindo da terra é um bom começo, mas para realmente mexer com a mente do jogador, a luz do leitor de DVD do Wii emitiria mensagens subliminares do tipo "Você está ficando louco?" em código Morse. O jogo também poderia afetar os canais do Wii. O Forecast Channel indicaria tempestades em dias ensolarados; já o Mario Kart Channel mostraria os seus piores Time Trials para você passar vergonha na frente dos amigos.



## METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

"Krk... Câmbio. Você está me ouvindo, Snake? Câmbio... Krk"  
"Eu tô escutando demais ou o Coronel Campbell acabou de falar comigo pela alto-falante do Wii Remote?" É isso mesmo. Imagine só: horas e mais horas de diálogos filosóficos nonsense via CODEC bem na palma da sua mão! Melhor ainda: você precisa ficar em cima da Balance Board o tempo todo. O inimigo está se aproximando do local onde você está escondido? Então permaneça imóvel – de preferência sem respirar – se não quiser ser descoberto e acabar com mais furos do que uma peneira.



## LUIGI'S MANSION

Não, aquele zunido distante que você escutou enquanto Satoru Iwata anunciava a linha "Enjoy with Wii" não foi de um enxame de abelhas na casa do seu vizinho, mas o som de jornalistas do mundo todo escrevendo "Luigi's Mansion, talvez?" em seus blocos de anotação. Nada mais óbvio, afinal, controlar a direção do aspirador de fantasmas apenas apontando o Wii Remote para a tela faz muito sentido. Mas o jogo pode ser muito mais imersivo do que isso. Como? Trocando o analógico do Nunchuk pela Balance Board na hora de capturar as assombrações: incline seu corpo no sentido contrário ao do personagem para sugar os inimigos antes que eles escapem. Por fim, o dialeto alienígena do Professor E. Gadd saíria pelo alto-falante do controle remoto.

## DETONADO

# CASTLEVANIA

## ORDER OF ECCLESIA

Mapas, localização de baús, glyphs e todos os segredos de um dos melhores capítulos da série

por Gilsomar Livramento

### LEGENDA DOS MAPAS

-  Entradas e Saídas
-  Warp Room
-  Save Room
-  Área Secreta

### CAÇADOR DE TESOuros

Existem três tipos de baús no jogo, os madeira (que oferecem itens aleatórios e podem ser abertos toda vez que você revisitar a fase), os de cor vermelha (que são abertos uma vez e oferecem itens específicos) e os de cor verde (que aparecem aleatoriamente no lugar dos baús de madeira ao revisitar a fase, oferecendo itens raros) – na dungeon Large Cavern, você encontra os melhores equipamentos do jogo nestes baús. Além disso, existem as medalhas que são obtidas sempre que você derrotar um chefe de fase sem sofrer nenhum dano durante o combate.



### ECCLESIA



**GLYPHS**  
• CONFODORE

#### BAÚS

- Record 1
- Record 1 (sob a plataforma mais alta, à esquerda, abaixe-se para revelar o baú).

**A** – Aqui você obtém o glyph Confodore. Equipe-o nas duas mãos e siga as instruções de Barlowe. Na sala ao lado, destrua os inimigos para concluir o treinamento.

### WYGOL VILLAGE

**GLYPHS**  
• TORPOR

Observe o glyph Torpor para libertar Nikolai. Vasculhe as casas para encontrar três baús com itens aleatórios. Conforme você falar com os habitantes, volte ao vilarejo para falar com eles e ativar as seguintes Quests:

#### ABRAM

- Sage
- Chamomile + Rue
- Sage + Mandrake Root\*
- Sage + Merman Meat\*

\*Obs: Mandrake Root é obtido com o inimigo Mandragera (Argila Swamp) e Merman Meat é obtido com o inimigo Lorelai (Somnus Reef).

#### LARUA

- Lapis Lazuli
- Emerald + Ruby + Sapphire
- Diamond + Onyx
- Alexandrite\*

\*Obs: encontrado em baús de cor verde que aparecem em Large Cavern ou Training Hall.

#### EUGEN

- Iron Ore (x3)
- Silver Ore (x3)
- Gold Ore (x3)

#### AEON

- Salt
- Raw Killer Fish\*
- Tasty Meat

### MONASTERY

#### GLYPHS

- CUBUS
- CULTER
- MAGNES
- SECARE (deixado pelo inimigo Bone Scimitar)

#### BAÚS

- Item aleatório
- Sandals
- Cotton Hat
- Fool Ring (é necessário ter a habilidade do pulo duplo)
- HP MAX Up (escorregue até o baú e, passando por ele, aperte para cima no direcional; ao passar pelo gato ToFu, aperte para baixo no direcional para enviá-lo para a Wygol Village)
- Justice Ring (obtenido o Glyph Cubus, destrua todos os blocos para expor o baú)
- Reliquia Book of Spirits (revela o nome dos inimigos ao serem destruídos)
- Item aleatório
- HEART MAX Up
- Item aleatório (quebre a ponta da plataforma onde se encontra o baú para obter Red Drops)
- Item aleatório
- Item aleatório
- MP MAX Up – saindo e voltando ao Monastery, este baú detém um Heart Repair

\*Obs.: obtido com o inimigo Killer Fish, em Kalidus Channel.

#### MONICA

- Colton Threads (x5)
  - Silk Threads\* (x5)
  - Cashmere Threads\* (x5)
- \*Obs.: também são itens com os inimigos Arachne (Tristis Pass) e White Formor (Mistery Manor).

#### GEORGE

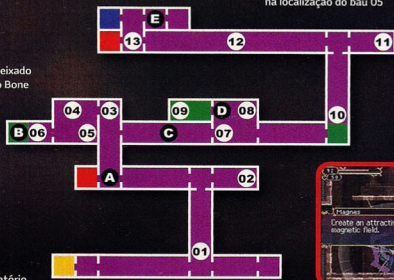
- Horse Hair\*
  - Grave o grito de um Banshee
  - Black Ink\* + Eagle Feather\*
- \*Obs.: Horse Hair é obtido com o inimigo Nightmare (Tyme Mountains); Black Ink, com o inimigo Dark Octopus (Kalidus Channel); e Eagle Feather, com o inimigo Altair (Tristis Pass ou Oblivion Ridge).

#### MARCEL

- Fale com Marcel e fotografe os seguintes inimigos:
- Foto 1:** Cave Troll (encontrado em Tyme Mountains, Decrus's Castle e Large Cavern)
- Foto 2:** Jerula's Devil (encontrado em Argila Swamp)

### RESGATE

- TOFU (GATO) – confira na localização do baú 05



**A** – Obrigatoriamente, você obtém a Red Glyph Magnes, que serve para se projetar usando um campo magnético.

**B** – Use um Glyph Union (equipe Ignis + Ignis) de longo alcance para destruir os blocos que caem do teto e, rapidamente, absorva a Glyph Cubus.

**C** – Destrua a estátua para obter a Glyph Culter.

**D** – Destrua a parte de cima dos escombros para encontrar uma passagem secreta.

**E** – CHEFE: **Arthoverta**  
Use a Magnes para se projetar quando o monstro assumir forma de bola, para não ser atingido – cuidado com suas garras e com as redes de gosma. Use ataques alternados continuamente para vencê-lo.

**Foto 3:** Yeti (encontrado em Tyme Mountains)

#### SERGE

- Encontre Serge dentro do barril (destrua o barril)
- Use a Glyph Fidelis Noctua e fale com Serge
- Siga as instruções de Serge para encontrá-lo

#### ANNA

- Resgate Tom (em Tristis Pass)
- Pegue um rato (no navio afundado em Kalidus Channel)
- Chrysoberyll (fale com Laura para obter o item)

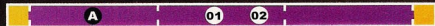
#### IRINA

- Mate 30 Black Crows (Tyme Mountains)
- Mate 10 Werewolves (Oblivion Ridge)
- Mate Jiang Shi (na Large Cavern)

#### DANIELA

- Fale com Daniela para obter o Sketchbook, então use-o nos seguintes lugares:
- No alto da torre da Lighthouse
  - Na cachoeira em Tristis Pass
  - Na igreja, no final do caminho de Oblivion Ridge ▶

## RUVAS FOREST



### GLYPHS

- MACIR
- FIDELIS CARIES (absorva a magia criada pelo inimigo Necromancer)
- ASCIA (deixada pelo inimigo Axé Knight)

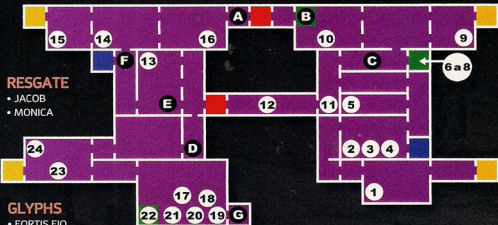
### BAÚS

- 1 - Item aleatório
- 2 - Item aleatório

**A** - Destrua a estátua para encontrar o glyph Macir. No caminho, não deixe de obter os glyphs Fidelis Caries e Ascia com os inimigos Necromancer e Axe Knight, respectivamente.



## KALIDUS CHANNEL



### RESGATE

- JACOB
- MONICA

### GLYPHS

- FORTIS FIO
- SCUTUM
- GRANDO (absorva a magia criada pelo inimigo Sea Demon)
- FIDELIS ARANEA (deixado pelo inimigo Skull Spider)

### BAÚS

- 1 - Potion
- 2 - HEART MAX Up
- 3 - Item aleatório
- 4 - Anti-Venom
- 5 - HP MAX Up
- 6, 7 e 8 - MP MAX Up, Super Potion, HEART MAX Up
- 9 - HP MAX Up
- 10 - MP MAX Up
- 11 - Resist Ring
- 12 - Item aleatório
- 13 - Item aleatório
- 14 - Chamomile
- 15 - HEART MAX Up
- 16 - Item aleatório
- 17 - MP MAX Up
- 18 - Emerald
- 19 - Item aleatório
- 20 - Item aleatório
- 21 - Item aleatório
- 22 - Magician Ring (mate Specter e abaixe-se na área plana para revelar o baú)
- 23 - Item aleatório
- 24 - Iron Ore

**A** - Nesta primeira visita, você deve libertar Jacob - ele reabre a loja em Wygol Village, passe lá para atualizar seus equipamentos - e atravessar direto o Kalidus Channel, tendo acesso a Minera Prison Island.

**B** - Quebre a parte de cima da passagem para pegar o item Twinbee.

**C** - Empurre a carga explosiva (passe encostada pelo baril preso ao balão) para junto das pedras destrutíveis, então acerte o explosivo para abrir caminho à superfície - não deixe de quebrar a parede ao lado para encontrar uma área secreta.

**D** - Destrua a estátua para pegar o glyph Scutum.

**E** - Destrua a estátua para pegar o Fortis Fio.

**F** - Assim como no ponto 3, empurre a carga explosiva para junto das pedras destrutíveis logo acima, mas antes destrua os ouriços do mar para abrir caminho. Detone o explosivo para abrir caminho à superfície.

**G** - Liberte Monica. Feito isso, saia pela passagem submersa à esquerda do mapa, que abre caminho para Tymeon Mountains.

## MINERA PRISON ISLAND



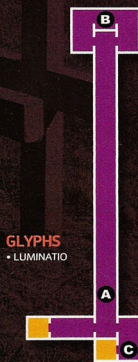
### GLYPHS

- HASTA (deixada pelo inimigo Spear Guard)
- ARCUS (deixada pelo inimigo Boné Archer)
- DOMINUS HATRED
- FALCIS
- VOL FULGUR

### BAÚS

- 1 - Item aleatório
- 2 - Acessório Cabriolet
- 3 - Item aleatório
- 4 - MP MAX Up
- 5 - Item Iron Ore
- 6 - Acessório Priestess Ring
- 7 - Item aleatório
- 8 - Anti-Venom
- 9 - Tower Ring (acessível somente com a habilidade do pulo duplo)
- 10 - HP MAX Up
- 11 - Item aleatório
- 12 - Item aleatório
- 13 - HEART MAX Up
- 14 - Item aleatório (na plataforma acima, resgate o gato)
- 15 - Strenght Ring (o baú só aparece ao derrotar Tin Man)
- 16 - Relíquia Glyph Sleeve (segure A e aperte R ou L para alternar entre outros dois ataques configurados)

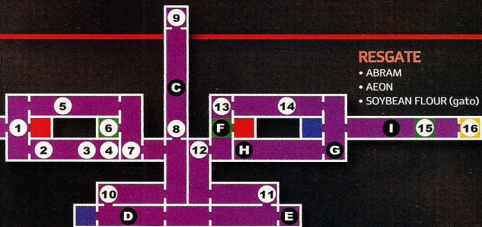
## LIGHTHOUSE



### GLYPHS

- LUMINATIO





### RESGATE

- ABRAM
- AEON
- SOYBEAN FLOUR (gato)

#### A - CHEFE: Giant Skeleton

O inimigo possui vários tipos de ataque, mas que podem ser evitados facilmente. Tenha o glyph Mangus equipado para se projetar quando usar ataques de investida no chão – especialmente quando você estiver atrás dele. Equipe, nas duas mãos, a glyph Macir e use ataques sequenciais. Estando a uma média distância do inimigo, use um glyph Union.

**B** – Ao longo dos corredores seguintes, tente não ficar na mira da luz se quiser evitar o inimigo Evil Force (ele é bem resistente no primeiro momento).

**C** – Escalar o resto da torre só é possível quando estiver com a habilidade do pulo duplo. No alto da torre, você liberta Aeon.



#### A - CHEFE: Brachyura

Seja rápido para subir até a última plataforma, ficando sempre do lado esquerdo da tela. Quando o monstro se aproximar e parar, estando ainda do lado esquerdo, desça na plataforma abaixo. Desta posição, encostado na parede, abaixe e ataque continuamente a pata do monstro. Deste modo, preocupe-se apenas quando ele erguer a pata e mantê-la na sua direção, então pule para a plataforma acima. Após a investida, desça e repita a rotina de ataques até Brachyura ficar vermelho. Nesse momento, ele acertará o teto, fique na plataforma mais alta até ele abrir caminho – se ele voltar a atacar normalmente, volte à plataforma mais baixa e continue atacando.

A cada vez que o monstro detonar o teto, ele subirá mais rápido. Tenha o glyph Magnes equipado para se projetar rapidamente no restante da subida e repetir a abordagem contra o monstro até chegar ao elevador. Suba neste e aperte para baixo, acabando de vez com o monstro.

**B** – Pegue o glyph Luminato.

**C** – Liberte Eugen. Na passagem à esquerda, você obtém a relíquia Serpent Scale, que permite vagar dentro da água, além de abrir uma entrada secreta (submersa) em Kalidus Channel. ▶

**D** – Cuidado com as guilhotinas no caminho (elas se ativam quando você está perto), pois causam um bom dano. Ao obter a glyph Dominus Hatred, cuidado com os pêndulos e os caixões de espinho.

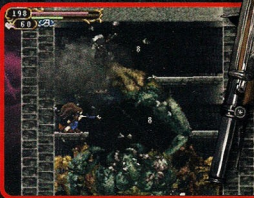
**E** – Liberte Abram.

**F** – A lateral da plataforma acima da entrada da Save Room é quebrável e detém o item Konami Man.

**G** – Destrua a estátua para encontrar a glyph Falcis.

**H** – Muito cuidado para evitar as esferas elétricas pelo corredor. Ao final dele, você obtém o glyph Falcis.

**I** – Derrote os dois inimigos Demons antes de se deixar focalizar pela luz. Se tiver mais da metade do HP, equipe o glyph Dominus Hatred e fique sob a luz. Imediatamente, use o glyph duas vezes para neutralizar Tin Man. Abaixo para evitar os tiros do inimigo e, com outro glyph de ataque, acerte Tin Man até vencê-lo.



Imito de louco, saltar de louco... só pode ser louco!



## TYMEO MOUNTAINS

### GLYPHS

- FIDES FIO
- IGNIS (absorva a magia criada pelo inimigo Fire Demon)
- PNEUMA

### RESGATE

- LAURA
- MARCEL



### BAÚS

- 1 – Blue Drops
- 2 – Item aleatório
- 3 – Empress Ring
- 4 – Item aleatório
- 5 – MP MAX Up
- 6 – Item aleatório
- 7 – Crimson Mask
- 8 – Devil Ring
- 9 – Moonwalkers
- 10 – HEART MAX Up
- 11 – Item aleatório
- 12 – HP MAX Up (quebre a parede à direita do baú, para obter um Ruby)
- 13 – Item aleatório
- 14 – Item aleatório
- 15 – Emperor Ring (no topo da caverna, abaixe-se para revelar o baú)

**A** – Fique entre as velas e abaixe-se para revelar um baú.

**B** – Quebre a parede para encontrar uma passagem secreta.

**C** – Esteja com o glyph Magnes para se projetar usando por sobre o chão de espinhos as argolas de ferro.

**D** – Liberte Laura.

**E** – Destrua a estátua para pegar a glyph Fides Fio. Sem mais, saia pela passagem ao lado para acessar a Misty Forest Road.

**F** – É preciso ter a habilidade do pulo duplo para chegar ao outro lado.

**G** – Siga pelos galhos de árvores, evitando as holas de pedra que rolam colina abaixo e cuidado com os corvos.

**H** – Aqui é necessário ter o glyph Paries para atravessar a parede e ter acesso a dois pontos de acesso a baús.

**I** – Use o glyph Magnes para se projetar ao topo da caverna, onde rajadas de vento empurram a personagem. Projete-se na diagonal contra a ponta da plataforma acima, pelo lado direito. Na parte de cima, use Magnes e projete, levemente, Shanoa de forma que ela pare na ponta do lado direito da plataforma, então comece a absorver o glyph Pneuma.

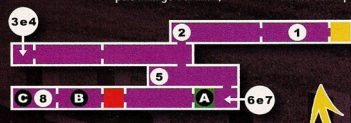
**J** – Liberte Marcel.

### RESGATE

- GEORGE

### GLYPHS

- VOL CONFODERE (deixado pelo inimigo Dullahan)



## MISTY FOREST ROAD



### GLYPHS

- UMBRA (absorva a magia criada pelo inimigo Black Fomor)
- VOL MACIR
- ARMA CHIROPTERA (deixada pelo inimigo Werebat)
- MELIO ARCUS

### BAÚS

- 1 – Item aleatório
- 2 – Cashmere Thread
- 3 – Hierophant Ring

**A** – Destrua a estátua para obter o glyph Vol Macir.

**B** – Concentre seus ataques no White Dragon, ao mesmo tempo em que acompanha o movimento de Enkidu e evita os demais ataques. Assim que derrotar o primeiro inimigo, use ataques sequenciais contra Enkidu, evitando que ele ataque com o pilar.

**C** – A parede que está brilhando no canto inferior direito só pode ser transposta se você tiver a glyph Paries – do outro lado da parede, você obtém o glyph Melio Arcus. O resto do caminho dá acesso a Skeleton Cave.

## MISTY FOREST ROAD

### BAÚS

- 1 – HEART MAX Up (acessível apenas com o pulo duplo)
- 2 – Item aleatório
- 3 – Item aleatório
- 4 – HP MAX Up (acessível apenas com o pulo duplo)
- 5 – Item aleatório
- 6 – Item aleatório
- 7 – MP MAX Up
- 8 – Relíquia Ordinary Rock (permite executar o pulo duplo)

**A** – Quebre a ponta da plataforma à direita, para obter o Black Dorps.

**B** – CHEFE: Maneater

Se estiver com o glyph Luminatio, equipe-o nas duas mãos – se tiver o acessório Magician Ring, use-o – e abuse do glyph Union. Evite os tentáculos do monstro ao mesmo tempo em que desvia dos ossos que quicam pelo cenário.

**C** – Liberte George. Ao conseguir a habilidade do pulo duplo, lembre-se de revistar as Fases Monastery (alcançar o baú 04), Minera Prison Island (explorar o trecho 03 e acesso ao baú 09) e Tymeo Mountains (explorar o trecho 06 em diante do mapa).





### SOMNUS REEF

#### BAÚS

- Item aleatório
- Item aleatório
- Item aleatório
- MP MAX Up
- Silver Ore
- Item aleatório
- Item aleatório
- HEART MAX Up
- Item aleatório
- Item aleatório
- HP MAX Up
- Item aleatório
- Item aleatório

#### GLYPHS

- VOL ARCUS
- VOL ASCIA

#### RESGATE

- ANNA
- SERGE

A – Destrua a estátua para obter o glyph Vol Arcus.

B – Destrua a parede à esquerda para encontrar uma passagem secreta e liberte Anna.

C – CHEFE: Rusalka

Equipe o glyph Ignis e cuidado com os movimentos do inimigo, que derruba plataformas (estas são usadas para se proteger do ataque Tsunami). Fique a uma média distância atacando continuamente. Se Rusalka lançar seu cabelo ou usar uma onda de d'água, aperte L para recuar e evitar o golpe, depois volte à posição inicial – desta forma, ela repetirá os citados ataques ou o Tsunami. Evite ficar sobre as plataformas ou pular por sobre o inimigo, pois estará sujeito a outros ataques mais potentes.

D – Liberte Serge e, antes de sair, quebre a parede no alto da passagem para obter um Vic Viper.

E – Destrua a estátua para obter o glyph Vol Ascia.

### GIANT'S DWELLING

#### RESGATE

- DANIELA

#### BAÚS

- Caprine
- Black Drops (abaixe-se sobre a plataforma para expor o baú)

#### GLYPHS

- VOL FALCIS (deixado pelo Miss Murder)
- VOL SECARE
- DOMINUS ANGER

A – Quebre o bloco acima da escada para obter um Temperance Ring.

B – Liberte Daniela.

C – Quebre a estátua para obter o glyph Vol Secare.

D – CHEFE: Goliath

Fique atento a cada ataque do gigante, pois ele é rápido e a maioria de seus ataques causa danos astronômicos. Quando ele pular sobre você, vá para a parte de trás do inimigo e afaste-se para evitar a explosão de energia. Se estiver de frente para ele, fique a uma média distância para evitar os cristais. Caso Goliath caminhe com passadas largas, passe por entre as pernas dele – se você ficar acuadao, é morte certa com a sequência de socos que ele emenda. Quando ele ficar abaixado, não se aproxime demais ou será agarrado por ele! Para atacar, você pode optar por usar o glyph Arcus (seu glyph Union é muito bom quando usado corretamente) ou o glyph Vol Falcis (seu glyph Union é ótimo), entretanto, a grande resistência do inimigo prolongará a batalha.

E – Você ganha o glyph Dominus Anger.

### TRISTIS PASS

#### BAÚS

- Item aleatório
- HEART MAX Up
- Item aleatório
- Lovers Ring (abaixe-se sob a cachoeira)
- HP MAX Up
- Item aleatório
- Item aleatório
- Item aleatório
- Item aleatório
- Item aleatório
- Chariot Ring
- Item aleatório
- Item aleatório
- Body Suit
- Item aleatório
- MP MAX Up

A – Não se empolgue em abrir o baú aqui: ele é falso, trata-se do inimigo Mimic.

B – No topo da cachoeira congelada, use Magnes para se projetar à parede da esquerda e comece a absorver o glyph Vol Grando. Obtendo este, a cachoeira volta a fluir. Caia pela água e, imediatamente, pressione o direcional para esquerda e emende um pulo duplo para chegar ao baú – se falhar, dê loading na partida e tente novamente.

C – Sob o citado baú, destrua a parede para libertar Irina – ao sair, caia na plataforma abaixo, para abrir outro baú.

D – Destrua a estátua para obter o glyph Vol Hasta e não se esqueça de pegar Tom (o gato) no alto de uma árvore.

E – Destrua a estátua para obter o glyph Inire Pecunia.

#### RESGATE

- IRINA
- TOM (GATO)

#### GLYPHS

- FIDELIS NOCTUA (deixado pelo inimigo Owl)
- FULGUR (absorva a magia criada pelo inimigo Thunder Demon)
- VOL HASTA
- INIRE PECUNIA

## OBLIVION RIDGE

### GLYPHS

• SAPIENS FIO



**A** – Fique sobre a plataforma mais baixa, espere o inimigo Altair aparecer e salte sobre ele. Aperte baixo + pulo para dar uma voadora e então emende um pulo duplo para alcançar a plataforma isolada à esquerda. Destrua a estátua para obter o glyph.

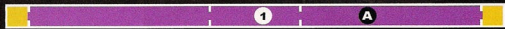
**B** – **CHEFE:** Gravedorcus  
O inimigo é fraco contra os glyphs Grando / Vol Grando (no botão R, equipe o glyph Sapiens Fio e use-o para aumentar a força do ataque), porém a batalha pode ser prolongada pelo fato de Gravedorcus ficar mais tempo embaixo da terra. Evite ficar sobre as colunas de pedra, mas fique junto a ela para evitar as investidas do inimigo. Quando ele se expuser, poderá cuspir bolas de espinhos (você pode repeli-las com ataques) ou gás venenoso (neste último caso, afaste-se). Logo que o inimigo aparecer sob uma das colunas

de pedra, fique atento ao lado em que ele posiciona a cauda e então pule sobre ela ficando o mesmo lado, para evitar os fragmentos de pedra. Quando ele destruír as duas colunas de pedra, pode ocorrer uma investida de uma ponta a outra do cenário. Neste caso, não vá até o fim do caminho e abaixe-se para evitar o pulo. Com isso, Gravedorcus fica imóvel por alguns segundos; ataque-o continuamente.

**C** – Quebre a parede no canto inferior esquerdo da tela, para obter um Diamond – acerte o inimigo Stone Rose até ela se abrir, então dê voadora em seus fragmentos e emende um pulo duplo até a plataforma à direita.

**D** – Quebre a parede à esquerda para obter o Hermit Ring. Feito isso, vá para Ecclesia e fale com Barlowe para abrir a fase Argila Swamp.

## ARGILA SWAMP



### BAÚS

1 – Item aleatório

**A** – Não há segredos nesta fase, mas tenha muito cuidado com a grama (que atrasa seus movimentos) e com os demais inimigos.

## MYSTERY MANOR

### BAÚS

1 – Gold Ore

### RESGATE

• INK (GATO)



### GLYPHS

• VOL LUMINATIO (absorva a magia criada pelo inimigo White Formor)  
• VOL UMBRA  
• ACERBATUS

**A** – Muito cuidado com os Mad Butcher e com o baú falso (Mimic) nesta área.

**B** – Não deixe de salvar o gato preto na plataforma mais alta ao centro da área.

**C** – Quebre a parede sobre a janela para encontrar um Schmitzel.

**D** – Este corredor escuro exige apenas atenção para decorar o movimento dos espinhos e o momento certo de avançar/pular por eles. Em alguns pontos, você pode escorregar para passar dos espinhos, até chegar ao glyph Vol Umbra – quando tiver o glyph Arma Magma,

use-o para quebrar a placa de espinhos no final do caminho e obter a Fortune Ring.

### E – CHEFE: Albus

O glyph Vol Umbra é a melhor opção para esta batalha. De resto, é decorar os ataques de Albus de longa distância (que são fáceis de esquivar) e tomar cuidado com os ataques de curta distância, onde ele salta chutando fogo.

Prioritariamente, absorva o glyph Acerbatus que Albus conjura – neste momento, fique atrás dele. Eis um bom truque: lance dois ataques, pule para o outro lado de Albus e lance mais dois ataques, emendando um glyph Union. Repita isso até vencê-lo e obter o glyph Dominus Agony.



"É o assom, com esse olhar sexy, que eu pago todas as gatinhas da minha Quabroder."

## ECCLESIA

Fale com Barlowe e, caso você não tenha resgatado todos os habitantes de Wygol Village, equipe os três glyph Dominus (botões Y, X e R) e ataque o pedestal vermelho para ver o final alternativo. Mas caso tenha salvado todos os habitantes, você enfrentará Barlowe.

### CHEFE: Barlowe

Equipe o glyph Vol Ascia e fique atento aos ataques de Barlowe; são todos fáceis de serem evitados – cuidado só quando ele lançar o ataque de gelo no chão, pule para evitar ser imobilizado! Se possível, tente absorver o glyph Globus antes de acabar com o inimigo. Mas caso não consiga, este glyph pode ser obtido de outro inimigo.





### DRACULA'S CASTLE

O castelo é gigante e dividido em setores. Para facilitar sua orientação e também localizar todos os baús e glyphs existentes, dividimos o mapa por setores e indicamos setas de orientação que mostram para qual setor a determinada passagem o levará.

#### CASTLE ENTRANCE [NIGHTMARE GATE]

##### BAÚS

- 1 - HEART MAX Up
- 2 - HP MAX Up
- 3 - White Drops (abaixe-se no alto da plataforma para revelar o baú)
- 4 - Item aleatório
- 5 - Item aleatório
- 6 - Valkyrie Graves
- 7 - Item aleatório



##### GLYPHS

- ARMA FELIX (deixado pelo inimigo Black Panther)

**A** - Destrua a ponta da plataforma menor, à direita, logo acima da segunda caveira vermelha para obter um Tasty Meat.

**B** - O final do corredor dá acesso a outra dependência do castelo: Library (Bloody Tomes).

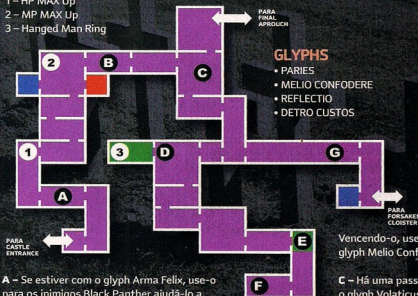
**C** - De posse do glyph Paries, use-o para atravessar a parede.

**D** - Seguindo por este trecho, você terá acesso à ala Underground Labyrinth (Flirting With Shadows).

#### LIBRARY [BLOODY TOMES]

##### BAÚS

- 1 - HP MAX Up
- 2 - MP MAX Up
- 3 - Hanged Man Ring



##### GLYPHS

- PARIES
- MELIO CONFODERE
- REFLECTIO
- DETRO CUSTOS



lança, pois ao mesmo tempo em que ele usa o glyph, os cubos disparam os ataques de fogo. Repare que existem dois cubos fixos - um azul e outro vermelho -, basta ficar sobre eles e absorver o glyph.

**A** - Se estiver com o glyph Arma Felix, use-o para os inimigos Black Panther ajudá-lo a combater os demais inimigos no resto do caminho.

##### **B** - CHEFE: Wallman

Atenção à posição dos cubos que ele lança e formam uma "malha quadrada" de fogo, ou seja, mantenha-se entre as linhas de fogo. Para derrotar Wallman - acerte-o algumas vezes para obter um Super Potion -, basta absorver o glyph Paries quando ele tentar entrar na parede. Entretanto, o processo de absorção dependerá muito da posição dos cubos que Wallman

Vencendo-o, use o novo glyph para atravessar a parede e quebre a estátua para obter o glyph Melio Confodere.

**C** - Há uma passagem no ponto superior direito, mas só é acessível quando você obtiver o glyph Volaticus. Por agora, siga o caminho de baixo.

**D** - Quebre a parede à esquerda, para ter acesso a uma área secreta onde se encontra o glyph Reflectio.

**E** - Quebre a parede à direita, para encontrar um Cream Puff.

**F** - Pegue o glyph Dextro Custos.

**G** - Cuidado com os inimigos aqui. O final do corredor conduz a outra ala do castelo. Mas antes de avançar, use a Warp Room próxima para visitar o Castle Entrance (Nightmare Gate) e explore o ponto 2 para atravessar a parede.

## UNDERGROUND LABYRINTH [FLIRTING WITH SHADOWS]

### BAÚS

- 1 - Item aleatório
- 2 - MP MAX Up
- 3 - Mercury Boots
- 4 - Star Ring (abaixe-se no canto da parede à esquerda para revelar um baú)
- 5 - HEART MAX Up
- 6 - Super Potion



**A** - Passe cuidadosamente pelos jatos de fogo (lecore o ritmo deles) para obter o glyph Vol Ignis no final do corredor.

### B - CHEFE: Blackmore

A grande sombra do inimigo, além de realizar ataques aleatórios, o impede de seguir para o outro lado da área. O combate exige muita atenção e improviso na hora de desviar dos projéteis (que causam danos monstruosos) e golpes. Fique junto à parede quando o inimigo atacar, assim, se for os ataques físicos ou a cuspidinha de energia, você pode usar o pulo duplo para evitá-los. Para o combate, use o glyph Nitesco ou Ignis (este causa múltiplos danos em três direções), além de, sempre que puder, emendar um glyph Union. Quando o inimigo se curvar para trás, atenção com seus ataques físicos: pule o primeiro, abaixe para evitar o segundo e pule o terceiro - tudo isso estando no canto da parede.

**C** - Com o glyph Paries, entre pela parede à esquerda e suba para o ponto acima. Logo que a pedra passar, corra e pule para o buraco no teto. Só então desça e entre na parede adiante e continue subindo. Ao final do caminho, você encontra o glyph Lapiste.

**D** - Equipe o glyph Lapiste, abaixe-se e detone o chão para abrir uma passagem secreta. Ao cair, quebre a parede à direita para revelar um pequeno corredor. Use o glyph Paries para chegar até o ponto acima. Quebre a parte de cima da parede, à direita, para chegar a outro corredor com o glyph Rapidus Fio e uma passagem para fora do castelo. Saído por esta,

### GLYPHS

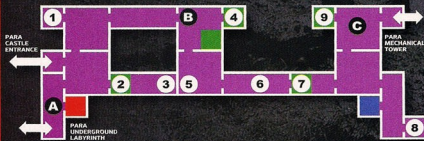
- NITESCO (absorva a magia criada pelo inimigo Nova Skeleton)
- FIDELIS POLKIR (deixado pelo inimigo Polkir)
- VOL IGNIS
- LAPISTE
- FELICEM FIO
- RAPIDUS FIO
- MELIO MACIR (deixado pelo inimigo Hammer Shaker)
- VOL CULTER (deixado pelo inimigo Red Smasher)

você tem acesso a duas novas áreas no mapa: Training Hall e Large Cavern (confira o tópico Dungeons Extras para maiores detalhes). Aproveite a saída e revise as fases Misty Forest Road e Tymeo Mountains para explorar as paredes com o glyph Paries.

**E** - No ponto mais baixo, quebre a parede à esquerda para obter um White Drops.

**F** - Antes de empurrar o bloco de cima, desça e empurre o bloco de baixo dentro da água. Depois derrube o bloco de cima para a água se elevar e permitir seu acesso ao resto do caminho.

## BARRACKS [DISTANT MEMORY]



**A** - Destrua a estátua para obter o glyph Melio Hasta.

**B** - Destrua a parede do canto superior direito do cenário - na área abaixo, quebre a ponta de uma das plataformas para obter o Green Drops.

**C** - Destrua a parede do canto superior esquerdo para acessar uma área secreta. A porta do lado oposto o leva à ala Mechanical Tower (Styk Passage) do castelo.

### BAÚS

- 1 - HEART MAX Up
- 2 - Green Drops - suba na plataforma e se abaixe para expor o baú
- 3 - Item aleatório
- 4 - HP MAX Up
- 5 - MP MAX Up
- 6 - Item aleatório
- 7 - Red Drops - suba na plataforma e se abaixe para expor o baú
- 8 - Valkirye Mail
- 9 - Moon Ring

### GLYPHS

- MELIO HASTA

Vampiros assim poderiam morrer nossos pascoços o dia inteiro...

### MECHANICAL TOWER [STYX PASSAGE]

#### GLYPHS

- VIS FIO
- ARMA MACHINA (deixado pelo inimigo Automaton ZX27)
- MORBUS
- FIDELIS MEDUSA (deixado pelo inimigo Gorgon Head)
- SINESTRO CUSTOS



#### BAÚS

- 1 - Item aleatório
- 2 - Item aleatório
- 3 - Valkyrie Mask
- 4 - Heart Cuirass
- 5 - Death Ring

**A** - Quebre a estátua para obter o glyph Vis Fio.

**B** - Use Magnes para cruzar os trechos com esferas de metal em movimento e cuidado dobrado com as estacas no caminho.

**C** - Equipe o glyph Vol Fugur nas duas mãos e fique a um passo de distância do dispositivo do chão. Lance um ataque, seguido de botão L (para recuar), e emende o segundo ataque. O objetivo é acertar os dois dispositivos ao mesmo tempo para expor o glyph Morbus.

**D** - O caminho o levará até a sala Arms Dept (Cry in the Night).

**E** - Equipe o glyph Magnes, pois em boa parte do caminho você terá de se projetar de uma bola de ferro a outra, ou pode equipar o glypho Arma Machina e quebrar a maioria dos espinhos.

**F** - Quebre o canto da parede à direita, para encontrar um HP MAX Up.

#### **G** - CHEFE: Death

Equipe o glyph Vol Lumination nas duas mãos e o Rapidus Fio - ative este para se mover rápido, facilitando esquivar-se de ataques, além de repeler automaticamente as forças menores. Ande de um lado para o outro enquanto ataca e desvie das investidas de Death. Atenção quando o inimigo soltar esferas de energia ou forças que se cruzam. Contra a passada de foice no chão, aproxime-se de Death e aperte L para recuar no último instante. Ao vencer, pegue o glyph Sinestro Custos.

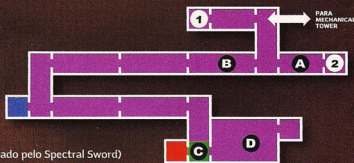
### ARMS DEPT [CRY IN THE NIGHT]

#### BAÚS

- 1 - HP MAX Up
- 2 - HP MAX Up

#### GLYPHS

- MELIO SCUTUM
- MELIO SECARE (deixado pelo Spectral Sword)
- MELIO CULTER
- MELIO FALCIS
- MELIO ASCIA (deixado pelo Great Knight)
- ARMA CUSTOS



**A** - Pegue o glyph Melio Scutum aqui.

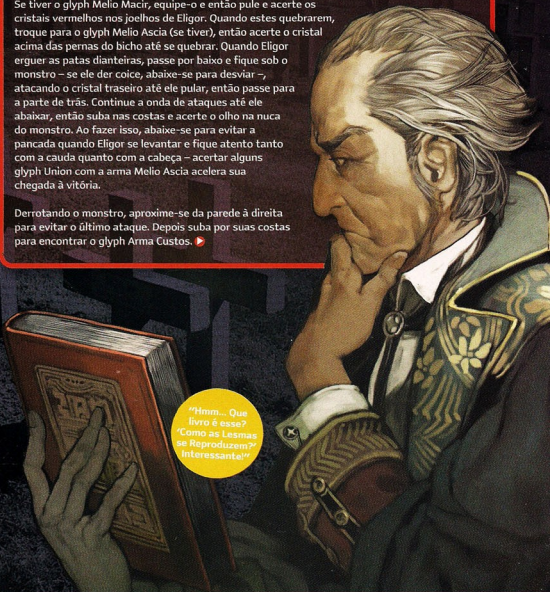
**B** - Neste corredor, você obtém o glyph Melio Culter, enquanto mais adiante encontra-se o glyph Melio Falcis.

**C** - Quebre a plataforma mais baixa para encontrar um Mint Sundae.

#### **D** - CHEFE: Eligor

Se tiver o glyph Melio Macir, equipe-o e então pule e acerte os cristais vermelhos nos joelhos de Eligor. Quando estes quebrarem, troque para o glyph Melio Ascia (se tiver), então acerte o cristal acima das pernas do bicho até se quebrar. Quando Eligor erguer as patas dianteiras, passe por baixo e fique sob o monstro - se ele der coice, ative o passé para desviar -, atacando o cristal traseiro até ele pular, então passe para a parte de trás. Continue a onda de ataques até ele abaixar, então suba nas costas e acerte o olho na nuca do monstro. Ao fazer isso, abaixe-se para evitar a pancada quando Eligor se levantar e fique atento tanto com a cauda quanto com a cabeça - acertar alguns glyph Union com a arma Melio Ascia acelera sua chegada à vitória.

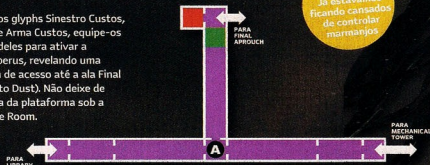
Derrotando o monstro, aproxime-se da parede à direita para evitar o último ataque. Depois suba por suas costas para encontrar o glyph Arma Custos. ▶



"Hmm... Que livro é esse? 'Como as Lesmas se Reproduzem' interessante!"

## FORSAKEN CLOISTER [GAZING TOWARD HEAVEN]

**A** – De posse dos glyphs Sinestro Custos, Dextro Custos e Arma Custos, equipe-os e use cada um deles para ativar a estátua de Cérberus, revelando uma nova passagem de acesso até a ala Final Approach (Dust to Dust). Não deixe de quebrar a porta da plataforma sob a entrada da Save Room.

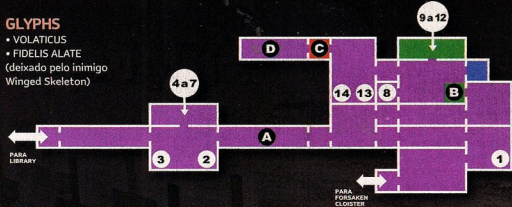


Enfim, uma mulher bonita. Já estávamos ficando cansados de controlar matmanjões.

## FINAL APPROUCH [DUST TO DUST]

### GLYPHS

- VOLATICUS
- FIDELIS ALATE (deixado pelo inimigo Winged Skeleton)



**A** – Use Vol Lumination para derrotar dois Final Knights. Na área adiante, pegue o glyph Volaticus e use-o para explorar a passagem no teto – aproveite também e complete o resto do caminho à esquerda, rumo a Library (Bloody Tomes).



**B** – Quebre a parede acima da passagem à direita, para encontrar um Judgemente Ring. No teto, há outra passagem secreta; para acessá-la é preciso usar os glyphs Volaticus (para voar junto ao teto) e Lapisite (para abrir a passagem).

**C** – Aqui é sua última chance de completar os demais mapas do jogo (caso não tenha feito isso), completar as Quests dos habitantes de

Wygol Village, evoluir sua personagem, etc. Estando pronto para a batalha final, basta cruzar a porta ao lado. Além disso, é bom ter muitos itens para recarregar o HP, pois pode ser necessário. Se tiver o acessório World Ring, equipe-o para gastar menos MP durante os ataques.

### D – CHEFE: Dracula

A batalha se divide em duas etapas. Na primeira, Dracula se teletransportará de um ponto ao outro, lançando ataques facilmente desviáveis como bolas de fogo (você pode destruí-las), esfera de energia ou uma chuva de raios verdes (neste momento, fique próximo de Dracula) – não use o glyph Volaticus ou sofrerá um ataque indefensável. Para atacar, você pode optar pelo glyph Vol Luminatio nas duas mãos (e fazer um glyph Union) ou Mello Ascia – esta é uma ótima opção para atacar e neutralizar os ataques de fogo do inimigo.



### BAÚS

- 1 – Item aleatório
- 2 – MP MAX Up
- 3 – Item aleatório
- 4, 5, 6 e 7 – Sun Ring, Blue Drops, MP MAX Up e HEART MAX Up
- 8 – HEART MAX Up
- 9, 10, 11 e 12 – Gold Ore, Diamond, Onyx e World Ring
- 13 – MP MAX Up
- 14 – Super Potion

Causando uma boa quantidade de dano, Dracula deixa de se teletransportar e passa a caminhar pela tela usando ataques de chute, magias púrpuras que caem onde você está (fique em movimento neste momento), além de lançar cachorros de energia (esse são destrutíveis). Caso Dracula desapareça, vá para um dos cantos da tela e dê um pulo duplo contra para o lado contrário à parede, evitando assim a possibilidade de ser agarrado e ter seu HP drenado. Se ele jogar morcegos de energia, acompanhe o movimento e se aproxime de Dracula, então fique abaixado. Claro, faça tudo isso sempre atacando quando possível.

Quando “vencer” Dracula, ele terá uma breve conversa com Shanco. Rapidamente, equipe as três Dominus (Anger, Hatred e Agony) e realize um glyph Union para definir a batalha. Se você demorar, Dracula usará um poderoso ataque que o matará de imediato!

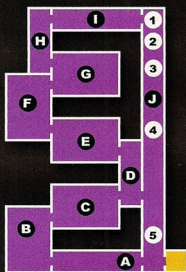




### DUNGEONS EXTRAS

Ao sair do Dracula's Castle pela passagem localizada na área Underground Labyrinth (Flirting With Shadows), você tem acesso a duas dungeons extras: Training Hall e Large Cavern. Na primeira, você só precisa superar os obstáculos do cenário, enquanto na segunda deve-se enfrentar inimigos em batalhas seguidas.

#### TRAINING HALL



##### GLYPHS

- REDIRE

##### BAÚS

- 1 - Item aleatório
- 2 - Item aleatório
- 3 - Item aleatório
- 4 - Item aleatório
- 5 - Item aleatório

**A** - Não seja apressado aqui, fique atento ao ritmo dos pêndulos para passar entre eles sem sofrer danos.

**B** - Chegando à plataforma mais alta, tenha Magnes equipado para usar a esfera de metal adiante e se projetar para o caminho acima.

**C** - Muito cuidado com os inimigos Double Hammer aqui. Use a plataforma móvel e siga o resto do caminho por cima, tomando cuidado com as investidas dos citados inimigos abaixo. No trecho com a caveira verde, fique no ponto mais alto e espere a plataforma móvel passar, para acessar a próxima área.

**D** - Com o glyph Magnes, fixe nas esferas de metal rodeadas por cabeças de fogo e projete-se para as demais argolas de metal até o final deste trecho. Não, fazer isso não é tão simples quanto parece!

**E** - Mais uma vez o glyph Magnes é obrigatório aqui e você deve começar se projetando pelas argolas de metal logo acima da entrada, seguindo pelo alto até o outro lado da sala.

**F** - Muita atenção ao ritmo das plataformas móveis e dos jatos de fogo. A pior parte aqui é usar o Magnes na esfera de metal da engrenagem e se projetar antes de

girar e tocar na parede.

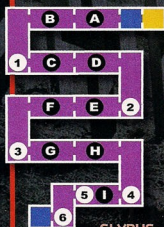
**G** - Use o Magnes para se projetar para o lado direito e emende um pulo duplo, seguido de Magnes. Deste ponto, projete-se suavemente de forma que você caia sobre a plataforma adiante. Da plataforma, dê um pulo não muito alto de forma que não toque na coluna que barra seu caminho, ao mesmo tempo em que passa por baixo dela e emenda um segundo pulo para chegar à plataforma seguinte - a Façanha exige precisão. O resto da área consiste em se projetar por alguns jatos de fogo no momento certo.

**H** - Aqui você deve usar pulos curtos e precisos, tanto para evitar os jatos de fogo quanto para cair sobre as plataformas no momento exato.

**I** - Esse trecho derradeiro é de arrancar os cabelos, especialmente no final onde se deve usar o Magnes para evitar o fogo e, mais adiante, usá-lo para ganhar velocidade e ser arremessado na diagonal inferior direita para conseguir dar um pulo duplo antes de os jatos de fogo começarem.

**J** - Sempre que vir uma esfera de metal durante a descida, use Magnes para evitar a plataforma de espinhos em movimento. Ao final da descida, destrua a estátua para obter o glyph Redire.

#### LARGE CAVERN



##### BAÚS

- 1 - Item aleatório
- 2 - Item aleatório
- 3 - Item aleatório
- 4 - Item aleatório
- 5 - Item aleatório
- 6 - Item aleatório
- 7 - Item aleatório
- 8 - Item aleatório
- 9 - Item aleatório
- 10 - Item aleatório
- 11 - Item aleatório

##### GLYPHS

- CUBUS (absorva a magia criada pelo inimigo Demon Lord)

Esta dungeon é uma sequência de salas onde em cada uma ocorre um tipo de combate. A porta para a sala seguinte se abre ao eliminar todos os inimigos ou após algum tempo. Portanto, para seguir adiante, é de suma importância estar bem evoluído, além de ter os glyphs Acerbatus, Vol Luminatio, Globus, Sapiens Fio e Reflecto - este serve para recarregar seu HP antes de avançar.

**A** - Equipe Acerbatus nas duas mãos e Sapiens Fio no botão R - use-o para provocar mais danos. Ao

entrar na sala, abaixo e use Arcebatus para acabar com os três Tin Man e os Cave Troll.

**B** - São dois Demon Lords, mas mantenha-se do lado direito da tela para lutar apenas contra um. Evite seus golpes e investidas (causam muito dano) ao mesmo tempo em que o ataca com Vol Luminatio - sempre que o Demon Lord usar a magia Cubus, absorva-a para neutralizar o ataque.

**C** - Aqui há apenas um Double Hammer. Use os glyphs Globus e Sapiens Fio e fique atirando projéteis ao mesmo tempo em que desvia dos ataques e investidas.

**D** - Equipe o glyph Volaticus e fique voando, enquanto ataca Weapon Master usando o glyph Globus. Mas cuidado, o inimigo possui ataques altos, além do salto giratório com o martelo.

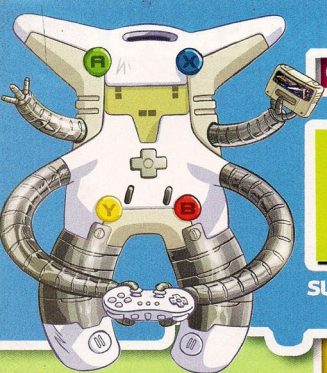
**E** - Uma variação da sala 3, só que com dois Double Hammer - repita a tática de combate usada contra Weapon Master.

**F** - Igual à sala 04, só que com dois Weapon Mater, ou seja, atenção dobrada!

**G** - Mais uma sala cheia de Tin Man, só que eles aparecem bem próximos a você. Acabe com todos usando Acerbatus.

**H** - Aqui você tem dois Double Hammer e um Weapon Master. Ser um mestre na arte da esquivas aqui é uma questão de sobrevivência.

**I** - Equipe os glyphs Volaticus e Acerbatus (nas duas mãos). A batalha aqui será contra o vampiro Jiang Shi, que fará clones menores de si. O inimigo também lançará esferas de energia que o perseguem. Além de se manter usando Volaticus continuamente, fique atento para ficar em terra firme para absorver a magia de Jiang Shi e evitar dano.



# OWWW

SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

**F**ALCON PUNCH! É assim que Captain Falcon, o astro de *F-Zero*, acaba com seus oponentes em *Brawl*. Antes disso, porém, ele teve de correr muito nas pistas mais velozes da galáxia. E dos consoles da Nintendo.

## COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

**T**odos 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 não 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

**O**s jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquirir esses pontos de duas maneiras: comprando cartões de Wii Points (e inserindo o código que vem neles na sua conta online); ou usando seu cartão de crédito internacional. A quantidade de Wii Points varia de acordo com o console original do título desejado, assim como o valor de cada 100 Wii Points depende da região onde você está. As principais são EUA (US\$1), Japão (¥1) e Europa (€1). Faça a conversão usando as informações a seguir e a cotação do dia da moeda correspondente para saber quanto terá de desembolsar.

NES	.....500	Wii Points
SNES	.....800	Wii Points
N64	.....1000	Wii Points
Mega Drive	.....800	Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16	.....600	Wii Points
Neo-Geo	.....900	Wii Points
Master System	.....500	Wii Points
Commodore 64	.....500	Wii Points
MSX	.....700	Wii Points

## LIÇÃO DE HISTÓRIA #18:

# F-ZERO

## CORRIDAS FUTURISTAS À LA MODE 7

**O** que é *F-Zero*? Essa é com você, Shija: “É mais um jogo de corrida do que um jogo de pilotagem”. Sábias palavras, mestre. O principal objetivo de *F-Zero* não é dominar a superfície de uma estrada – você nem tem rodas, para começo de conversa –, mas pisar fundo enquanto equilibra velocidade e segurança. Vencedor ou seja vencido, este é o espírito de *F-Zero*. Nas palavras de Captain Falcon, extraídas do manual, “Existem dois tipos de pilotos neste mundo: eu e os perdedores!”. Falcon deveria ser redator da *NGamer Brasil*.

*F-Zero* é um daqueles jogos envoltos na nuvem de mistério da Nintendo. Foi criado juntamente com *Super Mario World* e *Pilotwings* para o lançamento do Super Famicom, mas os fatos concretos são poucos: Miyamoto produziu, Takaya Imamura projetou o mundo de jogo (especialista em ficção científica da

Nintendo, mais tarde ele projetaria o universo de *Star Fox*) e é isso aí. Mais conhecidas são as ligações do game com o hardware do Super NES. Embora divulgado como o jogo de corrida 3D mais rápido da época, a técnica é uma ilusão gerada pela criativa rotação e escalonamento dos gráficos de fundo. O SNES tinha oito modos para criar imagens de fundo, essa técnica era o oitavo, então, foi batizado de Mode 7 (nem precisa escrever para nos corrigir: os modos começam a ser contados a partir do zero). Não era o mais imortal dos efeitos (o estilo panqueca achatada entrega que o jogo é da era do SNES), mas a velocidade nunca envelheceu.

## LARGADA TURBINADA

Lançado em 1990 quando o Super



## F... DEMAIS UMA HISTÓRIA EM ALTA VELOCIDADE



*F-Zero GP Legend*. O que Falcon faz em seus dias de folga? Ele cuida de um bar descolado como seu alter-ego Bart Lemming e faz o que não deve ser feito por ninguém em sã consciência: mistura bebida com direção.



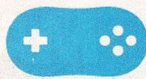
*Super Mario RPG*. Samus e Link fazem pontas em *SMRPG*, então por que *F-Zero* ficaria de fora? Vasculhe Barrel Volcano para encontrar miniaturas das naves Blue Falcon e Fire Stingray.



*Zero Racers* Exibido na E3 de 1996 e depois cancelado, esta versão para Virtual Boy introduziu controles 3D estilo *Star Fox* e uma Blue Falcon em wireframe numa pista parecida com a Estrela da Morte de *Star Wars*.



# LOAD



Não é à toa que todo mundo jogava com a nave Fire Stingray no primeiro jogo: como levar a sério um Captain Falcon tão tosco como este do manual?



Port Town Aero Drive em *Bravo!*: se quiser, você pode ser atropelado em vez de levar uma surra.

Famicom fez sua estréia, *F-Zero* apresentava o padrão básico da franquia (cinco voltas, turbos recebidos ao cruzar a linha de chegada), embora em menor escala, já que havia apenas quatro corredores na pista. Captain Falcon era o astro da brincadeira e figurava em uma tira de quadrinhos do manual que contava a história de sua vida como um caçador de recompensas intergaláctico que virou piloto.

Em entrevistas realizadas durante o desenvolvimento de *F-Zero GX/AX*, o presidente da Amusement Vision, Toshihiro Nagoshi, declarou que o primeiro *F-Zero* "me ensinava como um game deve ser". Isso provavelmente explica o aparecimento de seu *Daytona USA* em 1994, um arcade de corrida de alta sensibilidade que muitos atribuíram à influência de *F-Zero*.

O game foi lançado com sucesso nos EUA e na Europa em 91 e 92, respectivamente, e

então começou o trabalho para uma sequência para Super NES. Bem, ou a divulgação ficou a cargo da mesma equipe que

cuidou de *Disaster: Day of Crisis* ou o game nunca foi finalizado. Dica: está mais para a segunda opção. O conteúdo que a Nintendo desenvolveu foi lançado para o sistema Satellaview, o serviço de download de conteúdo para Super Famicom exclusivo do Japão. Não precisa chorar - *BS F-Zero Grand Prix* (como ele era chamado) e uma outra sequência eram pouco mais do que pacotes de expansão.

Para desgosto dos "F-fãs", o conteúdo exclusivo para o Japão tornou a aparecer na sequência "correta" de *F-Zero*, o título de N64, *F-Zero X*. Enquanto jogadores americanos e europeus piravam com a velocidade vertiginosa e os 30 carros na tela, proprietários do 64DD (ou seja, só os japoneses) receberam o *F-Zero X Expansion Kit*, que trazia um editor de pistas e veículos parecido com o que foi o utilizado para projetar o jogo.

## GANHANDO VELOCIDADE

O aparecimento de *Maximum Velocity* para GBA em 2001 marcou o retorno da série às suas raízes de *Mode 7*, só que com um elenco inteiramente novo (ambientado 300 anos depois do original), é o único *F-Zero* em que Captain Falcon, Samurai Goroh, Pico e Dr. Stewart não aparecem). Por mais que tenha sido legal tirar a poeira do *Mode 7*, uma

parceria entre Nintendo e Amusement Vision viu a série retomar gloriosamente seu invejado status.

Em 2003, a Amusement Vision lançou versões de *F-Zero* para arcade e GameCube - *AX* e *GX* -, que cegou olhos com sua imensa velocidade e esmagou almas com sua dificuldade. Agora que as almas tiveram cinco anos para se recuperar, não é hora de voltar ao grid de largada? Port Town Aero Drive estava lindo em *Bravo!*, mas nós queremos um jogo completo para Wii. Porque existem apenas dois tipos de console neste mundo: aqueles com um novo *F-Zero* e os perdedores! Obrigado pela deixa, Capitão.



**Miniaturas** Com suas pontas afiadas, estas miniaturas de *F-Zero* são perfeitas para crianças. A única dúvida: quanto tempo até a mamãe furar o pé em um desses no meio da noite e colocar a molecada de castigo?



**Kirby Superstar** Na parte *The Great Cave Offensive* do jogo de SNES, Kirby escava vários artefatos Nintendo. O capacete de Falcon se junta a um casco de Koopa e a um barril do DK em meio aos suvenires



**WarioWare** Escondido no saco de brechos retrô de 9-Volt, há um pedaço do *F-Zero* original. Dura só quatro segundos, mas captura o jogo em sua totalidade: correr e desviar para esquerda e direita



**eCards** Idealizados para o e-Reader, os cartões intercambiáveis de *GP Legend* habitavam pistas extras no game. *Legend* foi lançado fora do Japão, mas o e-Reader sempre foi coisa rara por aqui.



**Daigasso! Band Brothers** Se você ama *F-Zero* e ama *Daigasso!*, vai amar duplamente a possibilidade de tocar trechos das melodias velozes do game de corrida no simulador de orquestra da Nintendo.

# MARBLE MADNESS

O tataravô de *Super Monkey Ball* e companhia

**M**arble Madness, o clássico da Atari lançado em 1984, foi um dos arcades mais inovadores já criados. Originalmente controlado por meio de uma trackball, isso não impediu que o jogo fosse convertido para praticamente todos os consoles capazes de gerar gráficos coloridos da década de 1980. Até mesmo o Game Boy clássico, que não era colorido, recebeu uma versão do game.

O desafio consiste em rolar uma bola de gude por uma série de labirintos cheios de obstáculos, como criaturas vivas, partes congeladas e beiradas desprotegidas. O tempo não usado para completar um labirinto é acrescentado ao cronômetro do estágio seguinte, mas completar todos os seis na sequência de uma só vez é uma tarefa para poucos.

Apesar de a versão para Amiga ser considerada a definitiva para consoles de mesa, a de NES deixa muito a desejar. Tirando alguns clones, como *Spindzy Worlds* e *Bobby Bearing*, que surgiram pouco depois, *Marble Madness* continua a influenciar o design de jogos até hoje. *Super Monkey Ball* e *Kororinpa* que o digam...

## COMEÇO FÁCIL

A PRIMEIRA FASE AJUDA O JOGADOR A SE ACOSTUMAR COM O CONTROLE DA BOLA. NÃO É PRECISO SER RÁPIDO – O CRONÔMETRO É ZERADO NO FINAL DE QUALQUER JEITO.

## TESOURO SECRETO

PARA QUE SERVE ESTA ÁREA EXTRA DEPOIS DO PONTO FINAL? PARA VOCÊ GANHAR UM BÔNUS SE CONSEGUIR COMPLETAR A FASE INDO POR ALI.

## CRIATURAS DO MAL

É NO SEGUNDO ESTÁGIO QUE OS INIMIGOS COMEÇAM A APARECER. OS PRIMEIROS SÃO LAGARTAS QUE SUGAM A BOLINHA, FAZENDO COM QUE VOCÊ PERCA ALGUNS PRECIOSOS SEGUNDOS.

## OLHA A PONTE!

FIQUE ATENTO A OBSTÁCULOS MÓVEIS COMO ESTA PONTE. SE ELA ESTIVER LEVANTADA QUANDO VOCÊ FOR PASSAR, TERÁ DE ESPERAR-LA ABAIXAR – O QUE ACARRETA EM MAIS TEMPO PERDIDO.

## POR ONDE EU VOU?

O PRIMEIRO CAMINHO É FÁCIL, MAS MUITO LONGO. O SEGUNDO É MAIS CURTO, MAS CONTA COM PASSARELAS ESTREITAS E UMA BOLA DE GUDE NEGRA QUE O SEQUE E FAZ DE TUDO PARA DERRUBÁ-LO.

## ESCORREGADIO

APROXIME-SE DA PARTE CONGELADA PELO ÂNGULO ERRADO E VOCÊ ESCORREGA DIRETO PARA O BURACO NO FINAL.

## MULTIPLAYER

TAMBÉM É POSSÍVEL JOGAR CONTRA UM AMIGO PARA VER QUEM CHEGA MAIS RÁPIDO À LINHA DE CHEGADA. DERRUBE-O DO CENÁRIO E A VITÓRIA ESTARÁ QUASE GARANTIDA.

## DE CARONA

UM ÓTIMO ATALHO SE VOCÊ FOR RÁPIDO O BASTANTE PARA ESCAPAR DAS ONDAS PELA ÚLTIMA PASSARELA ANTES DE SER EMPURRADO PARA A MORTE. A ROTA MAIS LONGA NÃO É MUITO MAIS FÁCIL, ENTÃO...



## SALTO MORTAL

AQUI A COISA COMEÇA A FICAR COMPLICADA. SUA BOLA DESCE A RAMPAS AUTOMATICAMENTE, ENTÃO É PRECISO FICAR ATENTO PARA MANTER O CONTROLE E EVITAR QUE ELA CAIA DIRETO PARA O ABISMO AO ATERRISSAR.

## ILUSÃO DE ÓTICA

A ARTE CRIADA POR M.C. ESCHER (UM MESTRE NO CONCEITO DA ILUSÃO DE ÓTICA) INFLUENCIOU NO DESIGN DAS FASES DO JOGO. QUER UMA PROVA? ENTÃO SIGA POR ESTE CAMINHO E VÁ PARA A ESQUERDA. MUUUUITO ESTRANHO...

## SEM ESCOLHA

AO ENTRAR NESTE BURACO, VOCÊ PODE SAIR EM QUALQUER UM DOS CAMINHOS EXISTENTES. QUAL DELSES É O MELHOR? NENHUM - AMBOS SÃO RIDICULAMENTE DIFÍCEIS.

## ASPIRADORES

NA IMAGEM VOCÊ NÃO VÊ, MAS AQUI HÁ ABERTURAS QUE SUGAM A BOLA SE ELA NÃO ESTIVER NA BEIRADA OPOSTA E SE MOVENDO A UMA VELOCIDADE BEM ALTA.

## VINGANÇA

AS LAGARTAS DAS FASES ANTERIORES SÃO MEROS BEBÊS AQUI. PORTANTO, NÃO TENHA DÓ E ESMAGUE TODAS PARA SE VINGAR E DE QUEBRA, GANHAR ALGUNS SEGUNDOS EXTRAS.

## BOING!

HÁ VÁRIOS TIPOS DE DISPOSITIVOS QUE FAZEM A BOLA DE GUDE PULAR E QUICAR PELD CENÁRIO, FORÇANDO-O A MEXER FRENETICAMENTE NO DIRECIONAL PARA CONTROLÁ-LA ANTES QUE SEJA TARDE DEMAIS.

## DE BAIXO PARA CIMA

NESTA FASE, VOCÊ PRECISA SUBIR PELO CENÁRIO AO INVÉS DE DESCER. POR SORTE, A GRAVIDADE AQUI É INVERTIDA, O QUE SIGNIFICA QUE É MAIS FÁCIL SUBIR RAMPAS DO QUE DESCER. AINDA ASSIM, A TAREFA É BEM COMPLICADA.

## BATE ESTACA

A MELHOR MANEIRA PARA PASSAR POR ESSES MARTELOS? SIMPLES: FECHAR OS OLHOS E AVANÇAR O MAIS RÁPIDO QUE PUDER, SÓ NÃO SE ESQUEÇA DE FREAR ANTES DE PASSAR BATIDO PELA CURVA.

## PULOS PRECISOS

SE VOCÊ CHEGOU ATÉ AQUI, NÃO TERÁ PROBLEMAS EM REALIZAR A SENSIBILIDADE DE SALTO NECESSÁRIA PARA COMPLETAR A FASE FINAL. FAÇA ISSO E VOCÊ JÁ PODE SE CONSIDERAR UM IMORTAL.

# TRUQUES CLÁSSICOS

Relembre os grandes jogos do passado e suas principais trapaças com a seção de dicas nostálgicas da NGB

## QUESTÃO DE CONTROLE

Os comandos indicados aqui são baseados nos controles dos consoles nos quais os jogos foram lançados originalmente. Portanto, pressione os botões correspondentes no controle que você usará para jogá-los no Wii.

### GRADIUS II (NES)

**Modo Arcade:** acesse o game com os botões cima, 1 e 2 pressionados.

**Regeneração de energia:** pause o jogo e pressione cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, 2 e 1, mas o código só pode ser feito uma vez por jogo.



### EARTHWORM JIM (MD)

#### CÓDIGOS

Para ativar os cheats, pause o jogo e faça a combinação desejada:

**Continue extra:** A, esquerda + B, A, B, A, B, C, A. Se feito corretamente, você ouvirá um "cheater".

**Menu Debug:** A+esquerda, B, B, A+A+direita, B, B, A. Pressione pause e você estará em um menu cheio de opções.

**Seleção de fases:** esquerda, A, B, B, A, direita, A, B, B, A.

**Vida Extra:** cima + B, B, C, C, A, A, A, A.

### SHINNING FORCE II (MD)

#### MODOS SECRETOS

Faça a sequência desejada quando o logo da Sega aparecer na tela:

**Seleção de batalhas:** cima, baixo, cima, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, cima, direita, baixo, esquerda B, C, B, C, B, C.

**Modo de configuração:** cima, baixo, cima, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, cima, direita, baixo, esquerda, cima, B.

### MEGA MAN 3 (NES)

#### ORDEM DOS CHEFES

• Enfrente os chefes nesta ordem e com as seguintes armas:

**Magnet Man:** use o Mega Buster

**Hard Man:** use o Magnet Missile

**Top Man:** use o Hard Knuckle

**Shadow Man:** use o Top Spin

**Spark Man:** use o Shadow Blade

**Snake Man:** use o Mega Buster

**Gemini Man:** use o Search Snake

**Needle Man:** use o Gemini Laser

• Contra os robôs reincarnados de

*Mega Man 2*, a sequência é:

**Air Man:** use o Spark Shock

**Bubble Man:** use o Shadow Blade

**Crash Man:** use o Hard Knuckle

**Flash Man:** use o Needle Cannon

**Heat Man:** use o Shadow Blade

**Metal Man:** use o Shadow Blade

**Quick Man:** use o Gemini Laser

**Wood Man:** use o Needle Cannon

• Contra os robôs no castelo de Dr. Willy,

use as seguintes armas:

**The Turtle Machine:** use o Shadow Blade

**Rock Monster:** use o Hard Knuckle

**Cloning Machine:** use o Mega Buster

**Dr. Willy #1:** use o Spark Shock

**Dr. Willy #2:** use o Hard Knuckle

**Gamma:** use o Shadow Blades e Top Spin

### SUPER DODGE BALL (NES)

#### JOGUE CONTRA O EVIL CLONE TEAM

Depois de derrotar os russos e terminar o jogo na dificuldade Hard, segure o Select.



### SPACE HARRIER (MS)

#### CONTINUE EXTRA

Na tela de "Game Over", pressione cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, baixo, cima, baixo, cima e o game recomeçará de onde você parou.

#### MAIS OPÇÕES

Na tela "Sound Test", pressione direita, esquerda, baixo, cima, então toque os sons 7, 4, 3, 7, 4, B, 1 e pressione o botão 1 após cada som. Uma tela de opções aparecerá permitindo que você vire um jato e altere a dificuldade do game.

#### VEJA O ÚLTIMO CHEFE

Segure para a esquerda na tela título para ver Haya-Oh, o último chefe do game.

### VECTORMAN (MD)

#### CÓDIGOS

**Liberação:** tudo

Vá à tela de opções e pressione A, B, B, A, baixo, A, B, B e A. No novo menu, escolha a quantidade de vidas, as armas e fases que quiser.

#### Recuperar energia

Pause o jogo e pressione A, B, direita, A, C, A, baixo, A, B, direita e A.

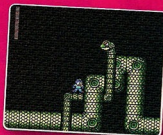


# PÉROLAS DO MÊS

O certo seria “Pérolas dos dois meses anteriores, já que não tivemos espaço para incluir a seção na edição passada”. Enfim, confira os novos destaques do VC

## MEGA MAN 3 (NES)

O terceiro game do robô azul da Capcom foi um marco na série e até hoje é considerado um dos melhores. *Mega Man 3* segue a mesma linha das versões anteriores, mas traz duas novas opções que foram incorporadas permanentemente à série a partir de então. A primeira é o slide, um movimento que permite ao personagem deslizar no chão para escapar de ataques, além de acessar novos lugares nas fases. A segunda é a estreia de Rush, o “cachorro-andróide-de-mil-e-uma-utilidades”. Conforme você avança no jogo, novas versões do companheiro canino robótico vão ficando disponíveis para que você consiga superar os desafios que encontra ao longo do caminho.



## FORGOTTEN WORLDS (MD)

Lançado há quase 20 anos, *Forgotten World* causou furor nos arcades da época. Produzido pela Capcom e com suporte a dois jogadores simultâneos, o game coloca você na pele de um fuzileiro superequipado e pronto para acabar com tudo o que aparecer na frente, em fases com progressão lateral e a possibilidade de evoluir os armamentos conforme acumula grana. Devido ao tamanho limite de 4 MB dos cartuchos do Mega Drive, as fases 6 e 8 do arcade foram tesouradas nesta versão. Além disso, o controle analógico, que permitia mirar em todas as direções, teve de ser sacrificado e foi substituído por dois botões. Obviamente, se você nunca jogou a versão arcade, nada disso faz muita diferença.



## PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM (MD)

Obrigatório para os amantes de RPG, o quarto capítulo retorna às origens sci-fi da série, abandonadas no capítulo anterior: mil anos após o planeta Palma ter explodido e a vida quase ser extinta no Sistema Estelar Algo, o que deveria ser uma simples missão de guildd coloca o destino da galáxia nas suas mãos. O visual e as animações do jogo foram surpreendentes para a época e ainda hoje impressionam os mais saudosistas. O sistema de jogo é o clássico, com combates por turno e horas e horas de andança para desbravar dungeons e conseguir novos equipamentos, mas proporciona uma experiência agradável do começo ao fim.



## EARTHWORM JIM (MD)

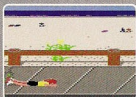
Um clássico absoluto da era de ouro dos jogos 2D que, infelizmente, não dá as caras em um título novo desde 1999 (ano de lançamento do precário *Earthworm Jim 3D* para N64). Você controla uma minhoca que veste um traje espacial cheia de poderes especiais e percorre fases únicas, cheias de caminhos e humor eschadado. Jim usa a própria cabeça como chicote e mostra que uma vaca pode ser útil nas mais diferentes situações. A jogabilidade varia absurdamente de um estágio para outro — de corridas a jogos de pergunta e resposta. Mas é justamente essa diversidade que torna o jogo desafiante e divertido. A excelente trilha sonora também merece destaque, já que as músicas ficam martelando na sua cabeça por um tempo.



## TOP 5 VC: JOGOS COM SKATES E PATINS



**BOMBERMAN '93**  
Patinadores cabeçudos nos ajudam a cometer atos terroristas em alta velocidade. Boooooom!



**CALIFORNIA GAMES**  
Para não acabar assim, lembre-se de pular sempre que avistar uma rachadura no chão.



**ICE HOCKEY**  
Péssima simulação do esporte datada de 1985 — mas tem patins, então tinha que entrar na lista.



**SKATE OR DIE**  
Cinco minijames de skate em um único cartucho de NES! Quem é que manda agora, Tony Hawk?



**STREETS OF RAGE II**  
Além de usar patins o tempo todo, ele tem um nome bem sugestivo: Skate. Nada mais óbvio.

# Aqui tem todas as dicas para o seu

## Tudo sobre Nintendo



Edição 17 - R\$ 9,90

- **Wii Music:** Mais de 60 instrumentos para liberar o músico que existe em você!
- **DSi:** Conheça o novo modelo do DS e saiba por que você vai querer um
- **Previews - RogueTrooper Harry Potter, Overlord Moon e Tony Hawk's**



Edição 16 - R\$ 9,90

- **Star Wars: The Clone Wars Lightsaber Duels** Seu Wii remote vai virar um sabre de luz
- **Review** Captain Rainbow (Wii) Spore Creatures (DS)
- **Previews** Mysims Kingdoms House of the dead: Overkill e Trackmania DS



Edição 15 - R\$ 9,90

- **Warioland - Shake It** a série retorna em grande estilo no Wii
- **NEX 2008** - saiba como foi o evento e o que a Nintendo pensa sobre o mercado brasileiro de games
- **Previews** - FIFA Soccer 09, NinjaTown, Dead Rising e outros



Edição 14 - R\$ 9,90

- **Animal Crossing - City Folk:** o jogo que foi sucesso no DS, agora no Wii
- **16 páginas** repletas de novidades: Castlevania Judgment, The Conduit, Wii Sports Resort, Wii Music e muito mais
- **Reviews** - Cake Mania 2, Wall-E e outros



Edição 13 - R\$ 9,90

- **Rayman Raving Rabbids TV Party:** teste exclusivo da versão alprada do Wii Fit
- **Previews do Wii:** Fatal Frame 4, Madworld, Samba de amigo e muito mais
- **Reviews do Wii:** Kung Fu Panda, Karous Wii, We Ski e outros



Edição 12 - R\$ 9,90

- **Wii Fit:** faça o teste da balança e queime calorías à moda Nintendo com o novo acessório do Wii
- **WiiWare:** saiba em quais jogos investir os seus Wii Points
- **Reviews:** Okami, New International Track e Field e muito mais



Edição 11 - R\$ 9,90

- **Tudo sobre Guitar Hero on Tour** no portátil DS
- **Final Fantasy CC e Ring of Fates:** estratégia completa para a nova versão portátil
- **Dicas do Mario Kart Wii** para se dar bem nas pistas
- **Review:** Star Soldier R; Dr. Mario e muito mais



Edição 10 - R\$ 9,90

- **Largamos na frente!** Primeiro Preview do Mario Kart Wii
- **Apollo Justice:** complete os casos do novo Phoenix Wright
- **Nintendopédia:** conheça os itens usados por Link na série Zelda
- **Previews:** Okami; Deadly Creatures; Death Jr.



Edição 9 - R\$ 9,90

- **Review exclusivo do Bully Scholarship Edition**
- **8 páginas** de review do Super Smash Bros. Brawl
- **Reviews:** Nitrobike; We Love Golf; Professor Layton; Assassin's Creed



Edição 8 - R\$ 9,90

- **Super Smash Bros. Brawl:** de A a Z, as grandes novidades do maior quebra-pau da história da Nintendo
- **Legó Batman** e mais 101 games inéditos
- **Reviews:** NIGHTS; Sonic Riders; Zero Gravity...



Quer ganhar 2 edições da revista NGAMER BRASIL?  
Ligue grátis para 0800 55 76 67 e saiba como!

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



# game preferido. Escolha sua edição

## Publicações da Editora Europa



Computer Arts - Ed. 12

- Como conseguir grandes projetos: As habilidades e o que você precisa fazer para conseguir os clientes que quiser
- Entrevista: Reveja seus conceitos com David Carson, ganhador de 170 prêmios



Mundo sem fio - Ed. 124

- Mundo sem fio: Elimine os inconvenientes cabos com soluções para: Subwoofers, Sistemas integrados e mais
- TV por assinatura: Novas empresas entram no mercado e iniciam guerra pela sua preferência



Dicas & Truques

- São 5.090 dicas exclusivas para 142 jogos para todos os tipos de consoles de videogame, como Contra 4 (DS), Nanostray (DS), Mario Kart Wii (Wii), Army of Two (XBOX 360), Driver 3 (PS2), Asteroids (PS1) e muito mais



Técnica e Prática 5

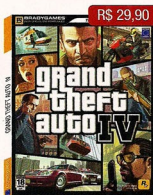
- Fotojornalismo: Aprenda com o trabalho de cinco fotógrafos na Olimpíada
- Estúdio descomplicado: Uma produção e sete iluminações
- Os caminhos para fotos de natureza
- Inspire-se na trajetória de um jovem fotógrafo



Super-Heróis 12

- Dossiê Completo Demolidor - Bastidores, Inimigos Amores, Melhores HQs
- Neal Adams: A carreira do polêmico desenhista de Batman, Lanterna Verde, X-Men...
- Velho Oeste: 10 heróis que marcaram várias gerações

## Biblioteca Gamer



A Arte dos Videogames

- Uma luxuosa galeria com as imagens artísticas que serviram para ambientar mais de 46 jogos. E ainda, entrevistas exclusivas com talentosos artistas multimídia do mundo dos games

Número de páginas: 204



Games Detonados

- São 15 games extraordinários para os consoles PS2, DS, PC, PSP, XBOX360 e Wii. O livro possui acabamento luxuoso, 204 páginas, ricamente ilustrado e com dicas que funcionam

Número de páginas: 204

Compre pelo 0800 55 76 67 ou envie este cupom (original ou xerox) pelo correio à Editora Europa: Rua M.M.D.C., nº 121, Butantã 05510-900 - São Paulo - SP - Fax (11) 3038-5040

Edição	Qtde.	Preço unit.	Desconto	Total+Frete*

Escolha sua forma de pagamento:

**Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R\$ \_\_\_\_\_ no meu cartão de bandeira \_\_\_\_\_ numeração \_\_\_\_\_ e validade até \_\_\_\_\_ **Oferta 140**

**Envio de Cheque(s) via Correios**  
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

**Depósito Bancário (somente pagamento à vista)**  
Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Colete aqui os seus dados:

Nome: \_\_\_\_\_  
Endereço: \_\_\_\_\_  
Compl.: \_\_\_\_\_ Bairro: \_\_\_\_\_  
Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_  
CEP: \_\_\_\_\_ Data de nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
DDD: \_\_\_\_\_ Fone: \_\_\_\_\_ Celular: \_\_\_\_\_  
E-mail: \_\_\_\_\_  
RG: \_\_\_\_\_ CPF: \_\_\_\_\_

\*Preços para postagem simples - Exemplo: - R\$ 3,00 / 2 exemplares; R\$ 3,40 / 3 exemplares; R\$ 6,75 / 4 exemplares; R\$ 8,64 / 5 exemplares; R\$ 12,88 - Preço de envio de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Speed, consulte valores pelos telefones. Oferece validades de 07/02/2008 a 31/03/2008, para compras efetuadas por internet, por pessoa física.

Se preferir, acesse [www.eurogames.com.br](http://www.eurogames.com.br)

# PÁGINA 98

Em cada edição, algo diferente que decidimos publicar na última hora...  
Este mês: os membros da redação da NGame Brasil segundo as câmeras do DSI

Cansado das pizzas do fechamento, Mega engoliu um biscoito recheado. Entalou na garganta



Dizeram: "Parece um bode velho". Responderam: "Não, é só o Trivas". "Ah, é um bode velho...", concluíram



Óôô... o Coriãco voltou! Sumido da redação há tempos, Erick sempre nos surpreende com sua beleza quando aparece.



O Zberto anda muito assanhado e se apaixona por qualquer uma que passa na sua frente. Já ganhou um olho roxo



Apelidado de "Filho do Petró", Vitor é prova de que a herança genética funciona mesmo. Que valão, menino!



Para entrar no mundo dos pikmin, Gill estica o crânio e o pescoço. A boca já era desse tamanho mesmo



Nelson? É você? Ufa... Pensamos que fosse algum psico de olho no gatinho aí de balcão...



De bombacha e bigode, o gaúcho já está pronto para o churrasco. Mas...cadê o espeto?



# SUPER

CASAS  
**BAHIA** DEDICAÇÃO  
TOTAL A  
VOCE

www.casasbahia.com.br

## 2008

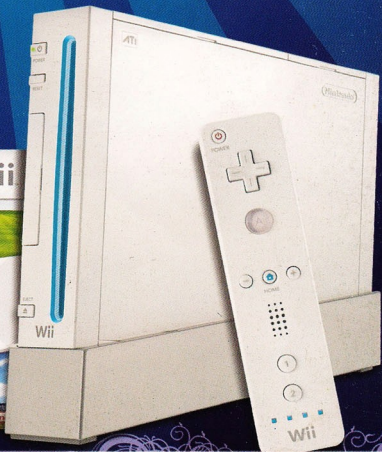
# Wii™

Venha conhecer o espaço  
da Nintendo na Super Casas Bahia.

Anhembi-São Paulo • a partir de 21/11/2008  
domingo a quinta, das 10 às 23h • sexta e sábado, das 10 às 24h

Horários sujeitos a alterações sem aviso prévio. Para maiores informações, acesse [www.casasbahia.com.br](http://www.casasbahia.com.br) ou ligue para 0800 888 8008 ou (11) 4223 2305.

Wii  
em até **24 vezes**  
NO CARTÃO CASAS BAHIA\*



\*Valido enquanto durar o estoque. Nas compras a prazo, o cliente fica sujeito a aprovação de crédito. Não vendemos por atacado. O estoque central garante o mínimo de 100 peças para cada título anunciado. Fotos ilustrativas. Eventuais erros neste impresso têm preferência pelo ordeno de referência. Nas lojas abrem aos domingos e em horários extraordinários nas cidades autorizadas no Brasil. Casas Bahia: 12 meses de garantia sem juros, até 40 dias para pagar, dependendo da data de compra e do vencimento da fatura; sem juros para compras em até 6 vezes; com juros em parcelamento inferior, de 7 a 10 vezes, 1,08% ao mês, 13,76% ao ano, de 11 a 24 vezes, 3,21% ao mês, 46,1% ao ano; o pagamento em 24 vezes é possível para produtos disponíveis nesta condição; será cobrada taxa de manutenção a partir do 7º mês, da data de emissão do cartão; consulte a loja sobre os documentos necessários para a aquisição do seu cartão; a aprovação e emissão do cartão esta sujeita análise de crédito. Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo. (c) 2008 Nintendo.

# RETRO AVENGERS



NINTENDO DS™

...é para todos



# RETRO AVENGERS



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: anderbass

Revista: evil\_Arthas



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](mailto:retroavengers@gmail.com)

