

ANO 2 | Nº 22 | R\$ 10,90

NINTENDO Wii  NINTENDO DS 

NINGAMER



A REVISTA

BRASIL

WWW.EUROGAMES.COM.BR



SÔ AQUI!
VALE-BRINDE
DA NINTENDO

- + 3 PROMOÇÕES
VOCÊ PODE GANHAR
- 3 Mario Power Tennis
- 3 Pokémon Platinum
- 1 Nintendo DSi

DSi no Brasil

Confira se vale a pena comprar o novo portátil

MADWORLD

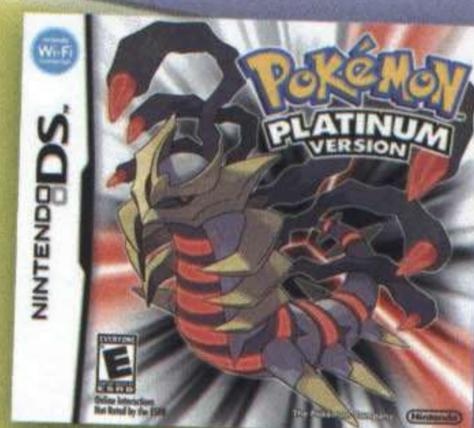
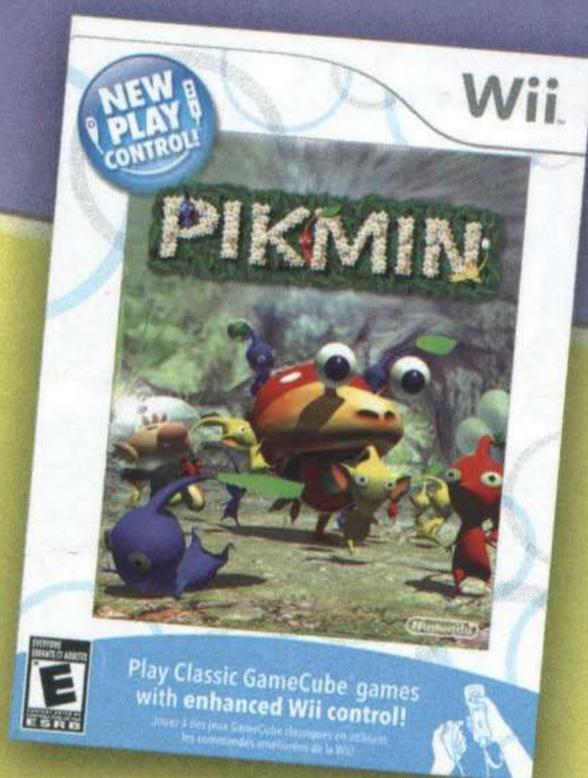
O JOGO MAIS SANGRENTO DO WII AVALIADO E DETONADO

IMPRÓPRIO PARA MENORES DE 18 ANOS



PREVIEWS: THE CONDUIT • SCRIBBLENAUTS • DEAD SPACE: EXTRACTION

Os melhores jogos Nintendo com as melhores promoções você encontra na Star Computer



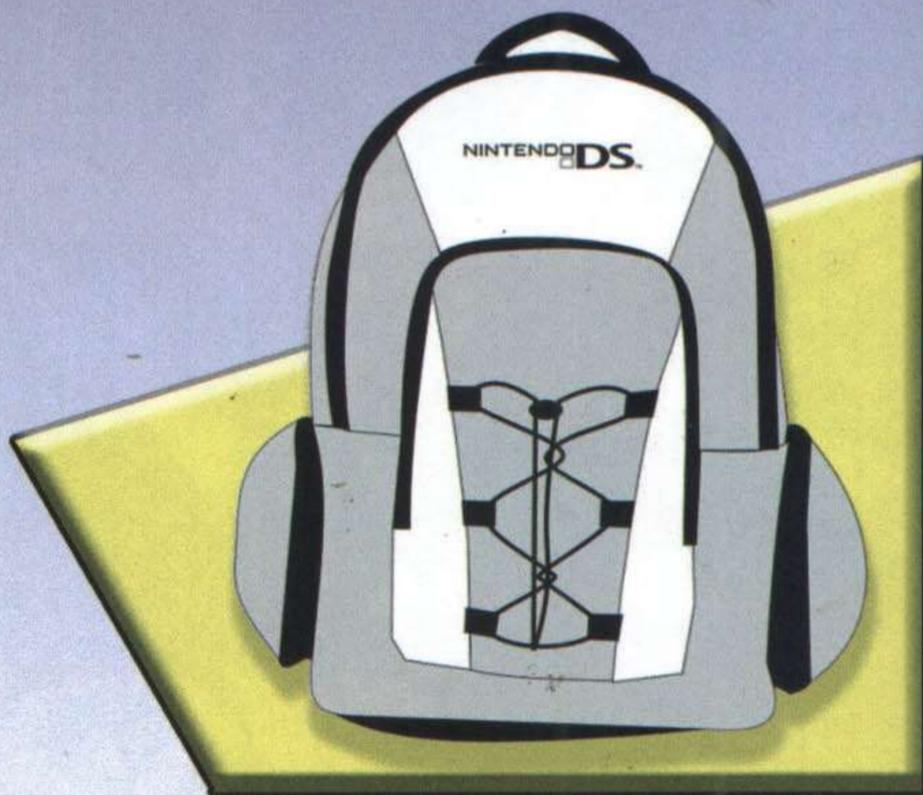
NAS COMPRAS ACIMA DE

R\$100,00 EM PRODUTOS

NINTENDO NA STAR COMPUTER

VOCÊ LEVA NA HORA 1 MOCHILA

EXCLUSIVA NINTENDO DS



lojas participantes

STAR
COMPUTER

Market Place – Av. Dr. Chucri Zaidan, 902, Loja 118 – Térreo – São Paulo * Shopping Ibirapuera – Av. Ibirapuera, 3103, Loja 96 – Piso Moema – São Paulo * Shopping Metrô Tatuapé – Rua Domingos Agostin, 91, Loja 39 – Térreo – São Paulo * Shopping Tamboré – Av. Piracema, 669, loja 144 – Térreo – Alphaville * Shopping Iguatemi Campinas – Av. Iguatemi, 777, Loja 26 – Piso 1 – Campinas

Salve!



Edição Nº 22- Abril de 2009

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb. 10.766 e-mail: araujo@europenet.com.br

Redatores-chefes: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Erick Melo
Redação: Bruno Araújo, Fabio Santa, Gilsomar Livramento,
Gustavo Petró, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues,
Nelson Alves Jr. e Vitor Trito
Revisão de Texto: Michelle Veronese
Colaboraram nesta Edição: Claudio Prandoni, Henrique Sampaio,
Luiz Eduardo Freitas (textos), Murilo Silveira (diagramação) e
Makotron (ilustração)

Internet: Rodrigo Mourão (coordenador), Rodrigo Blasco
e Anderson Ribeiro

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

Gerente Comercial

Mauricio Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios

Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela
Xavier, Flavia Pinheiro, Leandro Blotta, Marcos Roberoto,
Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e

Douglas Ferreira (11) 3038-5103

Tráfego: Renato Peron (11) 3038-5097

Publicidade - Outros Estados

Brasília: New Business - (61) 3323-0205

Paraná: GRP Midia - (41) 3023-8238

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

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

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

Fax: +1(650) 306-0890

Circulação e Promoção:

João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal:

Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Produção e Eventos:

Aida Lima (coordenadora) e Gabriela Isgroi

Logística:

Ezio S. Vicente (Gerente), Bruno Leite e Liliam Lemos

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores

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

Atendentes: Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari

Ehrentreich, Paula Hanne, Roberta Maciel, Tamar Biffi e Vanessa Araújo

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

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros estados: 0800-557667

Pela Internet: www.europenet.com.br

E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente), Gustavo Barbosa e
Rodrigo Tanikado

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

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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil

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

CEP 20563-900 - Grajaú, RJ

Impressão: Pro! Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação



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



Excepto durante os fechamentos (quando os nervos de todo mundo ficam à flor da pele), a redação da **NGamer Brasil** é um local bem pacífico. Este mês, porém, uma onda de violência tomou o lugar onde a sua revista favorita é feita. É que, além das eventuais guerras de elástico que rolam por aqui, finalmente pudemos jogar um dos games mais brutais dos últimos anos: *MadWorld*.

O mais novo representante da jogatina hardcore no Wii, *MadWorld*, assim como *Manhunt 2* e *Resident Evil 4*, não é um jogo para se curtir com a família. Sério. A não ser que seus pais não se importem em ver pessoas sendo decapitadas ou cortadas ao meio, o melhor a fazer é jogar sozinho. Dessa maneira, você pode apreciar melhor um game que, apesar de não ser apropriado para a garotada mais nova - ou para quem tem estômago fraco -, deve ser conferido por todo jogador que se preze.

São poucas as produtoras que têm coragem de criar algo assim para um console da Nintendo, e é exatamente por isso que ele merece tanto destaque. Pode até não ser um exemplo de inovação em termos de jogabilidade, mas certamente vai ser lembrado por seu estilo artístico sem precedentes e pelos litros de sangue derramados ao longo da aventura.



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europenet.com.br

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



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



Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades)
- Fax (0xx11) 3038-5040.
De 2ª a 6ª, das 8h às 20h. Sábado, das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europenet.com.br



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



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

**Para entrar em contato
com a Editora Europa**

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europenet.com.br

MADWORLD

32



CONEXÃO NGB

Cartas	6
F.A.Q.	7
Logoff	8

NGEXPRESS

As Notícias que Interessam	10
----------------------------	----

WiINTERNET

Access Point	15
O Futuro da WFC	14
Passatempo Wi-Fi	15

PREVIEWS

Dead Space: Extraction (Wii)	23
Deca Sports 2 (Wii)	22
Overlord: Dark Legend (Wii)	18
Scribblenauts (DS)	20

The Conduit (Wii)	16
Bônus	26

ESPECIAL

A História da Nintendo no Brasil	28
----------------------------------	----

REVIEWS

Bit.Trip Beat (WiiWare)	46
Blue Dragon Plus (DS)	50
Boing! Docomodake (DS)	56
Dead Rising: Chop Till You Drop (Wii)	42
Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride (DS)	52
Gradius ReBirth (WiiWare)	44
GTA: Chinatown Wars (DS)	36
Hacolife (DSiWare)	59

MadWorld (Wii)	32
Marble Saga: Kororinpa (Wii)	41
Mario & Luigi RPG 3!!! (DS)	48
Nalaku (DSiWare)	59

Onechanbara: Bikini	
Zombie Slayers (Wii)	42
Onslaught (WiiWare)	46
Peggle Dual Shot (DS)	58
PES 2009 (Wii)	38
Populous DS (DS)	53
Puzzle Quest: Galactrix (DS)	58
Sonic and the Black Knight (Wii)	40

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo	60
DSi em Debate	64
Diário de um Designer	68

16

PREVIEW

THE CONDUIT

36

REVIEW

GTA: CHINATOWN WARS

Nintendopédia (Mega Man)	70
Comédia Total!	74
Detonado - MadWorld	76

DOWNLOAD

Cenários Inesquecíveis	88
Lição de História	86
Novas Velharias	90

DIRETÓRIO NGAMER

Listão de Jogos	92
-----------------	----

NINTENDUS BRASILIS

Lançamentos no Brasil	96
-----------------------	----

PÁGINA 98

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

ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em explicações óbvias

0 a 29

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

30 a 49

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

50 a 69

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

70 a 84

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

85 ou +

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

ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone

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.

NINTENDO DSTM

O que você  eu vamos fazer?



Disponível em abril

www.nintendodsi.com



NINTENDO DSI CAMERA

Duas câmeras.
Dez lentes interativas.
Diversão sem fim para você e seus amigos.



NINTENDO DSI SOUND

Grave sua voz.
Jogue com sua voz.
Toque sua música**.
Jogue com sua música.
Um equipamento de som interativo.



NINTENDO DSI SHOP

Navegue* na internet.
Entretenha-se.
Entretenha-se com seus amigos.
Liberte sua criatividade.
Download de aplicações que te permitem fazer de tudo.



DS DOWNLOAD PLAY

Download de demos.
Conecte ao Wii™ console.
Uma forma fácil de compartilhar a diversão.



PICTOCHAT

Comunique-se localmente com seus amigos.
Com fotos.
Agora incluindo arco-íris.

CONEXÃO NGB

SUA LIGAÇÃO
DIRETA COM
A REDAÇÃO



FALE COM A GENTE!

E-MAIL

Envie mensagens para:
ngamer@europenet.com.br

CARTA

Envie sua carta para:
Revista NGamer Brasil
Rua M.M.D.C., 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...

A palavra "tiny", quando traduzida para o português, quer dizer "pequeno". E não é que esses "tinyurls" estão nos causando pequenos problemas já há duas edições seguidas? Na seção "20 Loucuras Nintendo" da NGB 21, o item de número 7 saiu com o endereço errado. O correto é tinyurl.com/699o4p (obrigado ao leitor Gustavo Gomes pelo aviso). E na "Página 98" da mesma edição faltou uma barra em um dos itens de MadWorld. O endereço correto é tinyurl.com/dghyb2.

CARTA DO MÊS

DE CASO COM A CASUALIDADE

Eu vi imagens do novo *Tales of* para Wii na internet, antes de comprar o game. Depois que comprei, não deu para não reclamar dos gráficos. Caramba... O *Tales of* do Gamecube era perfeito! Parecia um anime vivo, demais! Por que mudaram isso? Após jogar um pouco, vejo que não tenho mais aquele mundo enorme para andar e treinar. É tudo linear e simples. Estou no Capítulo 7, não empaquei nenhuma vez e estou caminhando para o final com míseras 23 horas de jogo. Já o game para GC me tomou mais de 50 horas na primeira vez em que joguei.

Resumindo: escrevo para reclamar da "casualização" dos jogos do Wii. Eu gosto de jogos casuais, eles são até melhores para mim agora que entrei na faculdade e logo começo a trabalhar, mas o que estão fazendo é sacanagem! *Tales of Symphonia* não é um jogo casual, eu não esperava me deparar com algo assim quando o comprei! Não digo que é ruim, longe disso. Mas, para quem é fã do primeiro, *Dawn of the New World* é, no máximo, legalzinho.

Existem muitas séries que curto: *Resident Evil*, *Metroid*, *Zelda*, *Super Smash Bros*, *Tales of*, *Metal Gear*... E, até agora, os únicos que me animaram mesmo no Wii foram *RE4* e *Super Smash Bros Brawl*. *Metroid 3* e *Zelda: Twilight Princess*, apesar de grandes games, foram facilitados demais. E, pelo jeito, todos os jogos do Wii estão seguindo o mesmo caminho...

LUÍS FERNANDO TORIELLO | SÃO PAULO/SP

Quanto negativismo, Luisão. Concordamos com vários pontos que você apresentou: a "casualização" existe mesmo e está cada vez mais intensa nos jogos contemporâneos. Porém, ela não é exclusividade dos consoles Nintendo – é uma tendência que acompanha todo o mercado e está presente também nos games de outras marcas.

Infelizmente, você vai ter que se acostumar com a ideia de que os fabricantes de jogos enxergam os jogadores hardcore como uma raça em extinção. Veja bem: esse não é necessariamente o nosso ponto de vista, mas simplesmente a constatação de um fato. No mundo louco de hoje, convenhamos, é difícil arrumar tempo para o lazer. E, quando se arruma, as opções são tantas que a confusão e a indecisão acabam reinando. Logo, se a pessoa que deseja se divertir tiver à mão algo cujo entretenimento é instantâneo, garantido e de fácil acesso, logicamente vai dar prioridade a isso e não a um game que exige mais de 50 horas de dedicação.

Claro que esse não é o seu caso nem o de muitas outras pessoas. Mas é o caminho mais indicado para as empresas obterem lucro e verem o retorno de seus investimentos. Triste? Sem dúvida. A parte boa é que, mesmo com a diminuição da produção dos chamados jogos hardcore, esse público nunca vai ser esquecido totalmente (temos certeza disso) e, com os lucros obtidos pelos jogos casuais, as produtoras podem investir em games que tragam mais substância.

LEVAVA A REVISTA
PARA TODO LUGAR PARA
MOSTRAR MEU NOME.
Victor Otto Romão
São Paulo/SP



NÃO MANDEI E-MAIL SÓ PARA APARECER, MAS SIM PORQUE GOSTO DE TODOS, MESMO NÃO OS CONHECENDO PESSOALMENTE. E DIGO QUE SERIA UMA HONRA CONHECÊ-LOS.
William Fujikawa
Por e-mail

FAMÍLIA EM FORMA

Gosto muito da revista, comecei a comprar quando o *Wii Fit* foi lançado no Brasil. Eu e meu pai ouvimos falar do jogo no jornal e procuramos mais informações. Aí encontramos a revista **NGamer Brasil** na banca. Gostei muito do jeito diferente de dar as notas aos jogos, a descontração das legendas, etc. Participei da promoção Mestre de loga, mas infelizmente não ganhei.

Vyctor Augusto Dichuta
Por e-mail

Não ganhou a Mestre de loga, mas isso não é motivo para desistir. Sempre temos promoções e, se você for persistente, criativo e sortudo (ou qualquer combinação dos três), um dia acabará levando algum prêmio. Aproveite que você e seu pai têm o Wii Fit e mantenham-se em forma. Um dia a gente pode inventar algo do tipo "Jedi dos Exercícios" ou "Campeão do Fitness" e aí vocês já estarão bem mais preparados do que os outros leitores.

"AQUELES BIGODE"

Quais serão os próximos jogos do nosso amigo bigodudo para Wii? O que significa a expressão "Aqueles caaaaaara" que aparece nos reviews? E por que a Página 98 não tem um assunto fixo como nas NGBs antigas?

Renan Costa da Cunha
Por e-mail

Tirando o Mario & Luigi RPG 3!!!, que foi capa da edição passada e que já saiu no Japão (nos EUA, só se sabe que será lançado ainda este ano), o único título já previsto do bigodudo e de seu irmão também bigodudo é Mario & Sonic at the Olympic Winter Games, que é outro jogo na linha daquele das Olimpíadas, só que com esportes de inverno.

Aqueles caaaaaara? Bom... aqueles caaaaaara são aqueles caaaaaara. Nada mais, nada menos. A Página 98, como seu próprio slogan diz, é uma página mutante. E é exatamente por isso que ela não tem mais um assunto fixo como acontecia anteriormente.

CELULAR OCUPADO

Eu tenho uma sugestão: a **NGamer Brasil** poderia publicar também reviews de jogos de celular e fazer uma promoção onde os três ganhadores escreveriam um review para a edição seguinte.

Rafael Ratier | Por e-mail

Se publicássemos reviews de jogos de celular, o que faríamos com o nosso slogan que diz "A Revista 100% Nintendo"? Sentimos muito por não atender o seu pedido, mas esses reviews de jogos para celular dificilmente aparecerão em nossas páginas.

Em relação à outra sugestão, até que é uma boa. O problema vai ser se os ganhadores da promoção não souberem escrever direito...

OS LADOS DA FORÇA

A Nintendo, com sua trava de região, só consegue dar um empurrãozinho para que meios ilegais sejam utilizados. Meu caso, por exemplo: tenho um Wii americano com trava e 13 jogos originais (mais dois estão prestes a chegar). Tenho também seis jogos originais de GameCube. Como e quando vou poder jogar *Tatsunoko Vs Capcom* e *Captain Rainbow* no meu console? Ambos foram elogiados pela revista e pela crítica em geral e devem ser exclusivos do Japão. Ou quem sabe *Disaster: Day of Crisis* e *Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse*? Esses, pelo jeito, vão ficar somente na Europa...

Comprar esses games, mesmo que eles não sejam vendidos oficialmente no Brasil, eu consigo importando, da mesma forma que comprei a maioria dos meus jogos. Infelizmente, com os altos impostos, sai bem mais barato importar.

O que a Nintendo ganha com essa trava? Um update da Nintendo é o suficiente para resolver esse problema? Será que, para jogar esses games, só comprando outros dois Wiis, um europeu e outro japonês? Ou ir para o lado negro da Força, que é mais rápido, fácil e sedutor? Por enquanto estou no lado da luz, mas a tentação é muito grande.

Murillo Amorim
Guarujá/SP

Não faça isso, Padawan! Você pode continuar sem "desvirginar" seu console e apenas comprar um acessório chamado Freeloader para jogar games japoneses e europeus.

Mas fique esperto pois se o seu Wii tiver sido atualizado com o update acima de 3.2, o acessório não funcionará. Fora isso, só cruzando os dedos e torcendo para que esses jogos que você tanto deseja sejam lançados também nos EUA.

E olha que boa notícia: Fatal Frame e Disaster constam em listas de lançamento americanas, só não têm data definida. Ah, e existem rumores de que Tatsunoko também vai ser lançado em versão EUA. Pode ser que esses boatos não vinguem, mas não custa nada fazer figa.



F.A.Q.

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Depois da parte em que você salva o garoto lá na ponte, pode comprar o Hylian Shield por 200 Rupees. Eu não comprei e fui até Goron Mines. Quando terminei a luta de sumô contra o líder deles, usando as Iron Boots, eu me lembrei que precisava do escudo, e agora está de noite no jogo. Como faço para comprar o escudo à noite? A loja esta aberta?

Depois de muito tempo de procura, fui para o campo (Hyrule Field) e recebi uma carta dizendo para ir em uma loja comprar um artigo muito bom que estava em promoção. A carta também dizia para ir rápido antes que acabasse. É o escudo?

Rafael Ratier | Por e-mail

Dê uma olhada na carta e você vai ver que o remetente é Kakariko Goods, a loja de Malo em Kakariko Village, que não abre à noite. Mas você pode esperar raiar o dia para ir até lá. Lembre-se que ela está logo no começo da vila, à direita de quem está indo em direção à Death Mountain. E esse item que está em promoção é uma máscara chamada Hawkeye, que é uma espécie de telescópio para enxergar à distância.

BANJO-KAZOOIE

Eu e meu irmão queremos saber como usar os cheats de *Banjo-Kazooie* para Nintendo 64. Já drenamos a água do castelo, olhamos para o quadro do Bottles duas vezes...

Parece que nunca vamos conseguir. Éta, Rare safada!

Ulisses F. Antunes | Por e-mail

Nunca diga nunca. Pelo menos, não antes de pedir socorro à NGB. Em primeiro lugar, você deve entrar na casa do Banjo, ficar em cima do tapete e olhar para o quadro em cima da lareira. Agora, é preciso montar o quebra-cabeça em 100 segundos: a alavanca move a mão de Banjo, o Botão A apanha e coloca as peças no quebra-cabeça, o Botão B devolve a peça que está sendo segurada e o Botão C esquerda/direita gira a peça. Cada vez que completar o minigame, você ganha uma senha diferente, que tem um efeito específico (a última delas faz você virar uma máquina de lavar roupa). Para usar as senhas, vá até o castelo de areia em Treasure Trove Cove.



CONEXÃO NGB

CARTAS E E-MAILS

PÉS PELAS MÃOS

Queria que vocês me dessem uma opinião sobre a bateria do *Guitar Hero: World Tour*. Sei que existem alguns problemas com o pad vermelho, mas, tirando isso, ela é boa? Vale a pena pagar "mô caro" por uma bateria de brinquedo? Para que serve o pedal? Para tocar as notas, tem que ficar pisando no pedal toda hora, que nem temos que ficar apertando o botãozinho da guitarra?

Fernando Simoneti Rogado
Por e-mail

Se você leu o review do game, que foi publicado na NGB 18, sabe que nós tivemos problemas com a bateria de GHWT. Mas, desde aquela época, muita água rolou debaixo da ponte. Com a ajuda de alguns tutoriais da internet, aprendemos a fazer uma "gambiarra" na bateria, que a deixou funcionando (quase) perfeitamente. E, além disso, a Activision disponibilizou aos consumidores um cabo que, quando acoplado ao acessório, resolve o problema do pad vermelho. Então, se você estiver a fim de comprar, pode ir sem medo. Mas se estiver "mô caro" em certa loja, pechinche ou procure em outra. Como o jogo já tem um tempo na prateleira, o preço varia bastante de um lugar para outro.

O pedal funciona como um pedal normal de bateria e serve para tocar as notas do bumbo, que aparecem em forma de um risco horizontal que vai de um lado a outro da tela. Mas, como o pedal é acionado com o pé, não dá para tocar essas notas como se fosse o "botãozinho da guitarra", que é acionado com a mão.

A REVISTA DEVE DIMINUIR ESSAS FOTOS GIGANTES E COLOCAR MAIS TEXTO. NÃO PRECISA DE IMAGENS DESSE TAMANHO.

Markus Norat
Por e-mail



JURAMENTO

Meu amigo vai para o Reino Unido mais ou menos na época em que vão lançar o DSi por lá. Estou pensando em pedir para ele comprar para mim, mas antes gostaria de esclarecer umas dúvidas sobre esse novo portátil da Nintendo.

Os softwares que a Big N disponibilizar via Wi-Fi para os EUA (consequentemente, para o Brasil) poderão ser baixados com o DSi do Reino Unido? Sendo de outro país, os preços dos jogos vão ser diferentes? E eu vou poder usar a internet aqui no Brasil sem nenhuma diferença? Outra coisa: meu amigo jurou que ele tem duas telas sensíveis e eu jurei que é apenas uma. Quem tem razão?

Onias Castelo Branco Silveira
Por e-mail

É melhor você pensar direitinho nessas suas opções de compra para não se arrepender depois, Onias. Se você tiver um DSi do Reino Unido, do Japão ou de onde quer que seja, ele só poderá acessar a loja virtual de seu país de origem, independentemente do lugar em que você esteja no planeta Terra. Já a internet, para fins de jogatina online, poderá ser acessada sem problema algum. Logicamente, os preços dos jogos variam de país para país.

Quanto à questão da tela sensível, seu amigo jurou falso e corre o risco de ir para o inferno: o DSi só tem uma tela de toque.

LOGOFF

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

Douglas Rodrigo: Eu leio mais no banheiro, é tão bom. Quer dizer, nem tanto, porque eu me empolgo e demoro no banheiro. Aí minha mãe pensa que eu tô fazendo outra coisa. 77 E quando me vê com a revista na mão, aí é que ela pensa mesmo... [Onde você lê a sua NGamer?]

Paulo: Na banca, até o jornaleiro me dar uma bronca. [Onde você lê a sua NGamer?]

Pedro Guilherme: É claro que diminuirá, ué. Eles queriam que aumentasse até que todos os seres humanos da Terra tivessem um Wii? Por exemplo, se 10 pessoas querem um Wii e 7 compram no primeiro ano, sobram apenas 3 para comprarem nos anos seguintes. É óbvio que uma hora diminui. [O declínio do Wii irá começar este ano!]

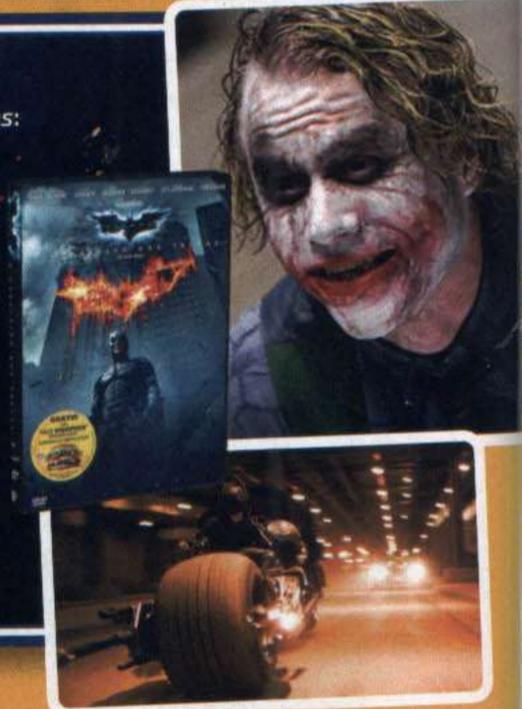
Dauber: o problema é que as vendas do Wii sempre foram superaquecidas. É normal que agora baixe um pouco, ainda mais com esse tempinho sem grandes lançamentos. Mas espera só depois da E3 o que vai acontecer. *Monster Hunter 3, Sin and Punishment 2, Kirby, novo Zelda, novo Mario, F-Zero, Star Fox, Pilotwings, Killer Instinct*, e por aí vai. [O declínio do Wii irá começar este ano!]

Diique: Quando eu jogo muito (tipo 9 horas seguidas), minha mãe, burra, tira o CD do VG. Tipo: só tem dois botões, mas ela aperta o de Eject e não o de Power. Pra ela, ia ser bom. ["grande botão vermelho" em vídeo games]

GANHADORES DA PROMOÇÃO "BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS"

Confira a lista abaixo e veja se você foi um dos 32 felizardos que faturaram um DVD do filme *Batman, O Cavaleiro das Trevas*:

- Adriano Charlison Firmino do Nascimento | Esperança, PB
- Aliandro Mendes de Oliveira | Foz do Jordão, PR
- André da Silva Malaquias Junior | São Paulo, SP
- André Gravatá | Embu, SP
- André Joaquim Soares Quinete | Rio de Janeiro, RJ
- Bruno Henrique Maciel | Belo Horizonte, MG
- Carlo Henrique Valentini | Novo Hamburgo, RS
- Danilo Afonso | São Paulo, SP
- Fernanda Hoffmeister | Florianópolis, SC
- Fernanda Matos Costa | Curitiba, PR
- Fernando Pêres Farto | Assis, SP
- Guilherme Tóhi | Campo Limpo Paulista SP
- Helbert Wagner R. Nascimento | Belo Horizonte, MG
- Ivone Soares | Jaboticabal, SP
- Janaína Maria de Lima | São Paulo, SP
- Jefferson Rodrigues de Schepper | Nova Friburgo, RJ
- Jefferson Klein | Porto Alegre, RS
- Jorge Felipe Matias de Carvalho | São Paulo, SP
- José Roberto Souza Leite de Castro | Rio de Janeiro, RJ
- Josélia Matos | Curitiba, PR
- Lucas Furtado de Oliveira | São Bento do Sapucaí, SP
- Lucas Martins Hamu | Brasília, DF
- Marcelo Nakazawa | Sete Barras, SP
- Marcos Davi Gonçalves de Oliveira | Rio de Janeiro, RJ
- Maria Heloína dos Santos | Santo André, SP
- Maurício Pereira de Carvalho | São Paulo, SP
- Rafael de Mattos dos Santos | São Paulo, SP
- Rodolfo de Souza Lopes | Belo Horizonte, MG
- Rosângela Leandro de Souza | Iguatu, CE
- Sandro Santos Marra | Gama, DF
- Tiago Lopes Fernandes | Brasília, DF
- Valdirlêa Neves de Paiva | Belford Roxo, RJ





Leve o seu Nintendo DS e experimente demos e previews dos mais novos jogos da Nintendo

Demos Jogáveis



Filmes exclusivos



Interatividade com os seus jogos



Redes Participantes



NGEXPRESS

NOTÍCIAS / RUMORES / VERDADES / MENTIRAS / NINTENDO

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

RESUMO DO MÊS!

NESTA EDIÇÃO: 10 PÁGINAS DE PREVIEW | 20 PÁGINAS DE REVIEW | 40 SITUAÇÕES BIZARRAS | 3 PROMOÇÕES IMPERDÍVEIS | (mais) 1 DSI

FRASE DO MÊS: "Girando e mataaaaando! Ôê!" Imitando o Silvio Santos, Gil se empolga durante o detonado de *MadWorld* e narra uma das muitas atrocidades que fez com os inimigos do jogo. Pena que não deu para filmar e colocar no YouTube.

TEMPO PERDIDO



■ Espancando inimigos
■ Dilacerando inimigos
■ Empalando inimigos
■ Massacrando inimigos
■ Triturando inimigos



DESTAQUE!

DE VOLTA PARA O PRESENTE...

Como o Wii tem resgatado franquias há muito esquecidas

Quando foi anunciado o conceito do Virtual Console, ficou claro que o Wii não seria apenas o videogame que contemplaria o futuro em termos de jogabilidade, mas também aquele que celebraria o passado por meio dos recursos que tornam a atual plataforma compatível com títulos produzidos para as gerações anteriores de sistemas Nintendo.

O que muitos não esperavam é que o Wii se transformasse em uma verdadeira máquina do tempo, graças aos jogos clássicos lançados em sua rede online e também por conta das versões revisitadas de grandes franquias do passado. E como a própria interface criada com o uso do Wii Remote e do Nunchuk já proporciona uma experiência completamente nova para softwares com roupagem intocada, algumas produtoras têm apostado na total renovação de personagens e séries consagradas.

É o caso da Majesco e do recém-anunciado *A Boy and His Blob*, jogo baseado no clássico homônimo lançado originalmente para o NES no final dos anos 80. A nova versão, que está sob os cuidados da produtora WayForward (a mesma de *Contra 4*), teve o visual totalmente reformulado e parece simplesmente linda ao vivo. E mesmo que os gráficos utilizem toda a tecnologia disponível atualmente para fazer do game o side-scrolling 2D mais

bonito que já vimos, os controles pararam no tempo – ao menos em termos de interface. "Nós achamos que a melhor rota era aproveitar a capacidade de criação de 2D para o Wii e a facilidade de controle do Wii Remote e do Nunchuk, em vez de fazer o jogador ficar balançando os braços a todo instante", disse Robb Alvey, produtor do game, em entrevista recente. Ou seja: o jogo oferecerá jogabilidade normal, com direcional e botões, e poderá ser controlado pela combinação já citada ou pelo Classic Controller. "Também estamos estudando o suporte ao controle do GameCube", afirmou.

Outro game interessante é *Punch-Out!!*, versão repaginada do clássico de boxe da própria Nintendo, com lançamento previsto para o mês que vem. A nova jogabilidade, desenvolvida especialmente para o título, fará uso dos dois controles

para a distribuição de socos – com uma precisão bem maior que no boxe de *Wii Sports*, esperamos. Porém, a grande surpresa é que a Next Level também incluiu um modo tradicional de jogo. "Os fãs ficarão empolgados ao saber que a Nintendo acrescentou a opção de jogar *Punch-Out!!* com o layout do controle do NES original e usando os botões 1 e 2 com o direcional digital", diz o último release do jogo. Ter opções é sempre bom, mas esperamos que o movimento "pró-jogabilidade tradicional" não se popularize demais: estamos realmente empolgados para controlar a Master Sword com o Wii MotionPlus.

Além da retrocompatibilidade
Outro título que exemplifica perfeitamente como o Wii está servindo para revitalizar



Sinceramente? *A Boy and His Blob* é o último jogo que esperávamos que ganhasse uma nova versão



Com dois tipos de controle, o novo *Punch-Out!!* promete agradar tantos aos casuais quanto aos fãs de longa data da série

Tantas séries boas estrearam há mais de 10 anos... Não sabemos o que esperar do misterioso anúncio da Nintendo europeia

... MORE THAN 10 YEARS AGO

clássicos do passado é *Sin and Punishment 2*. Lançado originalmente apenas para o N64 japonês, o primeiro game só ganhou reconhecimento de verdade no Ocidente quando foi traduzido para o inglês e lançado em escala global via Virtual Console. Há muito tempo os fãs reclamam da exclusividade nipônica em relação ao título, mas foi graças às vendas significativas pela rede online do Wii que a Nintendo se interessou em desenvolver uma sequência dele para seu novo console.

E a onda nostálgica parece ter tomado conta da empresa, pois novos projetos direcionados aos fãs das antigas podem estar em desenvolvimento. Pelo menos é isso o que dá a entender um e-mail misterioso enviado pela Nintendo europeia, com o título "The Legacy Began..." e uma imagem com a frase "...more than 10 years ago" (em português, "o legado começou... há mais de 10 anos"). É claro que isso pode significar uma infinidade de coisas, mas ficaríamos muito felizes se fosse uma nova versão de uma franquia antiga.

Não está muito a fim de esperar pela boa vontade dos engratados da Big N para jogar novos episódios de séries que fizeram a sua cabeça no passado? Sem problemas, afinal, o Wii já recebeu inúmeras versões atualizadas de franquias clássicas. *House of the Dead*, o shooter preferido dos fãs dos arcades da Sega, recentemente ganhou a versão *Overkill*; *Tenchu* voltou à ativa com seu quarto episódio, *Shadow Assassins*, exclusivo para o console da Nintendo; *Wario*, que passou um bom tempo se dedicando exclusivamente ao mercado de minigames, retornou ao mundo das plataformas com *Wario Land: Shake It!*; e o clássico esquecido do Saturno, *NiGHTS*, foi finalmente lembrado em 2007 com *Journey of Dreams*. E é válido ressaltar: todos esses são bons jogos. 



Sin and Punishment 2 ainda não tem data de lançamento definida, mas já é um dos games mais aguardados por nós



PERDIDOS NO TEMPO

Algumas franquias esquecidas que gostaríamos de ver no Wii

BUSHIDO BLADE

Game de luta de espadas lançado pela Square para o PlayStation, *Bushido Blade* ficaria perfeito se ganhasse um remake para o Wii, ainda mais se fosse compatível com o Wii MotionPlus. O jogo original tinha como principal diferencial a jogabilidade realista com espadas de samurais, que muitas vezes permitiam o encerramento da partida com um só golpe mortal. Também era possível estender a jogatina por uma infinidade de tempo graças aos grandes cenários tridimensionais e às técnicas de esquiva. No Wii, o potencial pode ser simplesmente enorme: imagine como seria legal desferir espadadas com o Wii Remote!



KID ICARUS

Sabemos que os rumores têm corrido há séculos, mas até hoje não vimos nada de concreto sobre a suposta nova versão de *Kid Icarus* para o Wii. O site IGN anunciou, em seu podcast, que o remake da série clássica estaria nas mãos da Factor 5, mas a desenvolvedora parece estar em uma situação tão decadente nesses tempos de crise que temos nossas dúvidas quanto às suas condições de desenvolver um título deste porte para a Nintendo. De qualquer forma, o tal e-mail misterioso enviado pela filial europeia nos dá um fio a mais de esperança.



CRAZY TAXI

Se a Sega ressuscitou *House of the Dead* e *NiGHTS*, por que não *Crazy Taxi*? Nesse que é um dos arcades mais divertidos da empresa, você assume o papel de um taxista maluco que precisa levar o máximo de passageiros aos seus respectivos destinos em um período de tempo pré-determinado. Na verdade, essa é apenas a premissa básica: *Crazy Taxi* possui uma grande variedade de modos de jogo que incluem diferentes minigames, além de um cenário grande e aberto. Chegou a receber conversões para Dreamcast e GameCube, mas a última versão inédita da série foi lançada apenas para o Xbox original.



PROMOÇÕES

PRÊMIOS!

PROMOÇÃO 1

NINTENDO DSi

Quer faturar um DSi novinho em folha? Então envie um e-mail para ngamer@europanet.com.br e nos diga, usando no máximo 15 palavras, por que você merece levá-lo para casa. Ganha o leitor que mandar a melhor resposta. Leia o regulamento, coloque o cérebro para funcionar e participe.



LEIA O REGULAMENTO

1. Para participar, crie uma frase com, no máximo, 15 palavras, dizendo porque você merece ganhar um DSi e envie-a para o e-mail ngamer@europanet.com.br, junto com seus dados pessoais (nome, idade e endereço completo). Coloque "Promoção Nintendo DSi - NGamer Brasil 22" no assunto do e-mail.
2. Você pode enviar quantas frases quiser para ter mais chances de ganhar.
3. As frases serão aceitas até o dia 31 de maio de 2009.
4. O autor da frase mais criativa ganha um Nintendo DSi. O prêmio será entregue em até 90 dias após o contato. O vencedor deverá entrar em contato com a redação da NGamer Brasil até o dia 30 de novembro de 2009 para garantir o prêmio, caso contrário, perderá o direito a ele.
5. Uma Comissão Julgadora, formada por profissionais da Editora Europa, se encarregará de escolher a frase vencedora deste concurso cultural, tendo como critério de classificação a criatividade.
6. Em nenhuma hipótese o premiado poderá receber o valor do prêmio em dinheiro ou trocá-lo.
7. O premiado será conhecido na edição 25 da revista NGamer Brasil, após a escolha da

melhor frase.

8. O premiado deste concurso cultural declara, desde já, ser de sua autoria a frase enviada e que essa não constitui plágio de espécie alguma ao mesmo tempo em que cede e transfere à Editora Europa, sem qualquer ônus, em caráter definitivo, plena e totalmente, todos os direitos autorais sobre a referida frase para qualquer tipo de utilização, publicação ou reprodução na divulgação do resultado.
9. O autor da frase escolhida autoriza o uso da mesma para a Editora Europa Ltda sem ônus de espécie alguma para a editora.
10. A participação neste concurso cultural implica na aceitação irrestrita deste regulamento e na total aceitação da escolha feita pela Comissão Julgadora, não cabendo contestação.
11. Este é um concurso de caráter cultural, realizado pela Editora Europa, sem sorteio ou pagamento e sem estar vinculado à aquisição ou ao uso de qualquer bem, direito ou serviço. É aberto a todos, exceto aos funcionários da Editora Europa, seus cônjuges ou parentes em até 3º grau, nos termos da Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, regulamentada pelo Decreto nº 70.951, de 9 de agosto de 1972.

PROMOÇÃO 2

POKÉMON PLATINUM



Platinum ficou de fora desta edição, pois foi lançado depois do fechamento, mas não é por isso que vamos deixar de presentear os nossos leitores. Para concorrer a uma das três cópias do jogo, você só precisa inventar uma frase de até 15 palavras que comprove o seu fanatismo pelos monstros de bolso e enviá-la para o e-mail ngamer@europanet.com.br.

LEIA O REGULAMENTO

1. Para participar, crie uma frase com, no máximo, 15 palavras, explicando o seu fanatismo pela série Pokémon e envie-a para o e-mail ngamer@europanet.com.br, junto com seus dados pessoais (nome, idade e endereço completo). Coloque "Promoção Pokémon Platinum - NGamer Brasil 22" no assunto do e-mail.
2. Você pode enviar quantas frases quiser para ter mais chances de ganhar.
3. As frases serão aceitas até o dia 31 de abril de 2009.
4. Os autores das três frases mais criativas ganharão uma cópia do jogo *Pokémon Platinum*, para Nintendo DS. Os prêmios serão entregues em até 90 dias após o contato. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da NGamer Brasil até o dia 30 de outubro de 2009 para garantir o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
5. Uma Comissão Julgadora, formada por profissionais da Editora Europa, se encarregará de escolher as frases vencedoras deste concurso cultural, tendo como critério de classificação a criatividade.
6. Em nenhuma hipótese os premiados poderão receber o valor do prêmio em dinheiro ou trocá-lo.
7. Os premiados serão conhecidos na edição 24 da revista NGamer Brasil, após a escolha da

melhor frase.

8. Os premiados deste concurso cultural declaram, desde já, serem de sua autoria as frases enviadas e que essas não constituem plágio de espécie alguma ao mesmo tempo em que cedem e transferem à Editora Europa, sem qualquer ônus, em caráter definitivo, plena e totalmente, todos os direitos autorais sobre as referidas frases para qualquer tipo de utilização, publicação ou reprodução na divulgação do resultado.
9. Os autores das frases escolhidas autorizam o uso das mesmas para a Editora Europa Ltda., sem ônus de espécie alguma para a editora.
10. A participação neste concurso cultural implica na aceitação irrestrita deste regulamento e na total aceitação da escolha feita pela Comissão Julgadora, não cabendo contestação.
11. Este é um concurso de caráter cultural, realizado pela Editora Europa, sem sorteio ou pagamento e sem estar vinculado à aquisição ou ao uso de qualquer bem, direito ou serviço. É aberto a todos, exceto aos funcionários da Editora Europa, seus cônjuges ou parentes em até 3º grau, nos termos da Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, regulamentada pelo Decreto nº 70.951, de 9 de agosto de 1972.

PROMOÇÃO 3

MARIO POWER TENNIS

Essa é para quem adora os jogos de esporte do Mario. Envie um e-mail para ngamer@europanet.com.br e explique, em apenas 15 palavras, por que o Mario faz tanto sucesso com jogos esportivos. Os autores das três melhores respostas ganham uma cópia da versão New Play Control! de *Mario Power Tennis*.



LEIA O REGULAMENTO

1. Para participar, crie uma frase com, no máximo, 15 palavras, explicando por que os jogos esportivos do Mario fazem tanto sucesso e envie-a para o e-mail ngamer@europanet.com.br, junto com seus dados pessoais (nome, idade e endereço completo). Coloque "Promoção Mario Power Tennis - NGamer Brasil 22" no assunto do e-mail.
2. Você pode enviar quantas frases quiser para ter mais chances de ganhar.
3. As frases serão aceitas até o dia 31 de abril de 2009.
4. Os autores das três frases mais criativas ganham uma cópia do jogo *Mario Power Tennis*, para Nintendo Wii. Os prêmios serão entregues em até 90 dias após o contato. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da *NGamer Brasil* até o dia 30 de outubro de 2009 para garantir o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
5. Uma Comissão Julgadora, formada por profissionais da Editora Europa, se encarregará de escolher as frases vencedoras deste concurso cultural, tendo como critério de classificação a criatividade.
6. Em nenhuma hipótese os premiados poderão receber o valor do prêmio em dinheiro ou trocá-lo.
7. Os premiados serão conhecidos na edição 24 da revista *NGamer Brasil*, após a escolha

da melhor frase.

8. Os premiados deste concurso cultural declaram, desde já, serem de sua autoria as frases enviadas e que essas não constituem plágio de espécie alguma ao mesmo tempo em que cedem e transferem à Editora Europa, sem qualquer ônus, em caráter definitivo, plena e totalmente, todos os direitos autorais sobre as referidas frases para qualquer tipo de utilização, publicação ou reprodução na divulgação do resultado.
9. Os autores das frases escolhidas autorizam o uso das mesmas para a Editora Europa Ltda., sem ônus de espécie alguma para a editora.
10. A participação neste concurso cultural implica na aceitação irrestrita deste regulamento e na total aceitação da escolha feita pela Comissão Julgadora, não cabendo contestação.
11. Este é um concurso de caráter cultural, realizado pela Editora Europa, sem sorteio ou pagamento e sem estar vinculado à aquisição ou ao uso de qualquer bem, direito ou serviço. É aberto a todos, exceto aos funcionários da Editora Europa, seus cônjuges ou parentes em até 3º grau, nos termos da Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, regulamentada pelo Decreto nº 70.951, de 9 de agosto de 1972.

VALE-BRINDE POKÉMON PLATINUM

RECORTE ESTE CUPOM E APRESENTE-O NO ATO DA COMPRA DO JOGO PARA RECEBER O SEU BRINDE EXCLUSIVO*





COMPROU-GANHOU

APRESENTE ESTE CUPOM NA REDE DE LOJAS UZ GAMES E GANHE UMA CANETA STYLUS PERSONALIZADA NA COMPRA DO JOGO POKÉMON PLATINUM



NINTENDO DS

NINTENDO DS É UMA MARCA REGISTRADA DA NINTENDO ©2009 NINTENDO.

*Fotocópias (xerox) do cupom não serão aceitas.
Promoção válida enquanto os brindes durarem em estoque.



Wii WINTER NET

LUZ AZUL PISCANDO NO Wii SÓ PODE SIGNIFICAR UMA COISA: NOVIDADE!

O FUTURO DA WFC

Filmes, televisão, monstros que cobram mensalidade e novidades do velho *Metroid Prime*

Mês fraco de novidades online, tendo em vista que a Nintendo ainda surfa nas verdinhas conquistadas com *Animal Crossing: City Folk*. Falemos, então, do futuro, do que ainda jogaremos em rede (ou não) no nosso querido console com sensor de movimento. Por exemplo, o presidente da distribuidora de filmes Lionsgate disse à popular revista norte-americana *Variety* que acha que o Wii ganhará, ainda este ano, um serviço de filmes e



◊ Tokens! Quer motivo melhor para jogar o primeiro MP mais uma vez?



◊ No Japão, o modo online da série *Monster Hunter* é pago e, mesmo assim, ela faz um sucesso enorme. Questão de gosto – e de renda per capita, obviamente

programas de TV sob demanda aqui no Ocidente. Você escolhe o que deseja assistir e o show passa na hora, sem precisar fazer download para o videogame nem nada. Um tiro no escuro ou uma dica secreta de alguém que sabe mais do que nós? Está aberta a temporada de apostas.

Temos que pagar!

Responda rápido: qual o jogo de monstros que vai monopolizar os rankings de venda em consoles Nintendo nos próximos meses? Resposta ligeira: depende da plataforma! Se for no DS, obviamente vai ser *Pokémon Platinum*. Se for no Wii, a resposta vem da Capcom, na forma de *Monster Hunter 3*. Contudo, há uma diferença fundamental entre eles, e não é apenas nos nomes dos bichinhos: *Monster Hunter 3* cobrará mensalidade. Quando sair no Japão – em uma data que ainda não foi definida –, *MH3* terá planos de

assinatura mensal, bimestral e trimestral, ao custo de 800, 1.500 e 2.000 Wii Points, respectivamente.

Vale destacar: no Japão os jogos da série sempre foram cobrados, mas os episódios lançados aqui no Ocidente, em contrapartida, sempre ofereceram partidas online gratuitas. Ou seja, se você mora deste lado do meridiano de Greenwich, fica apenas o susto – pode guardar seus Wii Points para gastar com outras tentações digitais.

Tokens em *Metroid Prime*

Lembra quando saiu *Metroid Prime 3: Corruption* e você ficava procurando amigos que também tivessem o jogo só para trocar os tokens, aqueles símbolos coloridos? Alguns são como conquistas e precisam ser habilitados no jogo, mas há uma categoria especial que só pode ser adquirida por meio de troca com outros jogadores.

Pois bem, o escambo virtual de figurinhas vai rolar também nas reedições para Wii dos dois primeiros episódios. *New Play Control! Metroid Prime* saiu de surpresa no Japão e apresentou o sistema, para alegria e espanto dos fãs de Samus Aran. Mais do que um rostinho bonito munido do intuitivo controle desenvolvido em *MP3: Corruption*, o episódio original das aventuras 3D da heroína agora oferece um incentivo extra para ser jogado mais uma vez (a 75ª vez, no caso do pessoal aqui da redação). ©



Loira, você não sabe a falta que faz no Wii da redação...

ACCESS POINT

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

JOGO DO MÊS SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)

- RENATO VIEIRA LEITE DE BARROS**
 E-mail: rwiivlb@hotmail.com
 FRIEND CODE: 3609 0915 2170
- HENRIQUE QUAIOTI**
 E-mail: rique_bq@hotmail.com
 FRIEND CODE: 3093 7880 1272
- TOMÁS FEITOZA MARTINS**
 E-mail: tomas.marti@hotmail.com
 FRIEND CODE: 3137 1559 5576
- LUCAS STOCKLER**
 E-mail: lucas_stockler@yahoo.com.br
 FRIEND CODE: 3308 4405 3112
- RENATO EIRAS**
 E-mail: crazypimp_26@hotmail.com
 FRIEND CODE: 5069 5143 0802
- THIAGO KENJI ARIZONO**
 E-mail: thiagokenji@hotmail.com
 FRIEND CODE: 2149 1970 8612
- CAIO RODRIGUES MAGRINI**
 E-mail: caio_alho@hotmail.com
 FRIEND CODE: 2879 4423 0614
- VITÓRIA FURLAN**
 E-mail: viti_f@terra.com.br
 FRIEND CODE: 2964 8362 4260
- ROBERTO GALEZA**
 E-mail: nervcorp@hotmail.com
 FRIEND CODE: 4511 1785 2295
- FABIO OLIVEIRA**
 E-mail: fabiopureza@gmail.com
 FRIEND CODE: 3050 9142 3614
- MATHEUS COSTA**
 E-mail: amigodf95@hotmail.com
 FRIEND CODE: 1848 5561 5036
- JOSÉ CARLOS MALAFAIA**
 E-mail: juninhomalafaia@hotmail.com
 FRIEND CODE: 3351 4036 4709
- JOÃO PAULO C. CAZAROTO**
 E-mail: jpcazaroto@gmail.com
 FRIEND CODE: 0774 5520 1334



Enquanto não luta, Marth espera pelos emblemas da promoção...



PASSATEMPO Wi-Fi

COMERCIAIS DO SONIC MAIS RIDÍCULOS QUE SONIC AND THE BLACK KNIGHT



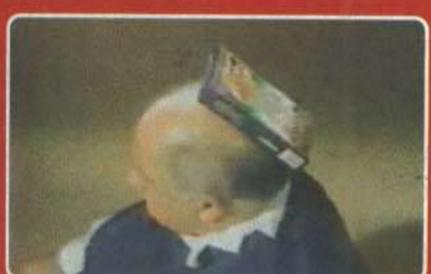
Sonic the Hedgehog Talvez a Sega não acreditasse muito no sucesso do primeiro game. Só isso explica o herói dançando break em cima de um carro.
tinyurl.com/ccp5pb



Sonic Adventure Goste ou não do primeiro jogo 3D do velocista azul, o fato é que a física era bem bizarra. Aqui também, já que o ouriço faz paraquedismo sem paraquedas.
tinyurl.com/cvk8e5



Macarrão Um moleque jogando Sonic 3, uma lata de macarrão e o acessório mais bizarro e nutritivo de toda a história do Mega Drive. Não se fazem mais coisas assim hoje em dia.
tinyurl.com/c6vww9



Ligue agora! Sonic 2 é muito bom, do tipo que faz vender console. Sendo assim, não dá para entender o porquê de a Sega ter criado algo tão sem sentido.
tinyurl.com/dyyj5j



Arsenal variado
Depois do visual, as armas são o que há de melhor no jogo – não vemos a hora de pipocar aliens com rifles sniper



◦ Fãs do gênero ficarão decepcionados com a possibilidade de travar a mira



◦ Ele consegue levitar coisas... Mas usa o poder para recolher latas de refrigerante?

PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO **SEGA** DESENVOLVIMENTO **HIGH VOLTAGE** LANÇAMENTO **JUNHO**

THE CONDUIT

Ainda é o jogo de tiro em primeira pessoa mais bonito do Wii, mas continua pecando no quesito inovação

Muita gente está empolgada com *The Conduit*, e não é difícil entender o porquê disso. Ainda não há uma quantidade considerável de bons FPSs para o Wii e, tecnicamente falando, este é um dos mais impressionantes que já vimos. O jogo tem um bom sistema de controle, ambientes detalhados e um arsenal de armas bem interessante. Mas basta colocá-lo para rodar e compará-lo com o FPS mais comum disponível para X360, PS3 e PC, para perceber o quão clichê ele é.

O enredo pode ser definido como "Arquivo X encontra 24 Horas em um estacionamento". Na pele de um agente conhecido apenas como Mr. Ford, sua missão é... Bem, por ora tudo é muito confuso, mas temos quase certeza de que há informações secretas do governo em jogo. Um sujeito misterioso chamado John Adams o envia a lugares diferentes – como o aeroporto e a livraria presentes na demo mais recente – e, chegando lá, você elimina adversários com balas, granadas e coronhadas. Além de humanos normais, você também enfrenta uma terrível raça alienígena conhecida como Drudge.

Impressionante, porém genérico

O sucesso dos FPSs no Wii depende única e exclusivamente da qualidade do sistema de controle, e o do novo jogo da High Voltage é um dos melhores que existem: não é tão sensível como em *Red Steel* nem tão tosco como em *Brothers in Arms*. Como um prato de sopa quente em uma noite friorenta, a mira padrão de *The Conduit* dá conta do

recado. E se por algum motivo você não concordar com isso, há uma grande variedade de opções para customização – entre outras coisas, é possível trocar a posição de todos os elementos da interface do jogo. Chacoalhar o Nunchuk faz o personagem arremessar granadas, enquanto as coronhadas são executadas movimentando o Wii Remote. O botão Z serve para travar a mira nos inimigos, permitindo que jogadores menos habilidosos tenham uma experiência justa nos combates.

Há uma grande variedade de arsenal, incluindo desde metralhadoras e escopetas comuns até trabucos tecnológicos do governo e bizarrices alienígenas. A melhor arma demonstrada até agora foi a MK6 Detonator, que dispara bolas de energia que, ao tocarem em alguém, explodem como se fossem confetes elétricos. De fato, algumas das armas do jogo são bem divertidas. Só não espere uma diversão parecida com a proporcionada pela clássica *Cerebral Bore*, de *Turok 2* (N64). Por quê? Dois



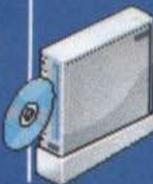
◦ Quando você é atingido por alguém, a tela fica assim. Inovador, não?



◦ DUCAZ? Pelo jeito, o cara que pichou essa parede é semianalfabeto...



◦ Para um jogo com aliens, armas e explosões, *The Conduit* é bem sem sal



Os objetivos são exibidos na tela do jogo, então não há como ficar travado. A não ser que você personalize a interface...



Tirroteio dentro de um vagão de trem: o clichê mais comum em jogos de tiro, depois de barris explosivos e nazistas

motivos: primeiro, a física de *The Conduit* não é tão surpreendente quanto a dos títulos mais modernos do gênero; segundo, a total ausência de sangue deixa os tiroteios com um aspecto genérico.

Por que tão inosso?

Os ambientes estão mais variados e detalhados do que na época do preview publicado na edição 18, mas ainda não chegam aos pés de um *Metroid Prime*. As fases são quadradas, vazias e inertes, sem nada para fazer além de fuzilar inimigos e ativar alavancas. Já estamos cansados de dizer isso – e começamos a achar que se trata de uma piada infame entre designers de jogo –, mas... tubos explosivos? No saguão de um aeroporto? O pessoal da High Voltage certamente consegue fazer melhor que isso.

O jogo é cheio de elementos clichês como esse, que não se encaixam no tipo de ação pseudorealista e cuja existência não é justificada pela trama. Ao serem eliminados, os inimigos soltam esferas amarelas que restauram sua energia. Uma mecânica que não é muito diferente da usada pela maioria dos FPSs atuais (proteja-se para recuperar energia automaticamente), mas que faria muito sentido em um jogo de plataforma com visual cartunesco.

A Sega está apostando alto no modo multiplayer do

A TOTAL AUSÊNCIA DE SANGUE TORNA OS TIROTEIOS GENÉRICOS

DE OLHO NO OLHO



O apetrecho mais bacana no arsenal de Mr. Ford é o All-Seeing Eye, um item usado para encontrar objetos e mensagens invisíveis a olho nu. Um detalhe interessante que descobrimos é que a luz projetada por ele tem o formato do Olho da Providência, ícone presente na parte de trás das notas de dólar e que já rendeu inúmeras teorias conspiratórias.



Por que os Drudge invadiram a Terra? Quem se importa? A regra é fuzilar todos



Os inimigos humanos variam de meros soldados a mutantes bizarros



O mais bizarro em relação aos Drudge é que eles não tem pescoço. Credo!

game, que, em termos de conteúdo, não fica muito atrás dos títulos lançados para PS3 e X360. Por enquanto, sabemos que há três modos de disputa (Deathmatch, Team Deathmatch e Capture the Flag), todos com suporte para 16 jogadores. E para quem sente necessidade de humilhar verbalmente os adversários em partidas online (como acontece diariamente na Xbox Live), *The Conduit* terá a opção de chat por voz com o uso do acessório Wii Speak.

Sim, o Wii está carente de bons jogos de tiro em primeira pessoa, mas



O arsenal alienígena é estranho, orgânico e mortal. Tipo iogurte desnatado

achamos estranho um título relativamente comum e que ainda nem foi lançado ser tão alardeado pelo simples fato de ter gráficos acima da média do que normalmente se vê no console.

Em termos técnicos, *The Conduit* pode até ser uma obra de arte, mas, debaixo de sua reluzente carcaça, esconde-se o mesmo tipo de tiroteio futurista que já estamos cansados de ver por aí. Ok, ainda há tempo para o lançamento do jogo. Quem sabe a produtora não consegue nos surpreender com a versão final? ©



A armadura disfarça o fato de ele ter 16 anos e um rosto cheio de acne

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO CODEMASTERS DESENVOLVIMENTO CLIMAX LANÇAMENTO JUNHO

OVERLORD DARK LEGEND

Um game para quem acredita em duendes. Ou, pelo menos, para quem gosta de fazê-los sofrer bastante

O único perigo quando se é um tirano é que, mais cedo ou mais tarde, um grupo de heróis puritanos se junta para destroná-lo, destruindo todo o seu perverso império de uma só vez. Ainda assim, é um risco aceitável quando se leva uma vida feliz e repleta de pilhagens, incêndios e destruição de tudo o que se encontra pelo caminho.



◊ Cuidado com o que você come na rua. Alguns cozinheiros são tão asseados quanto esse mestre-cuca aí da imagem

Overlord saiu para X360 e PS3 alguns anos atrás e lançou a pergunta "o que você aprontaria em um reino de faz-de-conta com uma horda de criaturas demoníacas à sua disposição?", para logo depois responder com um "você quebraria tudo e queimaria os habitantes do lugar, obviamente". O mundo do jogo era um pastiche fiel do universo fantasioso de Tolkien e apresentava elfos esnobes, hobbits estúpidos e obesos e anões absurdamente bêbados. A história envolvia perseguir e acabar com os sete heróis que destruíram seu império e o abandonaram à morte. Mas a melhor coisa era promover uma campanha de destruição aleatória e dar ordens a seus comandados para devastar a propriedade alheia, massacrar ovelhas e beber cerveja antes de urinar no outrora verdejante solo do reino.

No console familiar Wii, a urina infelizmente secou. Mas em todos os

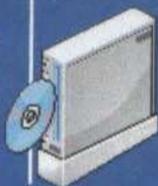


◊ Alguns ambientes foram reciclados, mas esta floresta parece ser inédita



◊ É tudo pose: por baixo da lataria, há apenas um adolescente confuso

outros aspectos, este capítulo anterior ao game original parece ser tão dedicado à grosseria quanto o primeiro título. Ele conta a história do malfeitor sem nome, que, em seu 16º aniversário, descobre a antiga armadura do soberano do Mal, o tal Overlord. Ao que parece, existiram muitos Overlords no curso da história e tudo o que um aspirante a ser maléfico precisa fazer é encontrar e vestir a armadura mágica. Ele ainda é um pouco mirrado, por isso, a



A cor do dom As criaturas têm diferentes cores para indicar suas habilidades. As vermelhas, apropriadamente, são resistentes ao fogo

O MUNDO DE JOGO APRESENTA ELFOS ESNOBES, HOBBITS ESTÚPIDOS E OBESOS E ANÕES BÊBADOS

indumentária fica um pouco folgada nos ombros do jovem mancebo, o que contrasta com o corpulento Overlord adulto do primeiro game.

Você manda, eles obedecem

Depois de se vestir apropriadamente, você ganha um bando de criaturas e recebe a ordem de Gnarl, seu assistente pessoal, para atacar um castelo e tomá-lo para si. Estávamos um pouco preocupados com a maneira com que os controles – que antes faziam uso inteligente da alavanca analógica direita para varrer as criaturas – seriam adaptados, mas apontar e clicar se mostrou uma alternativa satisfatória. Basicamente, se você clicar em algum ponto, vai conseguir parar/destruir/matar o que quer que esteja ali.

Enquanto suas criaturas estão ocupadas quebrando coisas ou usando abóboras como chapéus, você fica livre para movimentar o Overlord com o Nunchuk, simplesmente batendo no que quiser com seu gigantesco e enferrujado machado. Para tentar impressioná-lo, seus repugnantes lacaios, de vez em quando, trarão oferendas de tesouros ou força vital (a “moeda” que permite conjurar mais criaturas), balançando os itens nas mãos e gritando “Para o soberano!” enquanto passam por você.

No original, era possível ter até 50 dos horrendos servos seguindo o jogador, e nós acreditamos que o mesmo número estará disponível na versão para o Wii. Se, por acaso, você ficar farto da cega subserviência deles, pode sacrificar o grupo inteiro para recuperar sua energia.

Senhor dos fantoches

Existem quatro tipos de criaturas: as marrons são os guerreiros; as azuis são as únicas que podem entrar na água sem morrer; as verdes podem envenenar e sobreviver ao veneno e as vermelhas são especialistas em lidar com o fogo. Os puzzles geralmente envolvem selecionar um grupo

antes de ultrapassar um obstáculo com os poderes dele e seguir em frente. Você, na pele de Overlord, não precisa levantar um dedo se não quiser, pois suas criaturas, em massa, são mais poderosas do que seu personagem. Por sinal, o game fica muito mais divertido quando você está em segundo plano, só controlando a horda.

É melhor não pensar em *Overlord* como um jogo normal de aventura em terceira pessoa – se entrar em muitas batalhas com o líder do mal, é capaz de você acabar mais morto do que o Sauron de *O Senhor dos Anéis*, com quem, diga-se de passagem, o Overlord

Não adianta gritar, mané. Revista não tem som

QUE SUFOCO!

Uma novidade exclusiva no arsenal da versão para Wii



Não contente em apenas humilhar, *Overlord* pode sufocar seus servos com uma vigorosa chacoalhada do Wii Remote e, assim, transformá-los em granadas vivas. Depois, é só mandar o condenado enfrentar alguns inimigos, relaxar e assistir aos explosivos resultados.

se parece bastante.

A Codemasters faz questão de frisar que este não é um port, mas um game inteiramente novo, construído do zero para o Wii (mas que ele lembra bastante o original, não há como negar). A versão para Wii pode ser comparada à do X360, com a ação quase idêntica e tão satisfatória quanto nesse. Considerando a surra bem dada que esses elfos enjoados merecem, mal podemos esperar para castigá-los em junho.





SCRIBBLENAUTS

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO N/D DESENVOLVIMENTO 5TH CELL LANÇAMENTO 2009

Flautas, palhaços, assassinos e outras bizarrices aleatórias. Conheça melhor o novo jogo dos criadores de *Drawn to Life*

Imagine um jogo de quebra-cabeça no qual qualquer coisa inventada pelo homem pode ser usada para solucionar os problemas. Basta escrever o nome do objeto (em inglês) e ele aparece automaticamente na tela. Essa é a

premissa básica de *Scribblenauts*, novo jogo da produtora 5th Cell, que promete revolucionar de uma forma totalmente radical a maneira como encaramos a vida, o universo e principalmente... os games de raciocínio lógico do portátil da Nintendo.

Sua imaginação não é fértil o bastante para vislumbrar tal milagre da tecnologia? Sem problemas. Confira o papo que tivemos com o diretor de criação do jogo, Jeremiah Slaczka, e entenda melhor toda essa maluquice.

O inglês é uma língua bem ampla e variada. Como foi o trabalho de catalogar todas as palavras que podem ser usadas no jogo?

Enciclopédias, dicionários, internet – tudo isso foi utilizado como fonte de pesquisa. Nosso objetivo é: qualquer coisa que o jogador escrever deve aparecer no jogo. Para você ter uma ideia do trabalho que deu, chegamos a contratar pessoas apenas para elas pensarem em palavras e as cadastrarem em nosso banco de dados.

Quer dizer que é possível, por exemplo, criar abelhas?

Claro, por que não?

E gerar um palhaço parecido com o Bozo?

Com certeza.

Já que as respostas foram “sim” e “sim”, então dá para fazer as abelhas atacarem o palhaço, certo?

Veja bem, isso depende de uma série de fatores. Só porque você escreveu “abelhas”, não quer dizer que elas atacarão o palhaço. Não podemos controlá-las como na vida real. Ou seja, elas fazem o que fazem, vão atrás de flores e coisas do tipo. No entanto, se o palhaço destruir uma colmeia, aí certamente ele será atacado pelas abelhas.

Todos os substantivos que existem podem ser usados no jogo? Ou vocês estão criando coisas mesmo sabendo que elas nunca serão utilizadas?

Novamente, depende do contexto. Usar um tanque de guerra em uma fase que exige ferramentas de jardinagem certamente não ajudará muito, mas não vamos impedir ninguém de tentar. Além disso, o tanque poderá ser útil em outro

estágio. E isso é o mais bacana do game: o jogador nunca será obrigado a resolver os problemas de uma determinada maneira. Vale tudo.

Cada objeto possui uma programação individual e única?

Nosso diretor de tecnologia e co-fundador, Marius Fahlbusch, desenvolveu um sistema engenhoso chamado “objectnaut”, que aplica um mesmo tipo de programação a objetos de usos similares. Sem essa tecnologia, com certeza seria impossível fazer *Scribblenauts* sair do papel.

Os objetos podem ser combinados?

Podem sim. Digamos que você pegue um foguete e cole no traseiro de uma zebra, coloque um selim em cima dela e suba para ver onde vai dar. Isso é possível, basta deixar sua imaginação fluir. Nós fazemos as regras, você faz o que quiser com elas.

Pergunta importante: podemos combinar diferentes objetos para matar o Maxwell de várias maneiras?

Cara, vocês são perigosos! Mas, sim, é possível. Aliás, criar maneiras bizarras de matar o Maxwell é um dos passatempos favoritos do pessoal do estúdio. Será que somos muito malvados também?

Em jogos de apontar e clicar, sempre temos a impressão de que tudo seria mais fácil se não fôssemos limitados apenas a determinados objetos. Em *Scribblenauts* não há esse problema. Como é criar um puzzle que pode ser resolvido com quase qualquer item?

A norma aqui no estúdio é que nós mesmos temos de criar, pelo menos, três soluções diferentes para cada um dos enigmas. Mas isso não significa que descobrimos todas as formas possíveis de passar de fase – e essa é justamente a graça de *Scribblenauts*. Não precisamos imaginar todas as situações:

o jogador pode fazer isso por conta própria.

Você não teme que as pessoas percam muito tempo brincando com as possibilidades e esqueçam de realizar as missões?

Que nada. Na verdade, nós até encorajamos isso. Queremos que as pessoas joguem da maneira que mais gostarem, mesmo que isso signifique ficar simplesmente fazendo experiências malucas com os objetos. E aí, quando elas quiserem desafios, ainda haverá um monte de fases para serem jogadas. Em algumas, nós também limitamos o número de objetos que podem ser usados pelos jogadores.

Enchemos a paciência do Fabão para ele pensar em alguns substantivos bem bizarros e conferir se estão no jogo. Se estiverem, conte para que eles servem, ok?

Flauta-de-pã

Claro que aparece. Toca uma nota musical que pode ajudar em algumas fases.

Autoclave

É um aparelho de esterilização que, de certa forma, também é uma panela de pressão. Ou seja, vai cozinhar coisas.

Assassino

Com certeza. Se ele aparecer, eu sugiro correr ou então escrever “polícia”.

Ralador de queijo

Hmmm, nesse não pensamos... Mentira! Claro que está lá. É um ralador, vai cortar coisas.

Xampu

Não faz nada de muito diferente. Afinal, é só um produto químico básico.



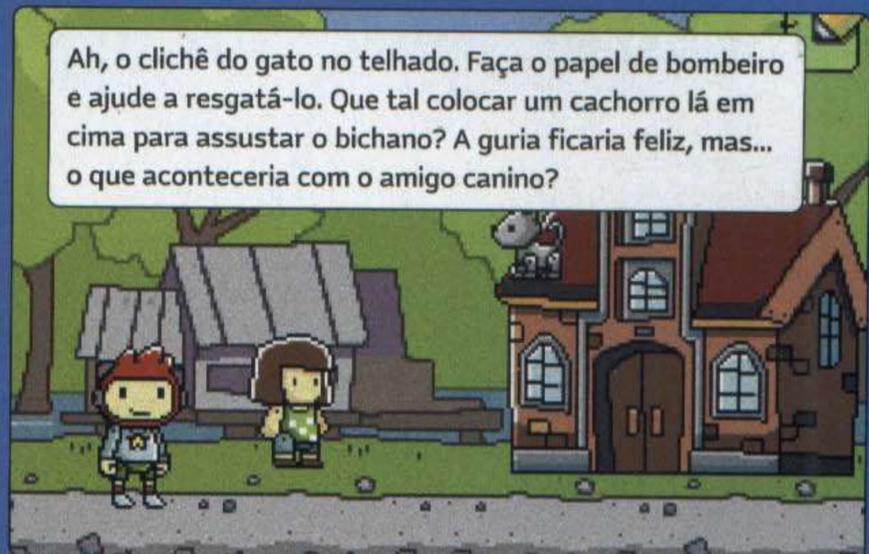
DA TEORIA À PRÁTICA

Mesmo com todas as explicações, você continua confuso em relação a *Scribblenauts*? Então estimule este seu limitado intelecto com os exemplos visuais a seguir

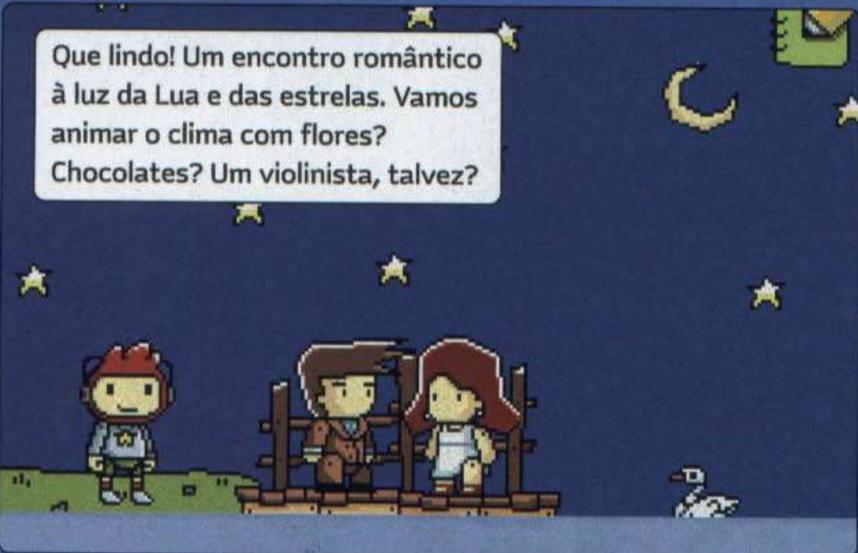
Um macaco em cima da árvore? Será que ele fez algo errado? Ou será que quer apenas uma banana nanica?



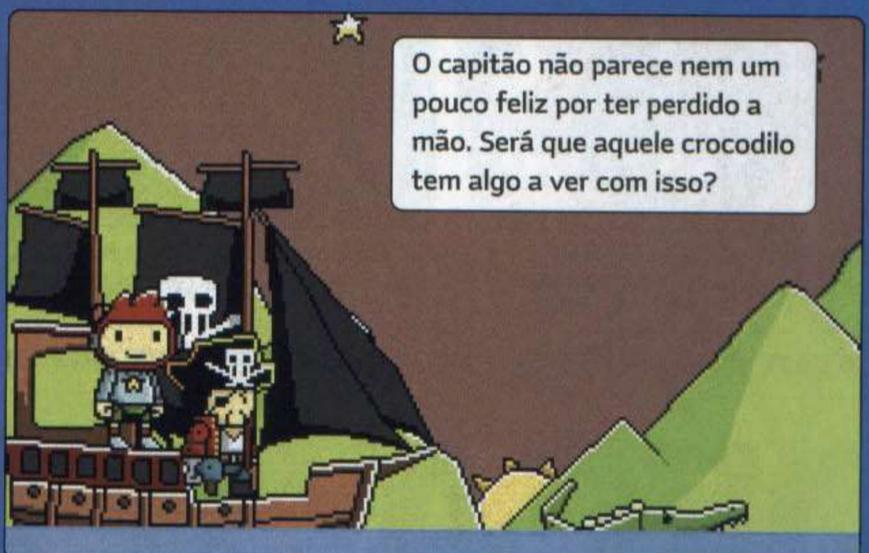
Ah, o clichê do gato no telhado. Faça o papel de bombeiro e ajude a resgatá-lo. Que tal colocar um cachorro lá em cima para assustar o bichano? A guria ficaria feliz, mas... o que aconteceria com o amigo canino?



Que lindo! Um encontro romântico à luz da Lua e das estrelas. Vamos animar o clima com flores? Chocolates? Um violinista, talvez?



O capitão não parece nem um pouco feliz por ter perdido a mão. Será que aquele crocodilo tem algo a ver com isso?



Decisões, decisões. Tantos trecos cortantes e apenas uma árvore para derrubar.



O fantasma camarada quer o corpo dele de volta. Maxwell vai ao resgate, mas... o trabalhador não parece estar muito empolgado com a ideia de ajudá-lo. Como resolver esse impasse?



Nada como passear ao lado de um Yeti. Melhor dizendo, fugir do abraço (e do mau cheiro) do monstro



Um churrasco não é um churrasco de respeito se não for feito com madeira de verdade. Bem, essa é a opinião do Maxwell e de toda a mobília antiga da casa dele.





Briga de pau O kendo é um dos dez eventos do game e, possivelmente, a mais civilizada forma de esgrima que existe: dois golpes podem acabar com a luta



• Para este evento, é preciso segurar o controle como um dardo



• O nado sincronizado parece baba, mas exige muita força das atletas



• A corrida de patins é disputada com base no ritmo dos jogadores



• “Excelente” porque ele está no ar. Quero ver se capotar na neve



• Há apenas três pistas de superbike, mas todas são durezza



• Se seu avô quiser jogar bocha no Wii, fale que agora só há petanca

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO KONAMI DESENVOLVIMENTO HUDSON LANÇAMENTO MAIO

DECA SPORTS 2

Troca de modalidades esportivas no segundo game da série

A pesar de meia-boca, o primeiro *Deca Sports* deu uma bola dentro: além de uma certa variedade de modalidades esportivas tradicionais que utilizavam controles simples, o game foi responsável por introduzir o curling no mundo dos videogames. E aquele que disser que isso não é nada demais, vai ter que enxugar o gelo da quadra na próxima vez que formos jogar (como se a gente jogasse algo que não fosse videogame...).

Infelizmente o curling não faz parte da sequência, mas foi substituído à altura pela petanca (ou bocha, como é mais conhecida por aqui). Na verdade, todos os dez esportes são novos, só que cada um deles está relacionado a um dos eventos do game anterior.

Sincronado

Ano passado, tínhamos vôlei de praia, este ano é queimada. Em vez de arco e flecha, a pedida é dardo. Esqui modalidade mogul substitui o snowboard cross, tênis toma o lugar de badminton, e assim por diante. A modalidade “surpresa” do ano passado era a patinação artística, onde o jogador fazia movimentos com o controle quando avisos apareciam na tela, a fim de executar piruetas e poses. Agora a jogada tem mais efeito ainda: nado sincronizado.

Seu avatar aparece na piscina com uma argola em volta. Outras argolas surgem ao longe e começam a se contrair, bem no estilo dos marcadores de *Ouendan*. Balance o controle quando as argolas se encontrarem e você executará um movimento da coreografia. Com música clássica tocando ao fundo, o negócio é estranhamente

terapêutico. Embora seja tudo muito calmo (ou completamente entediante, dependendo de seu ponto de vista) na piscina e nos gramados, há muita ação na quadra de hóquei no gelo e nas pistas de corrida e de superbike. Como no jogo anterior, há um certo equilíbrio entre as modalidades, o que garante um bom ritmo se você estiver competindo no torneio de dez eventos do modo principal.

Liga dos campeões

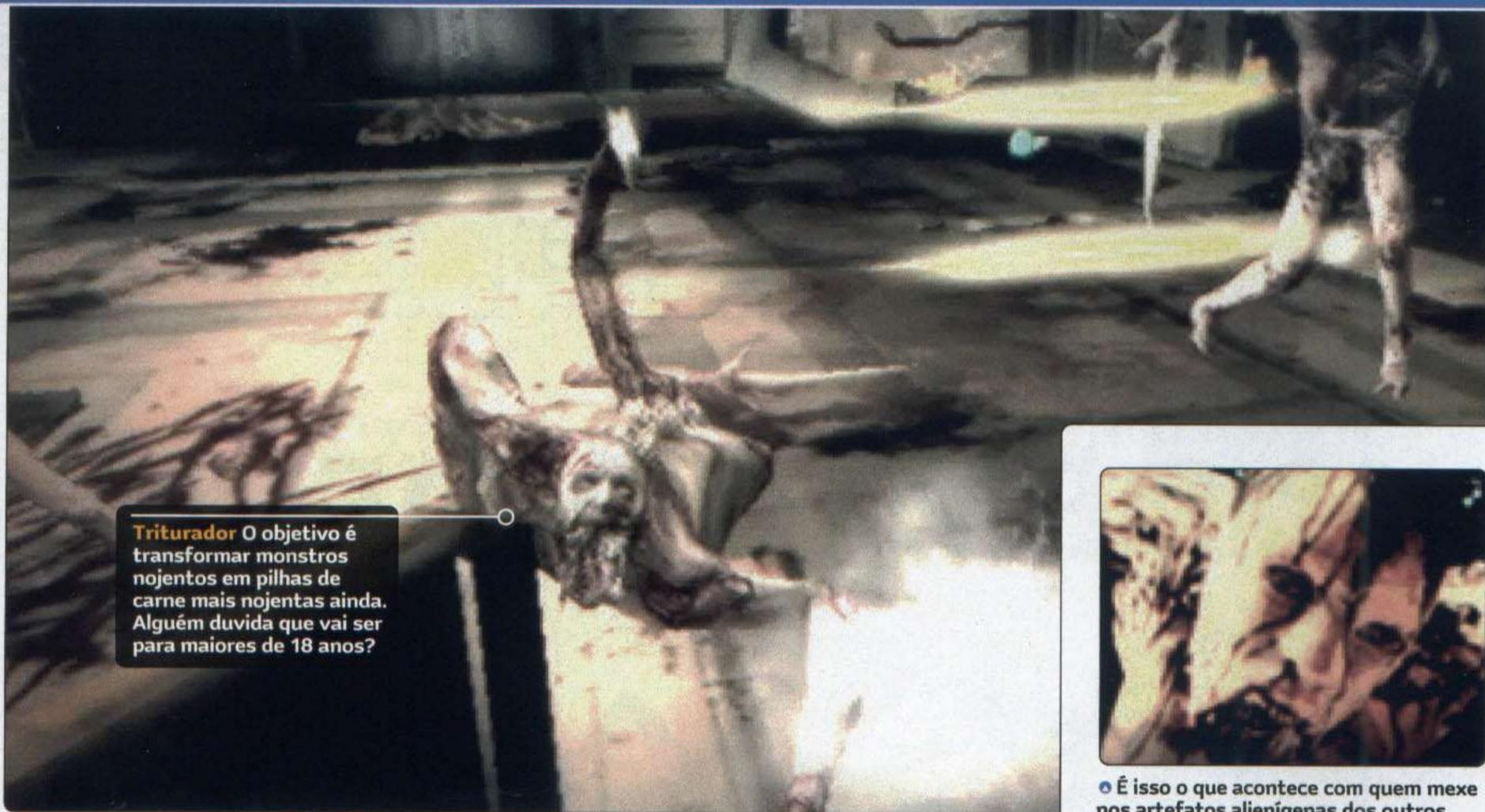
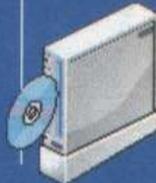
Se uma temporada completa não for a sua, você também pode participar de competições de um único evento contra equipes controladas pelo computador. Há um montão de opções de jogo que podem ser ajustadas, desde o nível de dificuldade até o número de rodadas por evento. Mas tudo isso já existia no game anterior, então não há uma revolução esportiva nesse sentido.

Talvez seja óbvio, mas este é um game que pode ser mais bem aproveitado se jogado em companhia dos amigos. É só não confundir a cor da sunga e tudo bem.

ILHA DA FANTASIA

Obviamente, o primeiro *Deca Sports* foi um sucesso, caso contrário, não veríamos esta sequência. Será que haverá outros? Se isso acontecer, é capaz de as modalidades esportivas serem apimentadas. Eis alguns esportes que gostaríamos de ver: levantamento extremo de peso, sumô wrestling, carregamento de esposa, corrida de camelos, rolamento de queijo e mergulho no pântano. E queremos o curling de volta, é claro.





Triturador O objetivo é transformar monstros nojentos em pilhas de carne mais nojentas ainda. Alguém duvida que vai ser para maiores de 18 anos?



É isso o que acontece com quem mexe nos artefatos alienígenas dos outros

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO EA DESENVOLVIMENTO EA LANÇAMENTO 2º SEMESTRE

DEAD SPACE

EXTRACTION

Survival horror em gravidade zero

A Electronic Arts mandou bem no ano passado com *Dead Space* para X360 e PS3, embora seu lançamento, junto com uma pancada de bons títulos, tenha acarretado vendas abaixo do esperado.

Talvez a versão para o Wii se dê melhor. Enquanto o original era um survival horror em terceira pessoa com muitos elementos de *Resident 4*, *Extraction* é um jogo de tiro "dentro dos trilhos" e em primeira pessoa, ou seja, não há movimentação livre pelos cenários. Por outro lado, você pode interagir com os objetos e viajar por rotas



Como o jogo é restrito a alguns caminhos predefinidos, a EA pode caprichar na qualidade do visual. Nós agradecemos

alternativas, dependendo do que fizer durante as fases.

À primeira vista, parece um jogo de lightgun, como *House of the Dead: Overkill*. Mas o ritmo de *Dead Space* é bem mais lento e o desafio consiste muito mais em enfrentar os inimigos que pulam das sombras do que fuzilar a multidão de mortos-vivos.

O jogo original se passa, em sua maior parte, dentro de uma nave que minera metais preciosos em um planeta distante. Após a descoberta de um misterioso artefato, os tripulantes se transformam em monstros nojentos e um homem recebe a missão de devolver a relíquia ao planeta antes que fanáticos religiosos coloquem as mãos nele e contaminem a Terra com sua praga que causa mutações genéticas.

Anteriormente...

Extraction se desenrola antes desses acontecimentos e é ambientado na superfície do planeta, quando o resgate ainda não chegou. Então você

saberá um pouco mais sobre a origem do artefato e o que ocorreu com os mineiros que o encontraram.

Você também poderá desmembrar monstros com uma arma que é manejada horizontal ou verticalmente, garantindo uma maior precisão nas amputações. Como os tiros na cabeça parecem deixar os mutantes nervosos, a melhor maneira de lidar com eles é congelá-los temporariamente depois cortar seus braços, pernas e tentáculos com sua fiel arma de plasma.

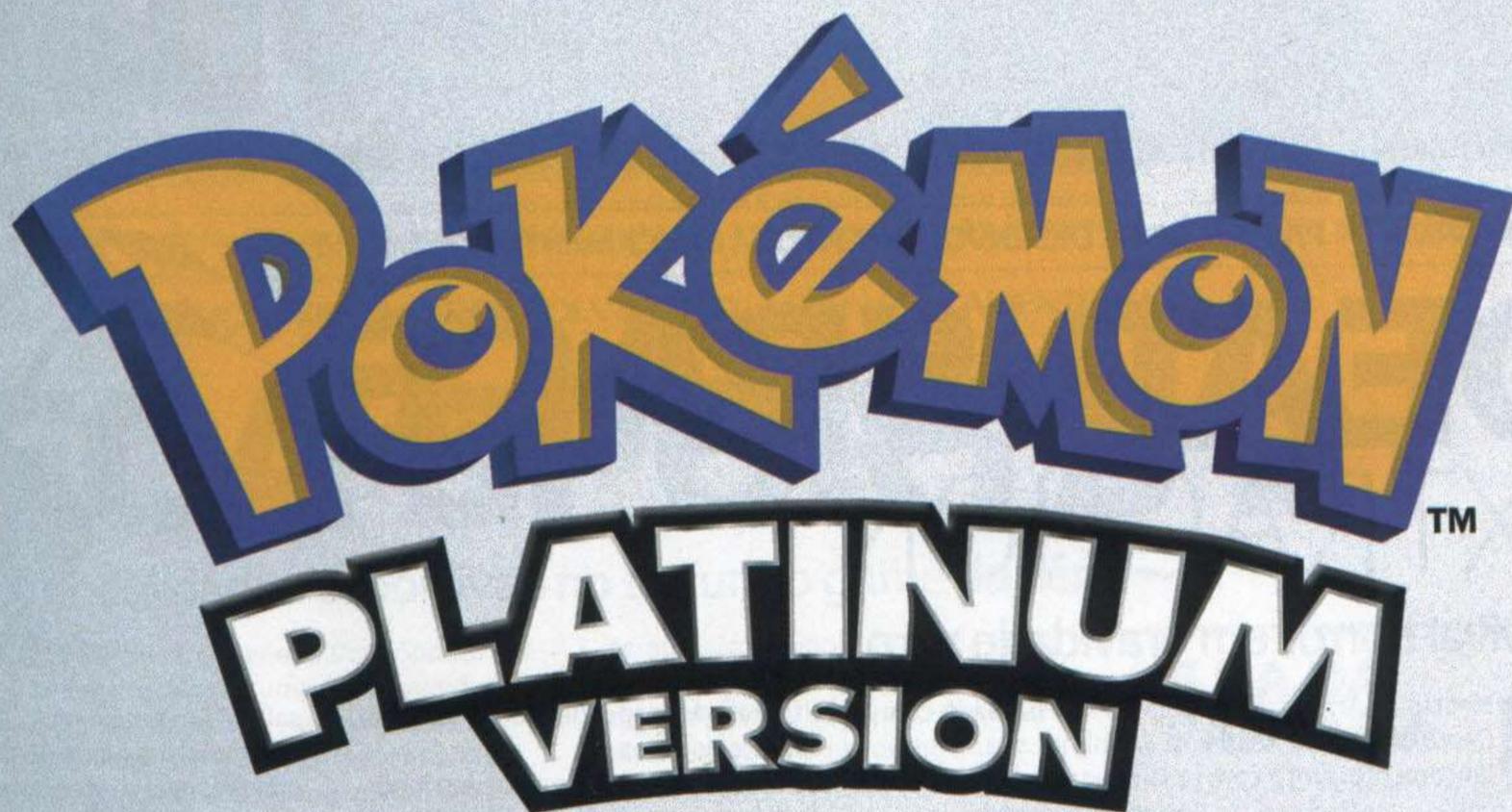
Se o original servir de indicação, esta nova versão deve ser sombria, violenta e bem barulhenta: Isaac, o herói do primeiro game, não conseguia nem sequer abrir um caixote de munição sem deixá-lo em pedaços e sem gritar feito um peru em véspera de natal. *Extraction* parece estar no caminho certo e até inclui um modo multiplayer para dois jogadores, permitindo compartilhar o terror com algum amigo em cenários de gravidade zero.



Uma aventura épica o aguarda na

Saraiva:

1º DESAFIO OFICIAL



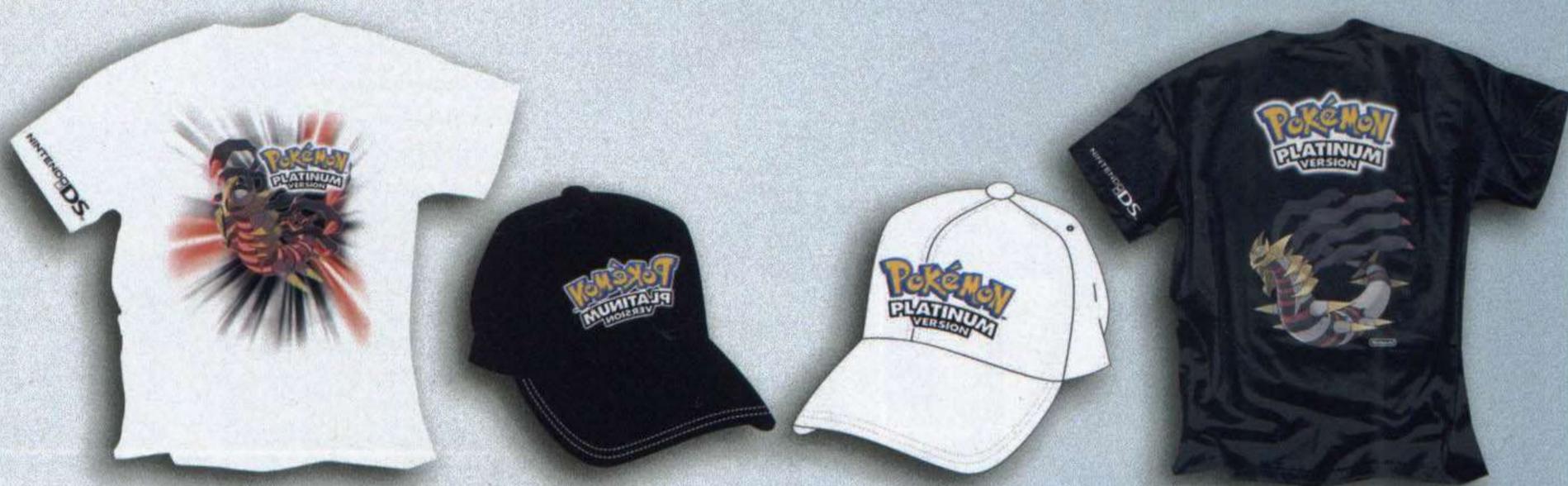
Saraiva MegaStore Morumbi Shopping
Av. Roque Petroni Jr., nº 1089 - Morumbi

Data: 12/04, domingo

Horário: 13h às 18h

Nintendo®

Traga seu Nintendo DS até a Saraiva Morumbi, desafie os 4 maiores jogadores do Brasil e ganhe prêmios exclusivos Nintendo



NA COMPRA DO JOGO
POKEMON PLATINUM NO DIA
DO EVENTO GANHE UM
BRINDE EXCLUSIVO
E AINDA CONCORRA A
1 NINTENDO DS POKÉMON
EDITION *

* Promoção válida apenas para o dia do evento, 12/04, na Saraiva MegaStore do MorumbiShopping.

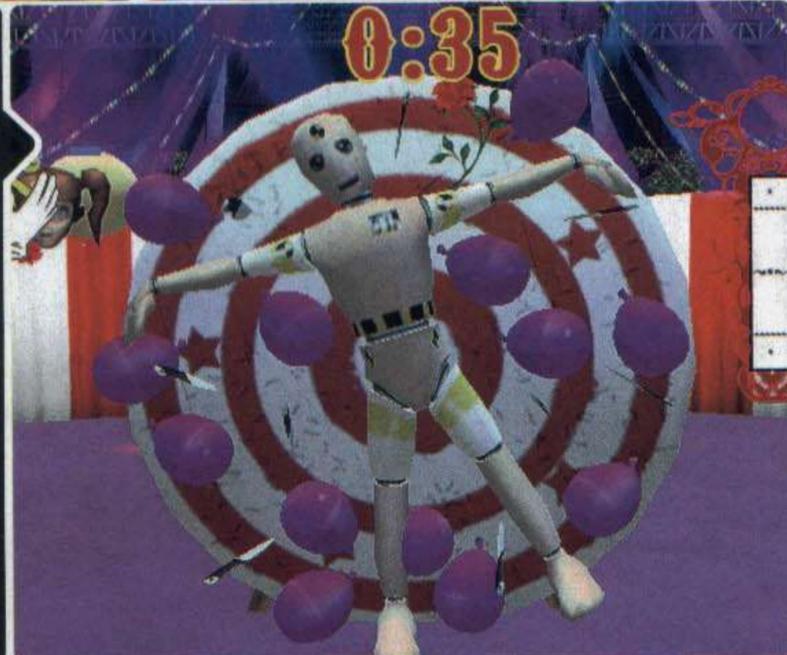
 **Saraiva**
MegaStore



GO PLAY CIRCUS STAR

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO JUNHO

Circus Star é um conjunto de minigames que incluem truques acrobáticos, arremessos de tortas na cara e desafios animais ecologicamente incorretos, como se equilibrar em elefantes deprimidos e domar tigres entristecidos. Espere só até a Sociedade Protetora dos Animais ver uma coisa dessas...

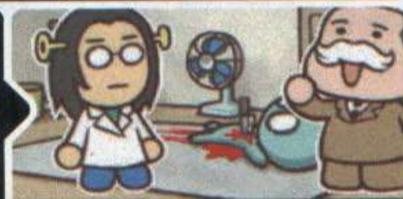


You know very well that it is not Mr. Hunter. I am not sure that I like what you are insinuating.

JAKE HUNTER DETECTIVE CHRONICLES: MEMORIES OF THE PAST

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO MAIO

O detetive retorna para enfrentar novos mistérios. Suas peripécias anteriores estão presentes no cartucho e há a promessa de que veremos "histórias cômicas atordoantes".



Trying to win our pity with that little act of yours, eh?



BÔNUS!

Os previews não bastam? Bem-vindo ao Previewzeiros Anônimos, um lugar onde é possível ser feliz....



SPECTROBES: ORIGINS

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO JULHO (JAP)

Spectrobes pula do DS para o Wii e, com esse movimento, cai na estrada da ação e da aventura.



SUKA SHIKASI PANMAN

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO AGORA (JAP)

O título deve ser algo como "compilação de minigames japoneses assustadoramente indecifráveis para jogadores ocidentais". Um dos joguinhos gira em torno de uma ida ao banheiro, enquanto outro tem a ver com uns feijões esquisitos que o Nelsão adora. Humm.



A WITCH'S TALE

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO MAIO (JAP)

RPG de ação entulhado de bruxas. A tela de toque provavelmente será usada para desenhar runas.



GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUNHO

Olha só! As primeiras telas de *Ghostbusters* para DS! E elas até que são simpáticas. Diferentemente das versões para os consoles "grandes", esta aqui está mais para o esquema de gerenciamento: o jogador monta um time de caçadores e espalha "recursos" (isto é, sacos de prótons). Saberemos mais no mês que vem.



Bingo! The hotel master key. Very thoughtful of the manager to leave it for us.



アーマルド「(オレが ながいあいだ とけなかった なぞを あっさりど……。)」



*「オ…オマエは こわくないのか!? このオレが!?」



ジュフトル「オレは ヨンワールを みちづれに……みらいへ、かえる!

POKÉMON MISTERY DUNGEON: EXPLORERS OF THE SKY

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO N/D

O lance "ser humano vira pokémon" ainda dá pano para a manga, como prova o terceiro jogo desta pseudossérie. Parece ser mais do mesmo, mas com o acréscimo de Igglybuff, Grovyle e Dusknair.



ボミー「みんな なにして あそぶ?」



MONSTER HUNTER G

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO AGORA (JAP)

Juntando-se à Nintendo na arte de refazer games antigos para o Wii, a Capcom está retrabalhando este título do PS2 para a caixinha branca. Jogatina online com uma taxa de assinatura mensal era um atrativo da versão anterior, mas a Capcom não falou nada sobre isso. E também não disse se o jogo será lançado fora do Japão. Pô!



ROOGOO ATTACK!

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO MAIO

Os cidadãos do Planeta Roo estão sendo aterrorizados pelos malvados Meemos e, para salvar os coitadinhos, é preciso guiar meteoros de diferentes formas que servem para alimentar o planeta. Esse enredo parece desculpa esfarrapada para um jogo de puzzle. E é mesmo!



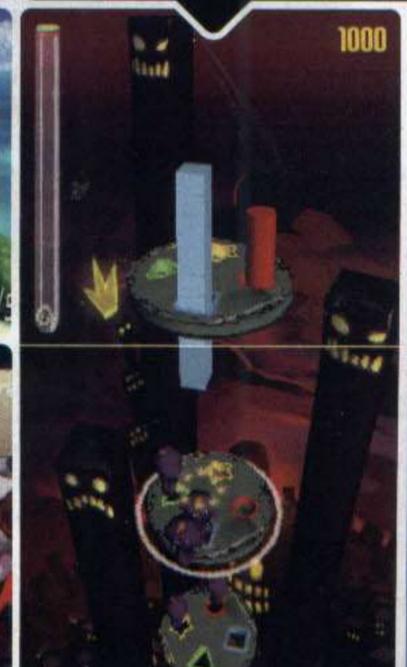
PHANTOM BRAVE

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO JUNHO

Com o subtítulo de *We Meet Again*, esta é uma adaptação do RPG tático do PS2. Gostou do original? Ei-lo novamente.



ここは、ほくが食い止める! あんたたちだけでも逃げるんだ!



A HISTÓRIA DA NINTENDO NO BRASIL

Voltamos no tempo para lembrar a relação de amor e ódio da Big N com o nosso País

Normalmente, ficaríamos empolgados com qualquer pequena menção ao Brasil em um pronunciamento oficial da Nintendo, ou até mesmo à América do Sul, de tão ignorados que somos perante o mercado global de videogames. Porém, na última vez em que a empresa falou do Brasil, o que sentimos foi vergonha: em um relatório que a Nintendo encaminha anualmente para o governo norte-americano, o Brasil apareceu na lista dos países com maior índice de pirataria do mundo. Entre os principais problemas citados, figuram alguns absurdos com os quais já estamos familiarizados: “ações federais antipirataria não estão reduzindo o mercado ilegal no Brasil”, “esforços locais são fracos” e “altas tarifas e impostos criam

barreiras que impedem a legalização de produtos de videogames”, só para citar alguns exemplos. Pensando bem, não é difícil entender por que somos tão ignorados.

Mas, se isso serve de consolo, nem sempre foi assim. Afinal, a legião de fãs de Mario & Cia. não surgiu do nada: houve uma época em que a Nintendo não só importava seus jogos pra cá como também possuía escritórios e até uma fábrica instalados em território nacional. Na verdade, a breve relação da Nintendo com o Brasil já passou por etapas bastante distintas, e é sobre elas que você vai saber mais nas páginas a seguir.

Descobrimo o Brasil

Era uma vez uma empresa que vendia cartas estranhas... Como você já deve conhecer de cor e salteado esse período da história, vamos pular direto para a parte em que a tal empresa decide se arriscar no recém-nascido mercado de videogames com o lançamento do Nintendo Family Computer. Com a ajuda de personagens carismáticos, entre os quais estavam um encanador bigodudo e um gorila quase xará do King Kong, o (não tão) pequeno aparelho logo conquistou o Japão e começou a ser comercializado em outras partes do mundo, como Europa e EUA, onde mudou de nome e virou o NES que conhecemos. Curiosamente, ele só chegou ao Brasil depois que seu sucessor, o Super NES, já tinha uma grande base instalada por aqui.



◦ A partir da esquerda: Eugênio Staub (Gradiente), Eduardo Lara (Playtronic) e Mario Adler (Estrela)

Mario é italiano, mas durante um tempo ele foi bem brasileiro



Mas nem por isso deixamos de jogar os clássicos do NES. Muito antes de a Nintendo avistar uma possível oportunidade de negócios no mercado brasileiro, uma verdadeira enxurrada de clones do Nintendinho infestou as prateleiras; entre eles, o Dynavision II (que existe até hoje em versões mais “radicais”) e o Phantom System, cópia desenvolvida pela própria Gradiente – não por coincidência, futura parceira comercial da Big N. Em sua maioria, eles possuíam seus próprios cartuchos, mas também eram compatíveis com os do NES.

Tamanho popularização dos jogos eletrônicos no país chamou a atenção da Nintendo e das próprias fabricantes brasileiras, estupefatas com o sucesso do novo negócio. Daí para o nascimento da famosa Playtronic foi um pulo. A empresa, formada para consolidar uma representação brasileira da casa do Mario, era uma joint-venture entre duas gigantes em suas

LINHA DO TEMPO





◦ A Nintendo sempre teve os melhores jogos. E as melhores meninas de estande também

respectivas áreas, Estrela e Gradiente, que representavam, cada qual, uma parcela daquele novo tipo de entretenimento “meio brinquedo, meio eletrodoméstico”.

O mais interessante é que o modelo de negócios introduzido aqui era bem singular. Para começar, a única montadora instalada pela Nintendo fora do Japão ou da China foi a fábrica criada na Zona Franca de Manaus para a produção nacional de videogames, os quais, para terem a chance de competir com os clones que infestavam o mercado, não poderiam ser importados. Assistência técnica e embalagens em português não eram encaradas como luxo – na época, tinham um papel fundamental. Além disso, a empresa chegou a traduzir alguns jogos para o português, a exemplo do que a rival Tec Toy (hoje, Tectoy) fazia com os games da Sega.

E foi assim que a Playtronic lançou o SNES no final de 1993 e o Game Boy no começo de 1994. Com forte divulgação na mídia, a guerra acirrada que rolava lá fora entre Nintendo e Sega se transportou para o Brasil. A Tec Toy brigava para manter sua fatia de mercado, investindo ainda mais em publicidade e deixando seus preços mais competitivos. Mas, a despeito do que acontecia no resto do mundo, a Nintendo não conseguiu transportar sua liderança



◦ Que saudades... Na era Playtronic/Gradiente, as embalagens e manuais eram em português

para o cenário brasileiro. A presença estabelecida de aparelhos piratas e a chegada tardia de produtos já ultrapassados ao Brasil não colaboraram para a formação de uma estratégia vencedora.

Mesmo assim, é inegável o legado deixado pela companhia. Se até hoje escutamos falar nos “bons tempos da Playtronic”, é porque a investida inicial para a entrada da Nintendo no Brasil foi realmente ousada. A competição dos produtos da Nintendo contra os da Sega elevaram os videogames a um patamar de atenção pela mídia e público que até hoje não foi igualado. Todo jovem queria ter um, fosse o SNES ou o Mega Drive, e junto com a febre das locadoras surgiram as discussões acaloradas sobre qual plataforma tinha os jogos mais legais e qual mascote era o melhor. O Brasil via o nascimento da primeira geração de apaixonados por videogame.

Em uma espécie de “divórcio empresarial”, em 1996 a Estrela decidiu abandonar a Playtronic, deixando a representação brasileira da Nintendo nas mãos da Gradiente. A fabricante de brinquedos não anunciou os motivos da separação, mas não foi por falta de incentivo monetário: segundo dados divulgados posteriormente pela Gradiente, mais de

R\$ 200 milhões foram movimentados nos sete primeiros anos de videogames Nintendo no Brasil.

O império da Gradiente

A saída da Estrela pode ter sido um baque, mas não foi exatamente a maior das dificuldades para a Gradiente. A empresa continuou seguindo o modelo adotado durante a geração da Playtronic e lançou, no final de 97, o Nintendo 64 no Brasil. Os obstáculos enfrentados a partir de então seriam muito maiores do que qualquer Tec Toy da vida, pois foi em meados dos anos 90 que chegou ao mercado um verdadeiro elefante branco: o PlayStation.

É provável que você tenha vivido na pele essa realidade: naquela época, todo mundo tinha ou queria ter um PlayStation. E, no Brasil, não eram só os jogos que contavam a favor do videogame da Sony: a pirataria foi a maior alavanca para a popularização deste console por aqui.

Por razões óbvias, ficava difícil competir. Se a Nintendo já tinha dificuldades para combater a concorrência lá fora, aqui no Brasil a situação ficou ainda mais complicada. Um dos maiores problemas do mercado brasileiro de games, e com o qual precisamos lidar até hoje, crescia a olhos vistos e a Gradiente não podia fazer muita coisa para impedir.

O Nintendo 64 ainda chegou a obter algum sucesso, principalmente entre aqueles que tinham se tornado fãs com o Super Nintendo, mas em um patamar bem diferente do PlayStation, que nem representação oficial tinha. Os tempos estavam mudando... mas não só para pior.

É importante destacar que a Era Gradiente também marcou uma série de melhorias, principalmente no que diz respeito ao relacionamento com os consumidores e à imagem da Nintendo por aqui. Era possível encontrar os produtos da empresa não só em lojas especializadas, mas também em redes de eletrodomésticos ou hipermercados. Havia ainda centenas de postos de assistência técnica espalhados pelo país, e alguns pontos de venda tinham até displays especiais só para produtos ◊

A ÚNICA MONTADORA NINTENDO FORA DO JAPÃO OU DA CHINA FOI A FÁBRICA CRIADA NA ZONA FRANCA DE MANAUS



DISSE ME DISSE

De tempos em tempos, surgem novos rumores sobre a situação da Big N no Brasil – grande parte deles disseminada pelo saudosismo dos fãs



NINTENDO DO BRASIL VERSÃO 2.0

Um dos casos mais interessantes aconteceu em meados de 2007 e foi divulgado pelo Diário Catarinense, jornal de maior circulação em Santa Catarina. Em uma matéria sobre a construção de um novo pólo industrial em Florianópolis, o governador Luiz Henrique confirmava “a instalação de uma fábrica da Nintendo, multinacional especializada em videogames, que produzirá jogos eletrônicos visando um ambicioso programa de exportação”. Infelizmente, a notícia foi desmentida dias depois pelo próprio governador, declarando que o repórter teria entendido mal seu pronunciamento.



JOGOS PARA O Wii POR MENOS DE R\$ 20

Também curioso foi o rumor sobre as negociações entre a Nintendo e o cantor sertanejo Ralf para o uso de uma mídia especial criada aqui no Brasil, conforme noticiado pela Folha de S. Paulo (e reportado pela NGB em outubro de 2007). Segundo a notícia, a Nintendo estaria prestes a fechar um contrato para lançar seus cinco jogos de maior sucesso em Semi-Metallic Disc, com preço aproximado de R\$ 15. Para a infelicidade dos fãs da Nintendo (e do cantor sertanejo), tudo não passava de papo furado do próprio “astro” brasileiro, tentando promover seu novo produto “revolucionário”.

Nintendo. Isso porque ainda nem falamos na Powerline, serviço de atendimento por telefone que ajudava os gamers a passarem de fases e de desafios mais difíceis em uma época em que a internet não existia para prestar esse apoio.

Infelizmente, a situação foi se tornando mais e mais difícil, devido ao crescimento vertiginoso do mercado ilegal, que agora não atacava somente o PlayStation, mas também os próprios produtos da Nintendo. Não era difícil encontrar “fitas” de N64 vendidas a preço de banana nos camelôs no final dos anos 90.

O lançamento do Game Boy Color também foi parcialmente atrapalhado pelos piratas, cujos cartuchos ofereciam “trocentos” jogos pelo preço de um. Mesmo

assim, a Gradiente conseguiu chegar ao fim da geração com relativo sucesso, ainda oferecendo suporte a seus produtos e mantendo os lançamentos quase que simultâneos aos EUA. A campanha de divulgação para *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, um dos últimos grandes títulos do Nintendo 64, foi ambiciosa: houve veiculação extensiva nas mídias televisiva e impressa, além de promoções com bônus para compra de jogos, direcionadas a quem comprasse o console na época.

Foi com o lançamento do GameCube, no final de 2001, que as coisas realmente começaram a desandar. Até então, os produtos da Nintendo eram vendidos no Brasil com preços bem razoáveis (ao menos, quando comparados aos videogames atuais). Isso acontecia graças à produção nacional dos consoles, que evitava os impostos abusivos pelos quais passam os videogames que vemos nas prateleiras hoje em dia. Mas a Gradiente teve dificuldades em trazer a plataforma roxa para o mercado brasileiro devido às imposições feitas pela própria Nintendo, que barrou a fabricação nacional de consoles e games para o GC e forçou a compra das peças já montadas, encarecendo absurdamente o modelo de negócio.

Com o lançamento previsto originalmente para novembro de 2001, o Cube brasileiro foi sendo adiado vez após vez. A assessoria de imprensa só repetia que a Gradiente estava tentando achar formas de lançá-lo com um custo atraente para os consumidores brasileiros, mas nunca fornecia previsões de lançamento realistas. E, com isso, os produtos já disponíveis no mercado começaram a perder valor: os preços do N64 e do GBC caíram drasticamente frente ao lançamento de um produto mais avançado, mas que também não chegava às lojas, oferecendo às importadoras a possibilidade de beliscar parte do potencial mercado consumidor da Gradiente. Quando finalmente o console chegou de forma oficial às prateleiras, em setembro de 2002, o preço assustou: era quase cinco vezes o valor do que os consumidores Nintendo estavam acostumados a pagar.

O custo proibitivo, somado a fatores adversos como a competição com as importadoras, a preferência do público em geral pelo PlayStation 2 (que poderia ser desbloqueado para rodar produtos piratas) e um acervo de jogos desatualizado, fizeram do GameCube nacional uma oferta pouco atraente para a maioria dos jogadores. E a

A CAMPANHA DE MAJORA'S MASK FOI AMBICIOSA, COM MÍDIAS TELEVISIVA E IMPRESSA E MUITAS PROMOÇÕES

LINHA DO TEMPO

2001



É a vez do Game Boy Advance desembarcar em território nacional

2002



GameCube é o último console Nintendo lançado pela Gradiente

2003



Perdeu, playboy: depois de mais de 10 anos de mamata, Trivas vai para o olho da rua

2003



gradiente

Parceria com Gradiente acaba e a fabricação de produtos Nintendo é encerrada



AQUI VOCÊ MATA SUA FOME DE EMOÇÃO.

Com o Super Nintendo você tem mais de 40 emocionantes jogos para provar sua habilidade, sanar a fome e a emoção.

Nintendo
PLAYTRONIC



THE Best
play Here
SUPER NINTENDO

◉ O Super NES foi o produto mais rentável da empresa durante suas operações brasileiras

Gradiente não parecia exatamente motivada a investir na plataforma: alguns meses depois, anunciou o fim da parceria com a Nintendo e descontinuou a produção de videogames nacionais.

Independência ou morte

Quando a notícia de que a parceria com a Gradiente tinha sido finalizada, os fãs da Nintendo fizeram um alvoroço. Encarada como a grande vilã desde o lançamento do GC, a saída da empresa brasileira do papel de intermediária entre a Big N e os consumidores foi encarada positivamente pela maioria, que começou a plantar sementes de esperança em seus corações nintendistas. Seria o GameCube comercializado com um preço mais justo? Viriam os lançamentos mais rapidamente para o Brasil? Poderia agora a Nintendo se envolver diretamente com o mercado brasileiro, traduzindo jogos e oferecendo mais vantagens para o consumidor? As dúvidas eram inquietantes, e as expectativas altíssimas.

Entretanto, depois de um tempo de frenesi incontrolável, os gamers se deram conta de outra possibilidade: e se não acontecesse nada? E se os produtos da Nintendo simplesmente parassem de vir para o Brasil? Diante desse possível cenário, os fãs começaram a desejar qualquer sinal de vida por parte da Big N.

Ele acabou vindo, muito embora não da maneira mais explícita possível. Era possível observar que os produtos chegavam com uma certa pontualidade às prateleiras, e

PRODUZIDO NO
PÓLO INDUSTRIAL
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA

◉ Este selo vinha em todos os produtos da Playtronic/Gradiente. Fabricação 100% nacional

eventualmente a Nintendo fazia algumas aparições públicas em eventos de cultura jovem. Na Electronic Game Show 2005, por exemplo, a empresa tinha um dos maiores e mais elaborados estandes presentes, dedicado aos últimos lançamentos do GameCube e com dois DSs disponíveis para experimentação (o portátil ainda não tinha chegado nos EUA).

Foi apenas com o lançamento do Wii e a promoção de mais eventos no Brasil que tudo ficou claro: a Nintendo não havia se ausentado realmente do mercado nacional. A parceria com a importadora Latamel, que já era responsável pela distribuição dos produtos da empresa em outros países da América Latina, tinha se estendido para o Brasil. O modelo de negócios é radicalmente diferente daquele praticado na época da Playtronic e Gradiente: o único papel da empresa agora seria lançar os produtos simultaneamente aos EUA, deixando o atendimento ao consumidor e os serviços à imprensa com a Nintendo of America.

Essa mudança possui tanto vantagens como desvantagens. Se não há mais um cuidado tão grande no relacionamento com o consumidor ou tantas unidades de assistência especializada, agora os jogadores possuem acesso muito mais direto e ágil a todos os lançamentos da Nintendo. Além disso, vêm ocorrendo mais esforços para divulgação em larga escala de produtos da empresa e até conversas para convencer o governo a realizar uma diminuição dos impostos e taxas sobre produtos da categoria.

ALÔ? EU QUERIA UMA DICA!

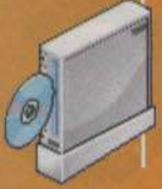
Um dos serviços mais legais que a Gradiente ofereceu para os consumidores enquanto representante da Nintendo no Brasil era a Powerline, espécie de atendimento ao consumidor diferenciado. O atendimento telefônico gratuito oferecia ajuda aos jogadores que ficavam "travados" em alguma parte difícil de um determinado game ou que queriam dicas para facilitar a jogatina. Dali nasceram algumas histórias bem engraçadas, de jogadores que não sabiam que botões apertar ou até de amizades que surgiram entre atendentes e jogadores. Também da Powerline vieram alguns dos jornalistas mais meia-boc... Ops, mais carismáticos do mercado nacional, como Pablo Miyazawa, editor da revista Rolling Stone Brasil, e Eduardo Trivella, o nosso querido Trivas.



◉ Os ex-Powerline, Pablo e Trivas, junto com seu maior ídolo: um copo de cana

E assim chegamos ao estado atual, em que o mundo globalizado permite que o sucesso do Wii e do DS lá fora seja refletido diretamente no nosso mercado. É possível dizer que os videogames finalmente voltaram a ser pauta de discussão aqui no Brasil, com as inovações do Wii e do DS nas prateleiras para todo mundo ver. E veículos especializados como a **NGamer Brasil** dão conta de levar o máximo de informações sobre o universo Nintendo até os fãs. Não são belos os dias em que vivemos?





O cigarro de Jack não sai da boca nem quando ele toma porrada. Isso é que é vício!

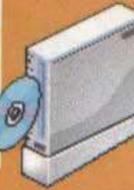


MADWORLD

Um colírio vermelho para olhos cansados de jogos casuais

Cinema e games têm mais a ver um com o outro do que se imagina. Lógico que, se você está lendo isto aqui, é porque gosta de games. Por outro lado, se não tem dado a devida atenção à sétima arte em suas horas de lazer, tire alguns minutos para analisar a maneira como *MadWorld* se encaixa em um contexto cinematográfico. Pegue Alfred Hitchcock como exemplo. O cara ficou conhecido como "O Mestre do Suspense" e filmou *Psicose*, um de seus mais famosos e conceituados trabalhos, em 1960, uma época em que filmes coloridos já existiam há tempos e tecnologias permitiam cores cada vez mais vivas na telona. Detalhe importante: o filme é

todo em preto e branco e tem uma das cenas mais violentas do cinema já feitas até então. As semelhanças com *MadWorld* são evidentes: o game também tem a mesma estética e é mais violento do que briga de torcida em jogo de futebol. E assim como Hitchcock teve peito de ir contra as tendências da indústria e glorificar as tonalidades de cinza em *Psicose*, a Platinum Games (que também fez *Okami* e *Viewtiful Joe* quando ainda se chamava Clover Studios) deu uma prova de absoluta coragem ao lançar um título em preto e



Morte sobre rodas
Jack pilota esta moto nervosa em duas fases. Mas, tirando o chefe da segunda, elas são quase iguais (e fracas)

branco – com muito vermelho e algum amarelo – em uma época em que os sistemas de videogame são capazes de exibir mais cores do que o olho humano é capaz de enxergar.

Mais estilo do que em desfile de moda

Mas não foi só coragem que os criadores injetaram nesse fabuloso jogo. Para citar outro exemplo do cinema, temos *SinCity*, baseado na graphic novel de Frank Miller e dirigido por ele mesmo e por Robert

Rodriguez. É outro filme em preto e branco, mas com alguns elementos-chave aparecendo em cores. Exatamente como em *Madworld*, que transforma a tela PB da televisão em algo parecido com um balcão de açougue, cheio de sangue do mais exuberante vermelho. Além das rubras hemorragias que rolam o tempo todo, alguns pontos do cenário e todas as onomatopéias (fonemas que imitam algum som) aparecem em amarelo. Fora isso, é tudo preto, branco ou cinza. Para alguém ranzinza, é apenas um game feio e tedioso. Para alguém que sabe reconhecer a arte onde ela existe, é um jogo cheio de estilo e sem igual. Se *MadWorld* fosse coloridão, não seria a mesma coisa. Ele não teria a metade do estilo que carrega com muita honra – e, o pior de tudo, seria igual a tantos outros.

A cena antes da batalha com Yokozuna, um chefe lutador de sumô, é marcante. Antes do couro comer, o bandido está se refrescando em um banho de cachoeira. A água bate na cabeça dele, mistura-se com seus cabelos e escorre para as pedras, com as gotas juntando-se em uma piscina natural a seus pés. Quantos games não exibiriam dúzias de níveis de transparência nessa pequena poça d'água? Quantas gotas não refletiriam até as sobrancelhas de Yokozuna? Não aqui. A beleza está

PARA ALGUÉM RANZINZA, É UM GAME FEIO E TEDIOSO. PARA ALGUÉM QUE SABE RECONHECER A ARTE ONDE ELA EXISTE, É UM JOGO CHEIO DE ESTILO E SEM IGUAL



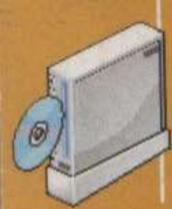
◆ Acabou a ração? Jogue um inimigo no aquário que as piranhas ficam felizes do mesmo jeito



◆ O empalamento pode ser escabroso para você, mas é apenas "violência rotineira" em *MadWorld*



◆ Castigue um inimigo e você poderá finalizá-lo. Os botões A e B causam mortes diferentes



O SAL DA MORTE

Quando cansar de usar a serra-elétrica, é hora de experimentar outras armas

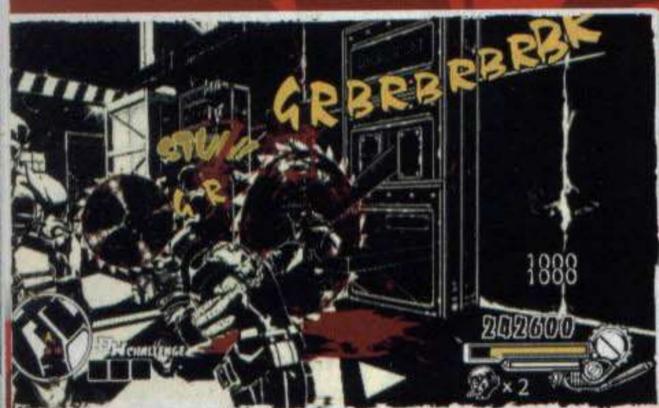
Adquiridas como recompensa ao atingir certos objetivos, as armas substituem sua serra e propiciam o tipo de violência favorito de caras como Jason e Freddy Krueger. Adagas decepam braços, tacos com espinhos fazem zumbis voar como bolas de beisebol e a lança permite que você prepare um espetinho delicioso de inimigos (e é perfeita para o desafio do tempura humano). Infelizmente, o intervalo entre um golpe e outro é longo, o que impossibilita sua utilização contra os chefes. E se você gostar da variedade proporcionada pelas armas, termine o jogo e poderá usar bônus bem bacanas: uma serra-elétrica dupla e uma katana!



Os inimigos perdem a cabeça quando você pega o taco de golfe. Literalmente



Neste desafio, o objetivo é posicionar o máximo de inimigos para serem esmagados pela prensa gigante



Empurre alguém contra a serra circular e pronto: purê de tomate instantâneo

no traço, na arte e em todas as minúsculas variações de tonalidade no preto e no branco, que compõem cenas memoráveis. Como já foi dito, este é um game corajoso e merece todo o crédito por fugir dos padrões tradicionais.

Esse estilo gráfico, que se mostra exuberante da primeira à última fase,

só tem um porém: devido à falta de cores, em certos momentos, é difícil localizar armas e itens de energia que são mostrados nos instantes em que a câmera dá uma geral no ambiente.

Big Brother Cruel

Jack, o protagonista, é um participante de um reality show bem

diferente, que se passa numa ilha e leva o nome de Death Watch. Alguns caras muito malucos cortaram todas as rotas de entrada e saída do lugar e também os meios de comunicação. Depois, espalharam um vírus mortal lá dentro, para desespero dos habitantes. O vírus tem o poder de matar em 24 horas se uma vacina não for aplicada, e o único meio de conseguir o antídoto é matando uma pessoa. Pode ser um parente, um amigo, um vizinho ou um desconhecido: o importante é matar. Tudo



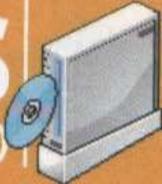
Certas armadilhas, como o rolo compressor, funcionam o tempo todo. É só fazer a festa!



Jack só não pode ser chamado de egoísta: ele adora dividir as coisas ao meio. Bom menino



Abuse da serra-elétrica, mas nem tanto: fique de olho no mostrador abaixo de sua energia



BARÃO VACILÃO

Os minigames são o ápice da violência e da diversão em *MadWorld*



O Bial sabe disso muito bem: reality shows precisam de desafios cronometrados para ganhar pontos no Ibope. Nesse aspecto, *Death Watch* está bem servido com os Bloodbath Challenges, oportunidades para que você mostre suas habilidades em dois minutos de carnificina. Seja jogando inimigos dentro de uma turbina de avião em "Turbinator" ou praticando golfe com cabeças humanas, esses segmentos são show! E o melhor de tudo: são apresentados pelo Black Baron, um boca-suja desavergonhado que sempre leva a pior.



Massacre em dobro
As fases são pontuadas por minigames que, mais tarde, podem ser jogados em multiplayer. A visualização perde muito em tela dividida

isso para divertir os ricos e poderosos, que assistem ao caos bem longe dali.

Uma certeza você pode ter: a história é mais boba do que parece e é apenas desculpa para Jack aprontar muitas e boas com quem cruza o seu caminho. Mas, tudo bem, o massacre pode ser realizado de inúmeras formas e todas elas são bem bacanas e podem ser aprendidas com pouco tempo de jogo.

O sistema rola da seguinte maneira: uma morte sempre vale um determinado número de pontos, mas, se a execução tiver requintes de crueldade, seu placar vai duplicar, triplicar, e assim por diante. No início de cada fase, o jogo lista suas metas de pontuação, acompanhadas pelo objeto ou evento que elas disponibilizam. Exemplos: faça 250 mil pontos e um taco de beisebol cravejado de espinhos poderá ser usado; chegue aos 500 mil e ganhe um item de energia; consiga um

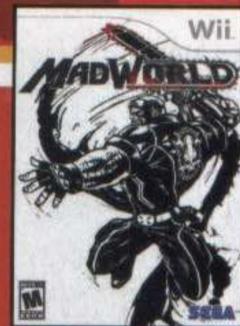
milhão de pontos e enfrente o chefe.

A duração das fases depende de sua compreensão do sistema de combos. Bater em um inimigo até a morte vale X pontos, mas, se você socá-lo até ele ficar tonto, depois enfiá-lo dentro de um pneu, furar sua garganta com cinco placas de trânsito e arremessá-lo consecutivas vezes contra uma parede de espinhos, esse X será multiplicado várias vezes e as metas serão atingidas com mais rapidez. Quando o adversário ainda está vivo e com um pé na cova, uma oportunidade de finalização surge e é só apertar A ou B para bancar o Marquês de Sade.

Apesar do horror que isso tudo sugere, é diversão pura. Só nas últimas fases é que, devido à repetição de inimigos, o jogo acaba enjoando um pouco. Por outro lado, você tem as execuções exclusivas de cada cenário, as várias armas e os desafios que afastam qualquer sinal de monotonia.

Os chefes são o ponto alto. Eles podem ser eliminados na base da porrada (ou melhor, da "serrada") ou em cenas onde a movimentação do personagem dá lugar a uma batalha de chacoalhadas com o Wii Remote e o Nunchuk.

Essa violência toda pode impressionar negativamente quem tem mente fechada, mas este é um jogo de muitas qualidades que merece ser jogado. Principalmente para que outras produtoras enxerguem que o Wii precisa de mais títulos assim.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	SEGA
DESENVOLVIMENTO	PLATINUMGAMES

RECURSOS



CONCEITO

Bem-vindo a *Death Watch*, um reality show onde os participantes matam para ganhar. Ligue a serra-elétrica e mande ver!

VISUAL

Esqueça a ausência de cores e você estará diante de um jogo lindo e estiloso. No multiplayer, fica confuso.



ÁUDIO

Narração engraçada, porém dispersa. O hip-hop é legal, mas repetitivo. Os efeitos sonoros são de dar medo.

JOGABILIDADE

As execuções e a violência exacerbada são o fino da bossa. Mas, como a bossa, enjoam um pouco.

INOVAÇÃO

Depois de *Pong*, o jogo em preto e branco mais revolucionário que já existiu. Ah, e com gráficos melhores.

NG RESUMO

Uma prova de coragem de uma produtora estreada em um console de poucos games adultos.

86



Procurado pela lei Para se livrar da polícia, você pode simplesmente fugir ou então fazê-los bater a viatura. Nunca foi tão divertido dar um perdido nos "homis"



○ Você pode ser entregador de comida em vez de traficante. Mas dá menos grana



▲ As motos são muito velozes e você ainda pode atirar durante o trajeto

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

Todos vocês, Bozos, trabalham para mim

A ideia de um *GTA* em um sistema Nintendo, até poucos dias atrás, ainda era algo surreal para mim. Precisei ligar o game e ver a inscrição "Licensed by Nintendo" para ter certeza de que o jogo existia mesmo. Afinal, quantas não foram as declarações de funcionários de alto escalão da empresa dizendo, durante anos, que "a Nintendo não precisa de jogos assim". Não mesmo?

É, meu amigo, o mundo gira, as coisas mudam e *GTA* está aí – em toda a sua glória em sistema Nintendo. E, apesar de ser em um portátil, não se pode diminuir a importância do game, que de pequeno não tem nada. *Chinatown Wars* é tudo aquilo que se espera de um título de uma franquia poderosa como essa. Duvida? Ligue o game, testemunhe o "Licensed by Nintendo" e depois se perca nas pulsantes ruas de Liberty City e em tudo o que elas oferecem.

Tudo na palma da mão

Existem carros, motos e barcos à disposição para serem roubados e pilotados, mas não aviões. Dentro de cada categoria, há diferenças no modo de dirigir entre um veículo e outro, no entanto, elas não são tão acentuadas como nas versões "maiores".

A visão aérea, sem dúvida, contribuiu para que a cidade fosse inteiramente transposta do *GTA IV* do X360/PS3 para o DS, já que, dessa forma, o jogo exibe bem menos detalhes. Mas tudo o que existe lá está aqui: todas as edificações, estruturas e localidades foram redesenhadas com essa perspectiva em mente. E se o jogador encontrar alguma dificuldade em visualizar certa parte do cenário, é só dar um toque no Botão L para ficar tudo em ordem (essa ação reposiciona a câmera atrás do personagem ou do veículo em que ele se encontra).

Para não haver risco de embaralhamento nos gráficos, as ladeiras sumiram e a cidade ficou plana. A pilotagem rola suave e agradável o tempo todo e a única desvantagem dessa visão por cima aparece nos momentos em que seu carro está a toda pelas ruas – você só vai breicar depois de meter a cara em uma parede, pois não viu que a rua acabou. Para evitar esse transtorno, é só ligar uma assistência do GPS, que indica, com setas, o caminho na tela de cima. E essa é apenas uma das comodidades.

Justificando a forma portátil do jogo, você tem um PDA completo. Além de indicar a rota, o GPS guarda o endereço de seus contatos, localizações de pontos-chave como esconderijos, funilarias (Pay 'n' Spray), postos de gasolina, trabalhos paralelos (bombeiro, ambulância, entrega de noodles, tatuador, etc), venda de raspadinha e muito mais. E, como novidade na série, armazena



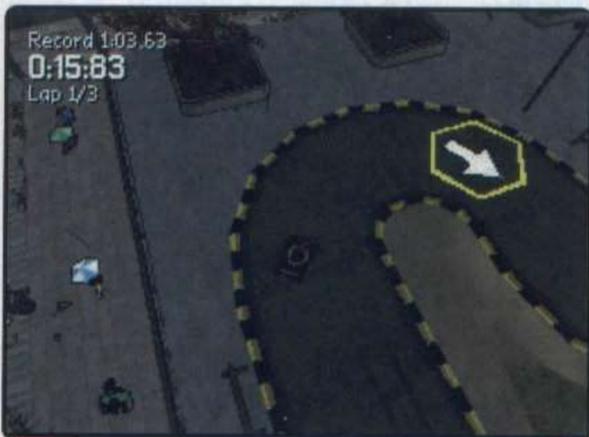
Por aqui, as aparências não enganam: não confie neste homem

OLHA QUE CHARME: EM VEZ DE USAR O BOTÃO PARA CHAMAR UM TÁXI, VOCÊ PODE ASSOBIAR NO MICROFONE DO DS



RELAXE: É SÓ ZOAÇÃO

Enredos sombrios e personagens deprimidos? Nada. Aqui, é só tiração de sarro



Exclusividade do DS: esta pista existia em GTA IV, mas não era possível andar de kart nela



Os rampages estão de volta e são brilhantes. Munição infinita = dúzias de cadáveres. Yes!



Invada o aeroporto e dê uma voltinha com um tanque de guerra. Quem precisa de realismo?



O clube de tiro tem uma área de treino em que os alvos atiram de volta em você. Que perigo!

também os rampages, os unique stunts e as câmeras de segurança (os "pacotes secretos" desta versão) já descobertos, o que facilita bastante o trampo de quem busca completar 100% do game.

Outras funções do PDA incluem a gravação do progresso de jogo a qualquer momento (também inédito) e um link direto para compra de armas na loja Ammu-Nation, que são entregues na porta do esconderijo mais próximo de onde você fez o pedido – para se armar sem gastar dinheiro, o jogador muquirana e aventureiro pode tentar interceptar e roubar o caminhão da loja de armas. Só é preciso ficar esperto, pois os motoristas estão sempre armados.

Se não quiser dirigir de um ponto a outro do extenso mapa da cidade, é possível tomar um táxi e chegar no destino em um piscar de olhos. E olha só que charme: em vez de segurar o botão X para chamar o táxi, você pode assobiar no microfone do DS. É como se você estivesse mesmo em uma rua de Cerveza Heights.

Legitimidade evidente

Huang trabalha em sua escalada no mundo do crime como todo protagonista dos jogos da série e a maior parte de suas negociações envolve tráfico de entorpecentes em



O game tem uma arma não letal, o taser. Mas, se ela for usada continuamente em alguém, o resultado é esse aí de cima

um jogo sucessivo e lucrativo de leva e traz. As pessoas falam frases aleatórias nas ruas (como aquela que você vê antes do início desse texto), mas a história é toda conduzida por texto e telas estáticas. Isso diminui um fator que sempre foi importante na série: a caracterização.

Mas então você abre o DS ao tirá-lo do modo sleep e ele fala alguma coisa engraçada, ou abre uma lixeira à procura de armas e esmaga baratas, ou ainda massageia o coração de uma pessoa infartada na tela de toque... E você tem a certeza: este é mesmo um legítimo GTA.

É por isso que, mesmo não sendo o Bozo, eu faço questão de trabalhar em prol da série e utilizar meu espaço nessa publicação para afirmar que, por baixo da violência e da polêmica que sempre acompanharam os jogos GTA, este é um dos melhores e mais completos games do portátil da Nintendo. Agora só precisamos de uma versão para Wii.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	ROCKSTAR
DESENVOLVIMENTO	ROCKSTAR

RECURSOS



CONCIEITO

Uma missão para recuperar uma espada roubada se transforma em uma vida de crimes. E é proibido para menores, viu?

VISUAL

Uma cidade inteira renderizada com os gráficos mais impressionantes do DS: definidos, límpidos e rápidos.



ÁUDIO

Os efeitos de carros e armas são ótimos. As músicas instrumentais também, mas são poucas.

JOGABILIDADE

Quase uma infinidade de coisas para fazer, todas elas legais. Isso sem contar o bojudo multiplayer.

INOVAÇÃO

A tela de toque é usada de forma brilhante e variada, com um PDA completo e minigames a rodo.

NG RESUMO

GTA no DS. Só isso diz tudo. Mas já que é preciso preencher o espaço, lá vai: um game quase perfeito.

97



Sim, é mais difícil cabecear setas do que bolas



9-18-14-10... Seria um enigma ao estilo Lost?



Usando o Wii Remote, é possível mirar antes de chutar. Bola dentro, Konami

PES 2009

O futebol é bom, mas ainda falta um controle definitivo

Por incrível que possa parecer, de todas as versões de *Pro Evolution Soccer 2009* já disponíveis nas lojas, esta aqui é a melhor – e, sim, a comparação refere-se aos concorrentes PS3 e Xbox 360. Claro, o comentário não vale para o visual, uma vez que as máquinas são completamente distintas nesse aspecto, mas é a mais pura verdade no que diz respeito à mecânica de jogo.

Enquanto, nos “poderosos”, a partida dá a sensação de que tomou anabolizante, com atletas turbinados, numa velocidade impossível de controlar, no Wii a coisa voltou ao normal. Provavelmente porque a própria Konami reparou no fiasco das outras versões e arrumou a mancada antes do lançamento.

Além das animações fluidas, o manuseio dos personagens está mais fiel ao ritmo característico da série: cadenciado e sem correria exagerada. Isso já é o bastante para garantir uma partida divertida e bem balanceada. O que falta, entretanto, é a Konami dar um passo adiante e incluir também uma barra de força para a troca de passes, algo já presente na série FIFA. Isso faz uma falta danada, pois

seu comando fica limitado e os erros quase nunca acontecem, o que é uma mentira deslavada em se tratando de um simulador.

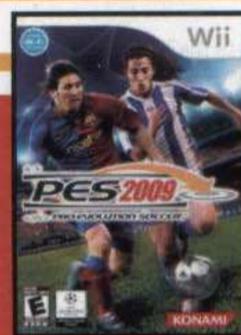
Você decide

O controle do time muda radicalmente dependendo da configuração escolhida. No modo convencional, que consiste em usar o Wii Remote junto do Nunckuk, você ganha em velocidade: basta apontar para onde deve ser feito o passe. Por outro lado, utilizando o Classic Controller (uma novidade em relação à última versão), fica bem mais fácil driblar. Ou seja, a escolha depende de sua preferência.

Já que a comparação é com os outros consoles, seria injusto não dizer que o modo Become a Legend não está presente no Wii. Além das tradicionais ligas de todos os cantos do mundo, a Master League – que havia sido retirada em *PES 2008* – está de volta e divide espaço com a Champions Road, já presente na última versão. A diferença entre as duas modalidades é que, na Master League, você contrata novos atletas de acordo com escolhas predeterminadas e, na Champions Road, tudo depende da sorte, via um baralho que representa o time adversário: a cada vitória, você seleciona uma carta aleatoriamente e o jogador passa a fazer parte do seu elenco. A dificuldade é maior justamente porque as contratações não dependem do seu julgamento, mas nem por isso deixa de divertir. Na verdade, o desafio extra dá até mais prazer para continuar a partida. Outra novidade é a inclusão de disputas online com direito a envio de convite para os amigos da sua lista.



No geral, *PES 2009* melhorou em relação à última edição, e isso já é razão bastante para você meter a mão no bolso para comprá-lo.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	KONAMI
DESENVOLVIMENTO	KONAMI

RECURSOS



CONCEITO

Simulador de futebol com times e torneios de todos os cantos do mundo, além das modalidades que ficaram faltando no ano passado.

VISUAL

6

As animações são bem fluidas, mas há muita queda de velocidade durante as partidas.



ÁUDIO

4

Basicão demais. Além disso, a narração em inglês não passa nem um pingão de emoção.

JOGABILIDADE

7

As duas configurações de controle funcionam, mas ambas deixam a desejar em alguns aspectos.

INOVAÇÃO

8

O modo online é mais que bem-vindo no Wii. E o retorno da Master League também, é claro.

RESUMO

Com exceção dos controles, que ainda precisam de ajustes, a bola rola redondinha nesta edição.

71

TORNEIO

MARIOKART.

Wii

INSCREVA-SE JÁ!!

NO DIA DO
TORNEIO, NA
COMPRA DE
PRODUTOS
NINTENDO GANHE
BRINDES
EXCLUSIVOS

MISTERTECH - Shopping Ibirapuera

Data - Sábado, 16 de Maio de 2008

Horário: 14:00

Faixa etária: Livre

INSCRIÇÕES LIMITADAS

Prêmios

**1º lugar: 1 GameCube +
Jogo True Crime New York**



Observações:

- Evento recomendado para maiores de 12 anos. Pessoas mais jovens podem participar, desde que dispostos a competir com participantes mais velhos.
- As inscrições devem ser feitas na loja com antecedência, ou pelo telefone. Mistertech (11)5041-0698
- Os prêmios não poderão ser trocados nas lojas, e o vencedor não poderá escolher o jogos.
- Só será permitido jogar com o controle Remote + Volante. Qualquer outra forma de controle



MISTERTECH



Nintendo Wii é uma marca registrada da Nintendo. ©2009



Espada sem fio O ouriço já foi muito mais afiado do que hoje em dia... E isso só utilizando seus espinhos, sem precisar dessa espada inútil

SONIC AND THE BLACK KNIGHT

Um ouriço na corte do Rei Artur

Um dos primeiros jogos para o Wii, *Sonic and the Secret Rings* fez sucesso graças à novidade do sensor de movimento. Hoje em dia, porém, está meio ultrapassado. Assim, não é surpresa que *Sonic and the Black Knight* não seja lá grande coisa.

O sistema é o mesmo do jogo anterior, com mudanças que se esforçam para inovar, mas viram falhas chatas que perpetuam a sina de jogos fracos do herói.



• Sonic até pode tirar onda de cavaleiro. Já se fosse cavalo... ninguém iria montar



• Por que será que deram uma espada tão grande para o coitado? E se ele tropeçar?

Conto de fadas fajuto

Sai o mundo árabe das Mil e Uma Noites, entra a Idade Média das lendas do Rei Artur. Aqui, o monarca foi possuído por espíritos do Mal, que o transformaram na forma decadente conhecida como Cavaleiro Negro. É quando uma jovem feiticeira entra em cena e convoca Sonic para resolver o problema.

Isso já é motivo suficiente para colocar uma espada na mão do ouriço e fazê-lo correr pelas fases e detonar inimigos. A mecânica é a mesma de *Rings*, mas ganhou ajustes. A visão continua por trás de Sonic, que se move para os lados para evitar obstáculos. No entanto, o sensor de movimento do Wii Remote deu lugar à alavanca analógica do Nunchuk, o que garante mais precisão e menos nervosismo.

Para atacar com a espada é só balançar o Wii Remote. O problema é o lento tempo de resposta. Sonic é veloz e seus alvos se aproximam com rapidez, exigindo um nível de precisão que o jogo não tem. Frustrante, mesmo com os novos golpes, armas e personagens.

Os chefes são criativos e os minigames para até quatro pessoas garantem diversão rápida e casual. O visual agrada, ainda que não seja tão bonito como nas fases diurnas de *Sonic Unleashed*, e a trilha sonora passa sem falhas. A banda Crush 40 fez bom trabalho, mesclando hard rock e temas medievais em faixas curiosas.

Esquisito e fraco na realização, o game não diz a que veio. Ele mostra que o Sonic Team tem competência para aspectos como gráficos, som e minigames. Mas de que adianta, se falha nos controles da aventura principal?



É, Tails... Com o Sonic de cavaleiro, sobrou pra você ser o bobo da corte



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	SONIC TEAM
DESENVOLVIMENTO	SEGA

RECURSOS



CONCEITO

Jogo de ação 3D ambientado em uma versão fantasiosa da Idade Média, com o ouriço Sonic enfrentando o Cavaleiro Negro.

VISUAL

Melhor que *Secret Rings*, pior que *Unleashed*. Peca pela simplicidade de alguns cenários.



ÁUDIO

A banda Crush 40 empolga até em um jogo como esse. Pena que as dublagens continuam forçadas.

JOGABILIDADE

Supera os controles de *Secret Rings*, mas isso não quer dizer muito. Se o combate com espada funcionasse...

INOVAÇÃO

Acerta ao deixar o controle mais tradicional, mas erra feio em fazer de Sonic um cavaleiro medieval.

NG RESUMO

Uma ideia bizarra e mal executada. *Unleashed*, apesar do lobisomem, fez muito mais pelo ouriço.

61



Bússola? A bússola que fica no canto inferior da tela mostra a inclinação do cenário. Mas desde quando bússolas servem para indicar inclinação?

MARBLE SAGA

KORORINPA

Onde diversão e frustração rodam juntas

Depois de uma estreia um pouco morna, aproveitando os primeiros meses de vida do Wii, *Kororinpa* ganhou certo destaque ao mesclar a mecânica consagrada por *Super Monkey Ball* e adaptá-la ao Wii Remote. Embora o título não tenha agradado tanto, principalmente pela dificuldade elevada e pela mecânica frustrante,



● Gracias por la ayuda, hormiguita! Te gustas Magdalenas Heras-Bareche?



● As fotos parecem iguais, mas são de estágios diferentes. Pode acreditar

a Hudson resolveu investir numa continuação com a promessa de corrigir os erros do anterior. O resultado? Um pacote recheado de novidades, modos de jogo, conteúdo extra e diversão multiplayer, mas acompanhado de uma dose a mais de frustração.

Paciência é requisito básico para poder aproveitar o que há de melhor em *Marble Saga: Kororinpa*. O objetivo do jogo é guiar uma bolinha até o final de labirintos 3D repletos de obstáculos, inclinando todo o ambiente com o Wii Remote, sem deixar os cristais amarelos para trás. No começo, a tarefa não parece ser das mais difíceis, já que o controle é bastante preciso. Porém, não demora muito para que sua paciência vá para o saco, especialmente nas fases que exigem inclinação de 180°. A bolinha caiu? Retorne ao começo da fase ou ao último checkpoint.

Recompensas para os mais dedicados

Se dificuldade não é um problema, então você terá em mãos um jogo completo e divertido, com centenas de fases divididas em mundos variados, diversas modalidades de jogo, uma enorme quantidade de bolinhas, modo de construção de fases com direito à troca de criações via Wi-Fi Connection, multiplayer para até quatro pessoas e mais. Porém, para ter acesso a tudo isso, é preciso progredir (e muito) no modo principal, o que exige bastante tempo e dedicação. Adquirir peças para o construtor de fases, por exemplo, é uma tarefa extremamente lenta, o que pode desencorajar os mais impacientes.



Outra novidade bacana é o uso da Wii Balance Board em fases feitas sob medida para o acessório, que, felizmente, funciona muito bem dentro da mecânica do jogo.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **HUDSON**
 DESENVOLVIMENTO **HUDSON**

RECURSOS



CONCEITO

Guie uma bolinha até o final de um labirinto flutuante, inclinando-o com o Wii Remote ou com a Wii Balance Board.

VISUAL

6

Texturas bem trabalhadas e grande variedade de cenários, mas nada muito surpreendente.



ÁUDIO

7

As músicas se encaixam bem no tema de cada fase e cada bolinha emite um som diferente ao rolar.

JOGABILIDADE

7

Boa detecção de movimentos do Wii Remote e enorme variedade de modos e conteúdo para destravar.

INOVAÇÃO

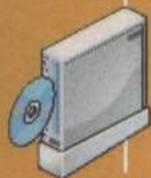
8

Desafios feitos sob medida para a Balance Board, placares online e troca de fases criadas pelos usuários.

NG RESUMO

Aproveita a mecânica do original e traz novidades, mas a dificuldade elevada continua frustrando.

70



Ver as curvas de Aya é o único motivo para jogar *Onechanbara*

ONECHANBARA

BIKINI ZOMBIE SLAYERS

Sem pudor e sem mentiras



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

Wii
D3 PUBLISHER
D3 PUBLISHER

A moda zumbi é recente, mas a samurai cowgirl Aya é pioneira no assunto. *Onechanbara: Bikini Zombie Slayers* promete muita ação com uma mocinha de biquíni esfacelando zumbis e jatos de sangue espirrando para todos os lados. E cumpre isso com sinceridade, simplicidade e uma simpática mediocridade.

O jogo não vai além da premissa. As fases são meros corredores abarrotados de zumbis que não oferecem muita resistência. A pouca variedade de golpes da heroína – ou da guria Saki, vestida de roupa de colegial

– é suficiente para dar cabo dos monstros e fazer o líquido vermelho jorrar com abundância nos cenários, nos personagens e, claro, na espada da protagonista. Chacoalhe o Wii Remote, mas não espere fazer o mesmo para realizar ações mais bacanas do que essas.

Quase não há extras ou variedade. Visualmente, o jogo é grotesco, apresentando texturas e animações pobres. Mas tudo bem – em nenhum momento ele se propõe a fazer mais do que

isso. Tudo o que o título promete está lá: uma moça de biquíni, zumbis, muito sangue e ação.



Zumbis, mulheres seminuas e sangue. É só isso que você vê aqui



A pilantra cabula aula pra matar zumbis... Onde esse nundo vai parar!

EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	5

NG RESUMO

Feio, sem variedade ou desafio. Vale pela excentricidade – ou se você tiver um desejo secreto por cowgirls samurais que vestem biquíni.

68

DEAD RISING

CHOP TILL YOU DROP

Zumbicídio em câmera mal ajustada



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

Wii
CAPCOM
CAPCOM



Insatisfeitos com a conversão, quase todos os zumbis foram embora

Quem esperava pela mesma diversão claustrofóbica da versão original certamente vai se decepcionar. Na tentativa de portar para o Wii um dos títulos mais inusitados da máquina da Microsoft, a Capcom o reduziu a um mero jogo de fases com inimigos pouco desafiadores.

O polêmico relógio, que limitava o seu tempo para realizar cada missão do jogo original, foi extinto em *Chop Till You Drop*. Agora, as tarefas são acionadas ao conversar com Otis, o zelador do shopping. Os raros pontos de save – outra característica controversa da versão para Xbox 360 – também não existem mais e você tem a opção de salvar ou não seu progresso após completar cada missão. Apesar de tornar o jogo um pouco mais acessível, o charme e o clima de tensão do original se esvaíram. De que adianta deixá-lo mais fácil se, para isso, é necessário sacrificar

elementos-chave da jogatina?

Os zumbis, coitados, também acabaram prejudicados. Enquanto, no Xbox 360, a tela ficava repleta de mortos-vivos obcecados por um pedaço do seu intestino delgado, na versão para Wii, o número de inimigos caiu para, no mínimo, um terço do original. Para tentar balancear a falta de desafio, a Capcom tirou o pulo do personagem e bloqueou certas passagens do cenário. Some isso aos gráficos precários e à falta



de extras exclusivos e você terá um jogo que não chega aos pés da versão original.

EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	4

NG RESUMO

Se você deseja detonar mortos-vivos, jogue *House of the Dead: Overkill*. A invasão de shoppings por zumbis ainda é melhor na concorrência

50



Até algumas batalhas contra chefes foram modificadas

ENTRE NO RITMO...



Tenha a música em suas mãos no ritmo da sua vida com **Rhythm Heaven**. Deixe o balanço da música te levar e com a sua stylus toque no ritmo da música, por mais de 50 jogos musicais. As batidas musicais combinadas com gráficos sutis fazem com que qualquer pessoa possa desfrutar esse jogo.
(Lançamento: Abril/2009)

NINTENDO DS

Nintendo

Brasília
Park Shopping

Campinas
Parques D. Pedro
Shopping

Curitiba
Park Shopping Barigui

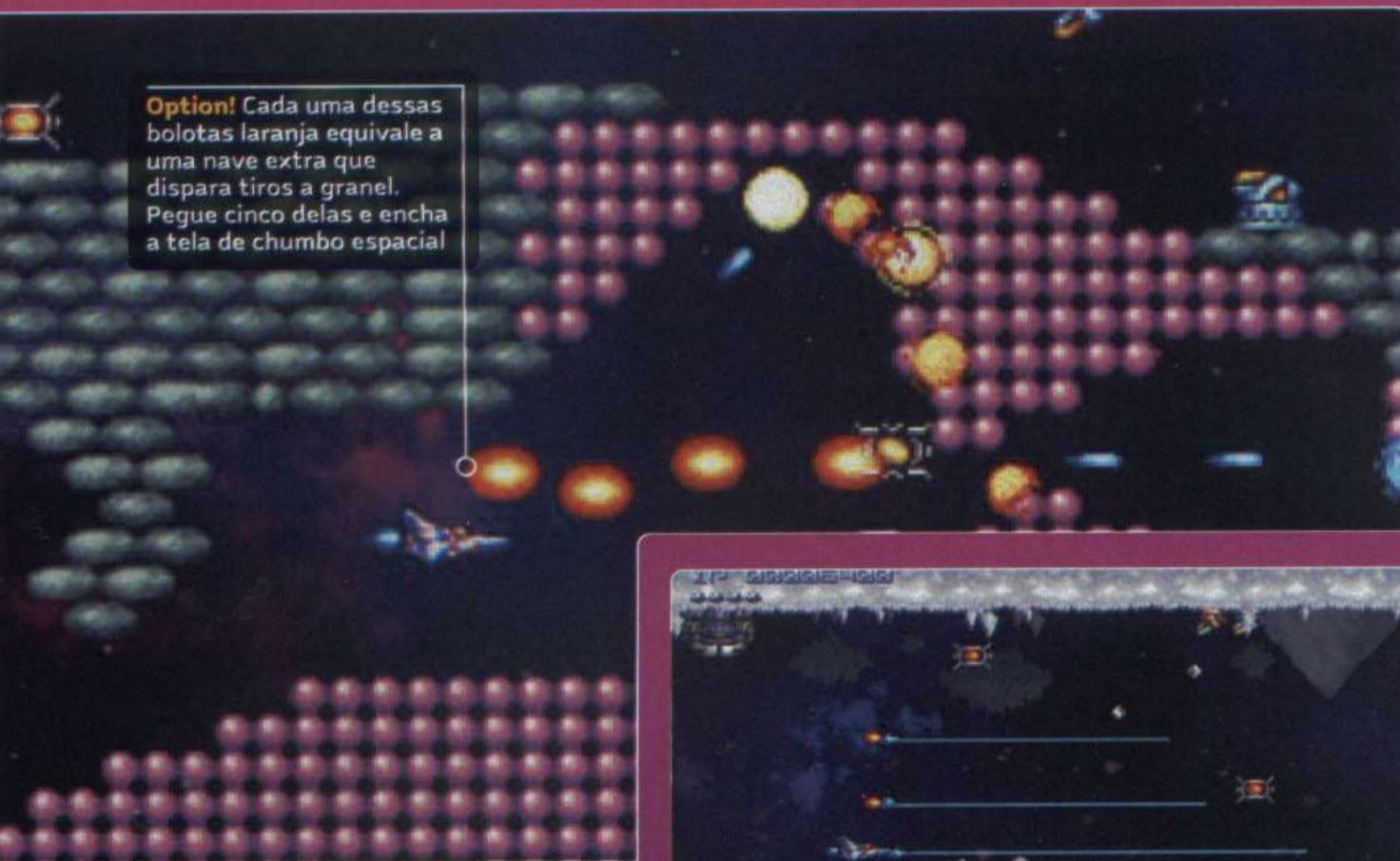
Porto Alegre
BarraSul Shopping

Rio de Janeiro
BarraShopping

São Paulo
Pinheiros | Paulista |
Morumbi Shopping

fnac.com.br
Sua fnac 24 horas por

10 anos **fnac**
fnac.com.br



Option! Cada uma dessas bolotas laranja equivale a uma nave extra que dispara tiros a granel. Pegue cinco delas e encha a tela de chumbo espacial



Lição de impiedade: sofra para terminar e depois descubra que é preciso fazer tudo de novo. Mais duas vezes

A série renasce das cinzas, mas com um leve cheiro de defunto



GRADIUS REBIRTH

Mais para "reciclagem" do que para "renascimento"

Aproveitando a onda nostálgica capitaneada por *Mega Man 9*, *Gradius ReBirth* nasceu com a proposta de simular a tecnologia de arcades da Konami do início dos anos 1990. Para concluir o projeto com este requisito, a empresa escalou o pessoal da M2, especializado em emulação e conversão de jogos para outras plataformas e responsável pelo funcionamento de dezenas de jogos do Master System, Mega Drive e MSX no Virtual Console. Mas o estilo gráfico e sonoro não é a única coisa que *ReBirth* resgata do passado...

Reduzir, reusar, reciclar

A estrutura é conhecida: fases com scroll lateral divididas em setores, uma sessão intensa de tiros e naves e um chefe ao final de cada estágio. São cinco fases bem caracterizadas: vulcânica, orgânica, a tradicional dos moais, desértica e mecânica. É bem pouco se compararmos, por exemplo, com *Gradius III* (10 fases), *IV* (9 fases) e *V* (8 fases). E os estágios parecem diminuir mais ainda quando se percebe que seu layout, inimigos e

chefes foram emprestados de jogos anteriores. Ao menos, existem elementos condicionais que mudam os ambientes e também caminhos secretos que garantem fases de bônus. E, como de praxe, o jogo não termina na primeira rodada: é preciso passar por tudo três vezes, com dificuldade crescente, para chegar ao verdadeiro final.

O sistema também é consagrado: você coleta power-ups que habilitam poderes em uma barra e ativa-os conforme sua estratégia pessoal. Inicialmente, há três opções de barra, com diferentes tipos de mísseis, tiros, lasers e escudos, mas é possível habilitar outros dois conjuntos. A "síndrome de *Gradius*" continua sendo o maior terror. Mesmo alcançando uma nave poderosa (o truque da Konami ajuda, uma vez por fase), você volta zerado ao checkpoint em caso de morte e precisa passar por trechos cruéis com poder de fogo reduzido. É um choque brutal, mas, para os fãs, garante parte da graça.

O visual em sprites e a trilha sonora sintetizada são um manifesto que dá paz de espírito aos adeptos das velhas formas de jogo. Porém, o que para *Mega Man 9* foi libertação, para *Gradius ReBirth* é restrição. O mascote da Capcom atingiu seu ápice no final dos anos 1980. *Gradius*, no entanto, aperfeiçoou a fórmula a cada nova versão, chegando à plenitude em *Gradius V* para PS2 (puristas podem argumentar, com muita razão, que o clímax se deu com *Gradius Gaiden*, do PS1). *ReBirth* ignora os avanços conceituais e não tem a solidez estrutural dos episódios mais recentes. Mas um experimento assim, bem executado, pode inspirar a Konami a ousar mais na próxima vez.



EM DETALHES

PLATAFORMA	WiiWARE
DESENVOLVIMENTO	M2
PREÇO	1.000 PONTOS

RECURSOS



CONCEITO

A bordo da nave Vic Viper, você deve novamente passar por estágios temáticos de progressão lateral e chefes difíceis.

VISUAL

5

A Konami optou por um visual que remetesse aos arcades da empresa do início dos anos 1990. Nostálgico.



ÁUDIO

7

Seleção primorosa de faixas clássicas, com arranjos interessantes e sintetização de bom gosto.

JOGABILIDADE

8

As mecânicas estão intactas, mas sua impiedosa dificuldade ainda pode frustrar os desavisados.

INOVAÇÃO

3

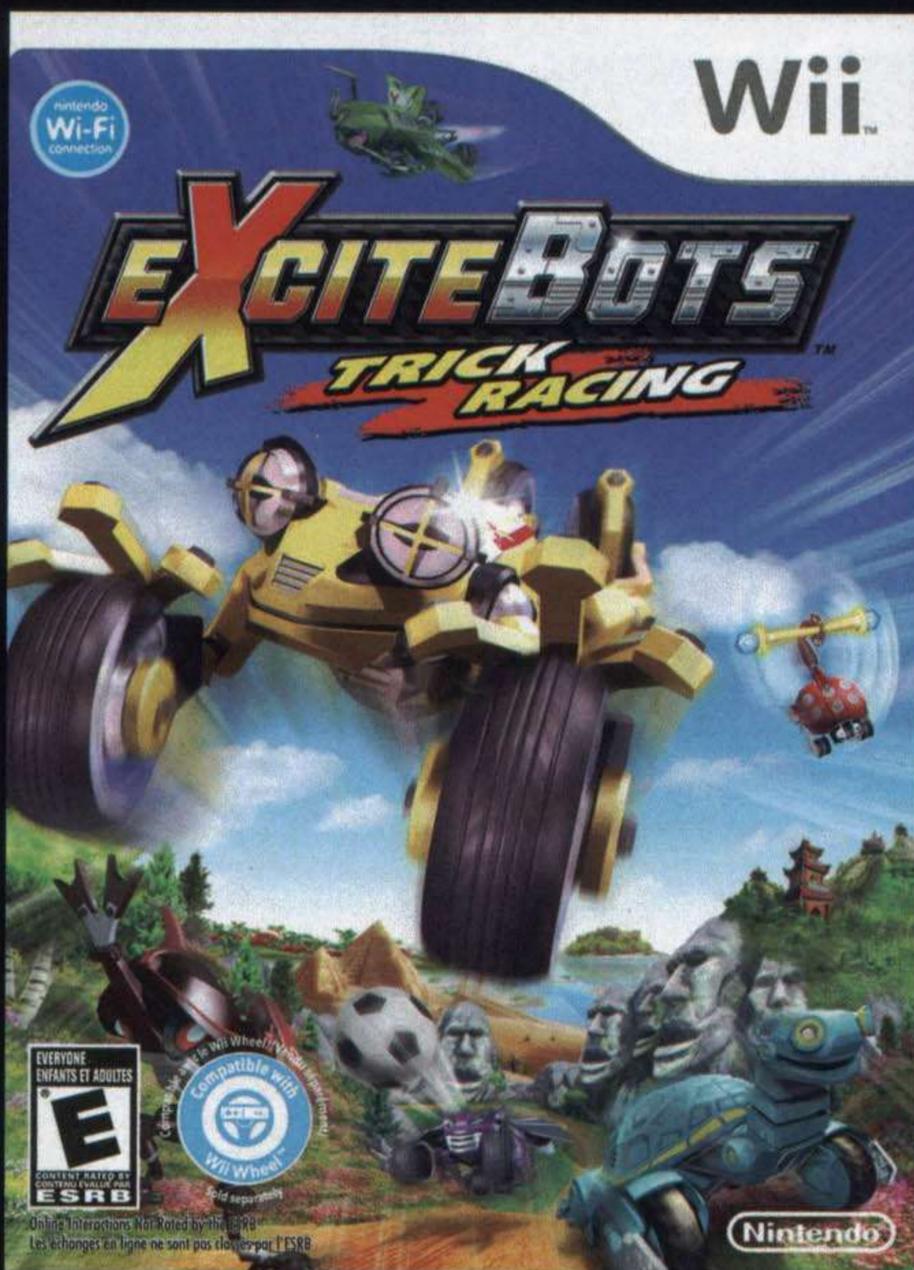
As novidades aqui são a criação do jogo, como se ele fosse velho, e a distribuição digital. Mas outros chegaram antes.

NG RESUMO

A colcha de retalhos, ainda que bem produzida, só alimenta a expectativa por um verdadeiro *Gradius VI*.

73

E CORRA PARA A fnac



Nintendo Wii é uma marca registrada da Nintendo. ©2009 Nintendo



Excitebots™: Trick Racing possui elementos que o torna, o jogo de corrida mais original do mercado. Com o uso do volante Wii Wheel™ você e a sua família correrão em pistas únicas, participarão de divertidos minigames e realizarão truques malucos, neste jogo da franquia Excitebike™ e Excite Truck™. (Lançamento: Abril/2009)

Wii™

Nintendo

Brasília
Park Shopping

Campinas
Parques D. Pedro
Shopping

Curitiba
Park Shopping Barigui

Porto Alegre
BarraSul Shopping

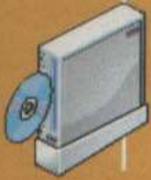
Rio de Janeiro
BarraShopping

São Paulo
Pinheiros | Paulista |
Morumbi Shopping

fnac.com.br
Sua fnac 24 horas por

10 anos fnac

fnac.com.br



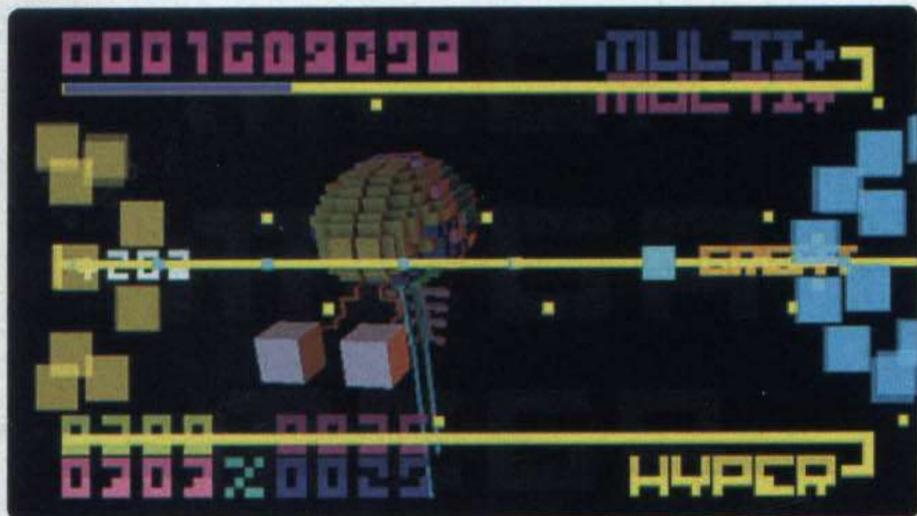
BIT.TRIP BEAT

Céu e inferno no mundo pixelado



PLATAFORMA
DESENVOLVIMENTO
PREÇO

WiiWARE
GAIJIN GAMES
600 PONTOS



Se aqui você já não entende nada, espere para ver o jogo rodando...

Em meio a tantos títulos medíocres e releituras empoeiradas – ainda que boas – de clássicos do passado, produções originais como *Bit.Trip Beat* fazem o serviço WiiWare mostrar a verdadeira vocação pela qual veio ao mundo. Mistura de *Pong* com game musical e uma leve essência artificial de jogo de tiro espacial, *Bit.Trip Beat* vicia e impressiona como poucos.

Segurando o Wii Remote na horizontal e girando-o como se fosse um acelerador de moto, o objetivo é rebater pixels com uma barrinha que fica presa no lado esquerdo da tela e se move apenas para cima e para baixo. O começo é fácil, mas com o passar do tempo a quantidade, a velocidade e o padrão de movimentos dos quadradinhos aumenta e varia, exigindo reflexos rápidos e precisão no controle. A tarefa é a mesma nos três modos de jogo, mas o desafio pode ser facilitado com a ajuda de mais três amigos jogando simultaneamente.



Para evitar problemas, não jogue se tiver alguma criança por perto



Cuidado para não ficar enjoado

A ação é acompanhada de luzes vibrantes que piscam de acordo com a batida da música, que têm o mesmo estilo retrô sintetizado das eras 8 e 16-bit. Ou seja, atenção e tolerância à epilepsia são recomendáveis. Simples na ideia e genial na



realização, *Bit.Trip Beat* é obrigatório para quem curte jogos psicodélicos e experimentais.

EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	9
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	9

RESUMO

Pong tromba de frente com *Guitar Hero* e acha que é *Gradius*. Divertido, bonito, viciante e diferente de quase tudo no WiiWare.

88



Ainda deve demorar um pouco para os inseticidas ficarem assim

ONSLAUGHT

O melhor inseticida é a bala



PLATAFORMA
DESENVOLVIMENTO
PREÇO

WiiWARE
HUDSON SOFT
1.000 PONTOS

Mario é testemunha de que a Hudson não vem mandando bem há algum tempo. Nos últimos meses, ela só criou joguinhos (no diminutivo mesmo) da pior estirpe. E apesar de *Onslaught* não ser a azeitona da empada, é de longe o melhor deles.

Em um planeta desértico, seu dever é dar cabo dos insetos alienígenas que vagam pela areia. Com missões que vão desde o extermínio de qualquer inseto que cruze o seu caminho até a proteção de suprimentos ou de bases, *Onslaught* chega realmente a ser um desafio. Primeiro, porque a dificuldade normal do jogo é razoavelmente elevada

– os inimigos não são os mais brilhantes, mas compensam na quantidade. E, segundo, porque o sistema de controle não é muito afinado. Mirar e apontar o Wii Remote para a tela esperando acertar um alvo está se tornando mais difícil a cada jogo. Adicione aí um atraso na resposta dos comandos e você saberá como é a jogabilidade de *Onslaught*.

Visualmente, o game é bem feito. Os gráficos não são requintados, mas as texturas um pouco granuladas dão um



toque de shooter de arcade – claro que isso não foi proposital, mas funcionou.

EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	5
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	5

RESUMO

Insetos gigantes e armas. Não é um dos enredos mais inspirados que existem, mas é suficiente para tirar a Hudson do fundo do poço em que ela se meteu.

70



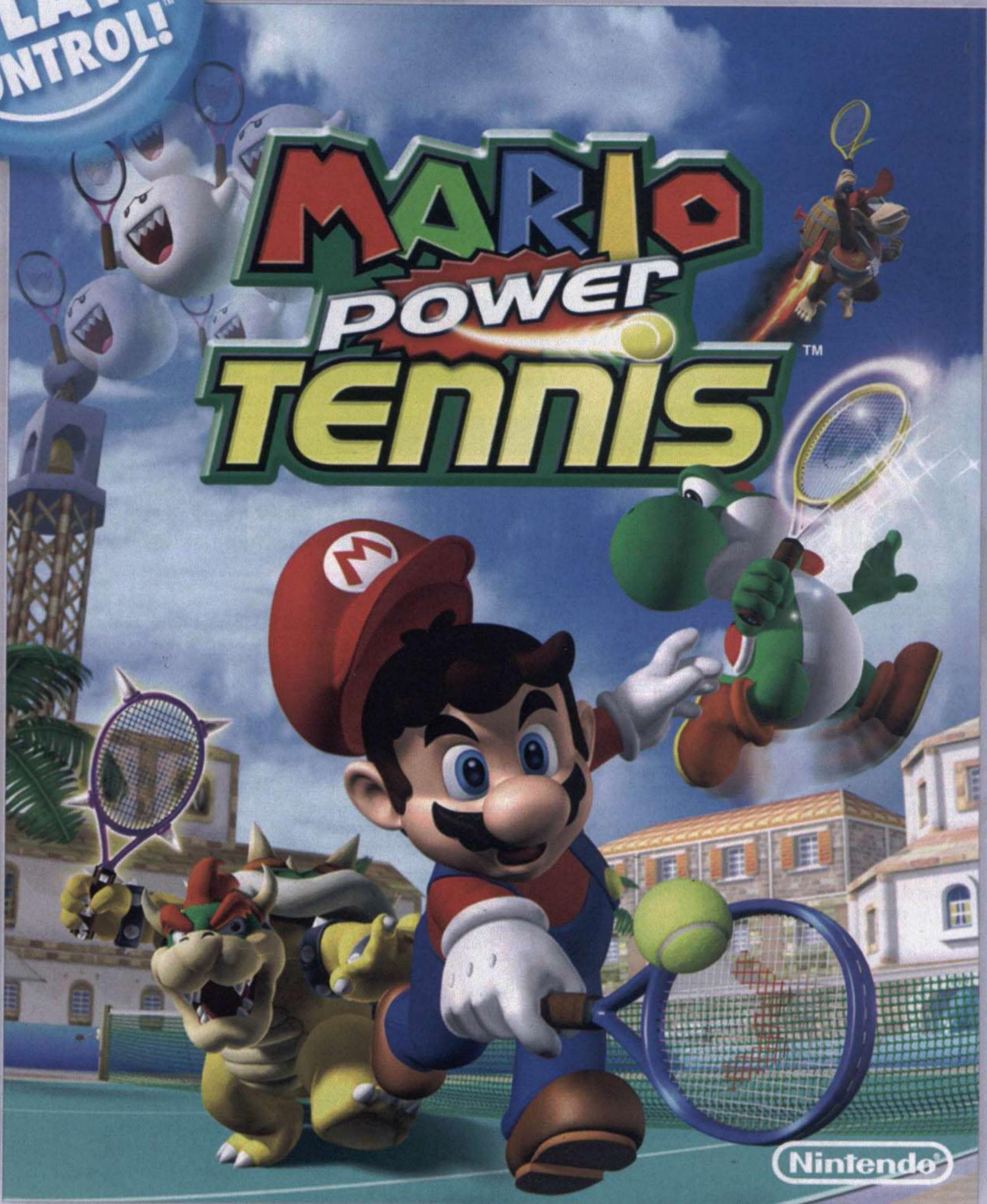
Chacoalhe o Nunchuk para matar os bichos que grudarem em você



“Sinta o gosto do meu canhão SBP Baygonator, inseto nojento!”

Wii™

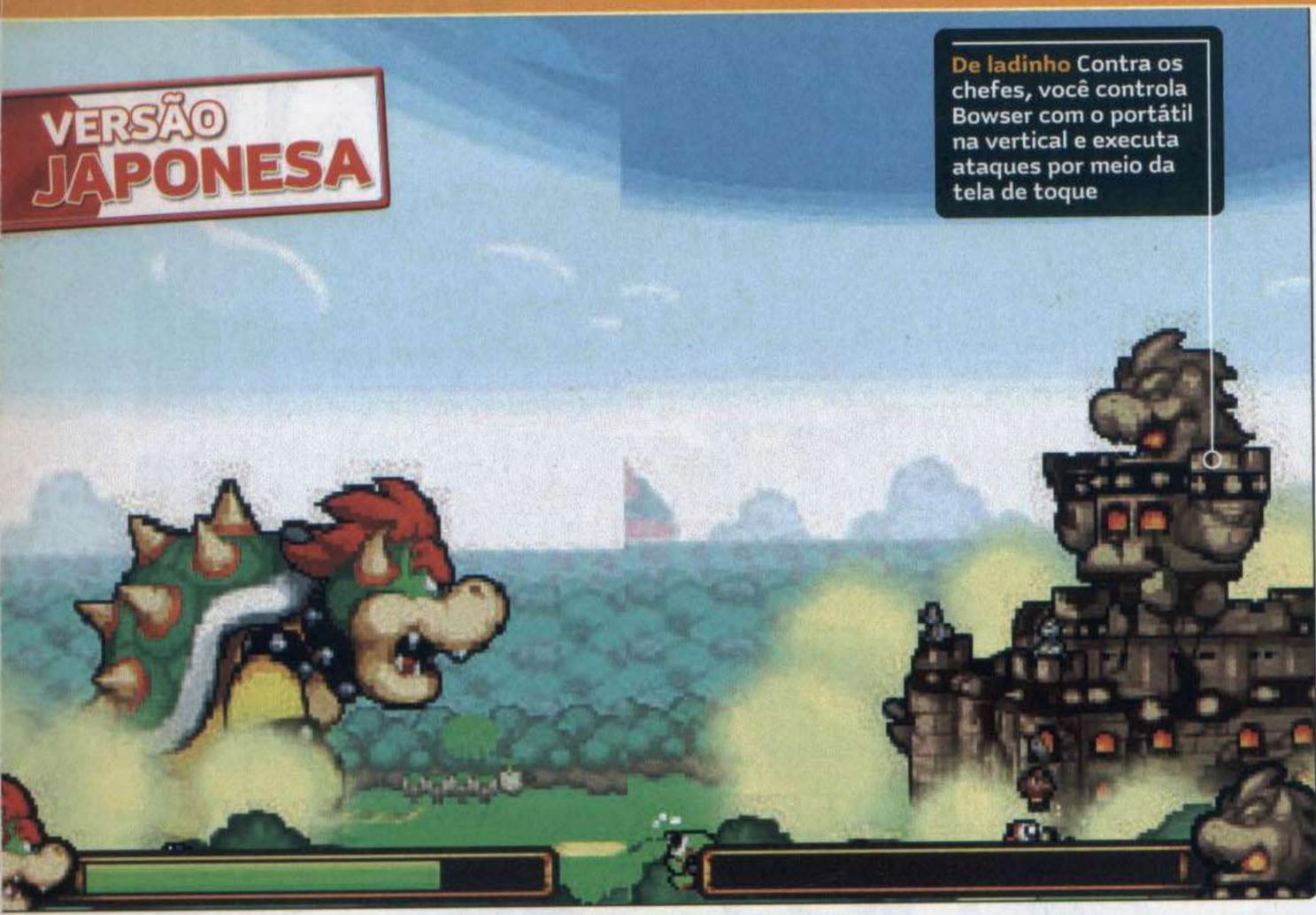
NEW
PLAY
CONTROL!



www.mariotennis.com/es

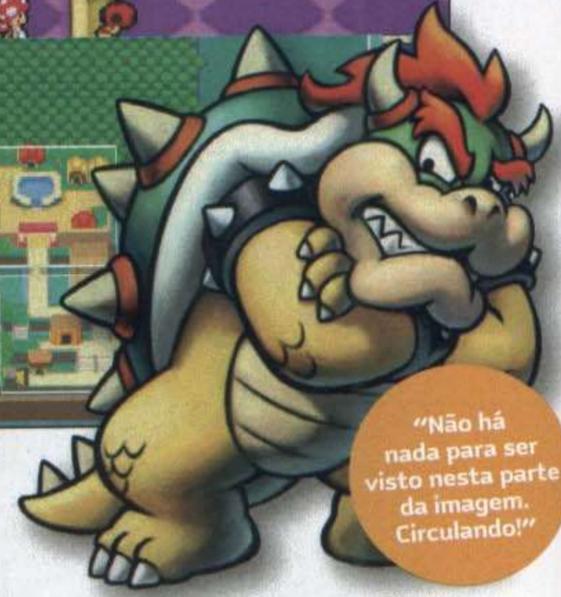


VERSÃO JAPONESA



De ladinho Contra os chefes, você controla Bowser com o portátil na vertical e executa ataques por meio da tela de toque

◦ A caracterização dos personagens é perfeita. E, na maioria das vezes, hilária



“Não há nada para ser visto nesta parte da imagem. Circulando!”

MARIO & LUIGI RPG 3!!!

Uma viagem insólita pelo Reino dos Cogumelos

Os RPGs do Mario nunca ajudaram a exaltar a real malvadeza do Bowser. Desde *Super Mario RPG*, ele tem sido rebaixado da posição de vilão supremo (convenhamos, ele estava assustador na batalha final de *Super Mario World*) para motivo de chacota. A AlphaDream negou a ele o papel de antagonista nos dois primeiros *Mario & Luigi* e, como era de se esperar, repetiu a dose no novo episódio da série. A diferença é que, desta vez, há uma razão explícita para isso: aqui, Bowser é um dos astros da aventura.



Totalmente novo?

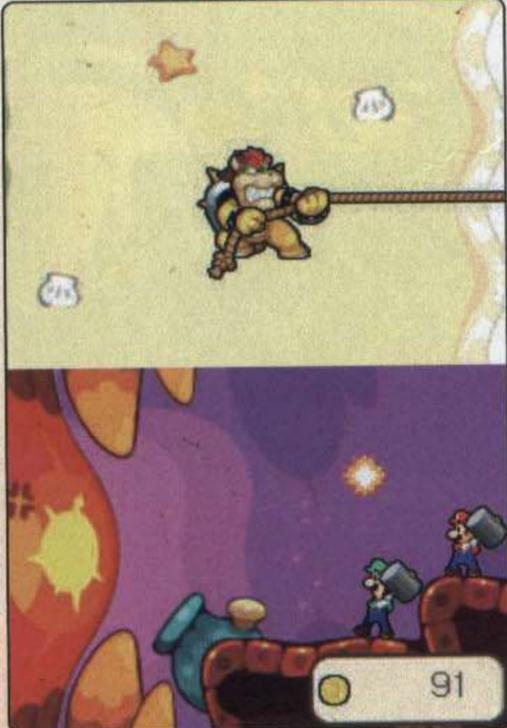
Sem querer desmerecer os irmãos encanadores, mas o fato é que os truques básicos da dupla continuam sendo os mesmos de sempre: pule em inimigos normais, use o martelo contra os que tem espinhos, uma forças para executar ataques devastadores. Obviamente, há algumas novidades (como Luigi se transformando em uma enorme bolota de banha ao comer uma cesta cheia de guloseimas). Ainda assim, fica evidente que a produtora preferiu repetir a fórmula de sucesso de *Superstar Saga* em vez de criar algo realmente novo. O esquema diverte, mas a verdade é que, a essa altura, já deveria ter evoluído bastante. Com Bowser, a história não é muito diferente. Apesar de os ataques serem baseados no tamanho e no peso do personagem, as batalhas normais funcionam de maneira idêntica às dos encanadores. É possível socar, cuspir fogo e utilizar habilidades

especiais para dar cabo dos inimigos. E você ainda pode engolir algumas criaturas caso queira poupá-lo de certos confrontos.

O melhor truque de Bowser, no entanto, não é nenhuma novidade: em certos momentos, ele fica gigante, a ponto de não caber na tela e obrigar o jogador a segurar o DS como livro para poder enxergá-lo por completo. Quando isso acontece – só em confrontos contra chefes –, os

botões do portátil são deixados de lado e a tela sensível entra em ação. A stylus é usada para dar socos e cuspir bolas de fogo em inimigos voadores. Isso, sim, é novidade.

Bowser também é um portal para a cooperação fraternal. Sugados para dentro dele por um motivo que só vamos descobrir quando a versão em inglês for lançada, Mario e Luigi encontram diversos puzzles e inimigos (eles também precisam derrotar as



◦ Rebata as esferas de energia no ritmo certo para aumentar a força de Bowser



◦ Por que ainda não inventaram um capacete como este na vida real?



PARA FAZER BOWSER EMPURRAR ROCHAS, A DUPLA FORTALECE SEUS GLÚTEOS COM PULOS PRECISOS

criaturas engolidas pelo arqui-inimigo). Isso cria uma dinâmica do tipo "uma mão lava a outra", na qual a dupla participa de minigames para que Bowser possa dar continuidade à história. Alguns exemplos: para que ele consiga levantar objetos pesados, é preciso rebater bolas de energia em seu bíceps; para fazê-lo empurrar rochas e estátuas, a dupla une forças para fortalecer seus glúteos com pulos precisos. De modo geral, os minigames não são lá grande coisa, mas a variedade e o ritmo bacana com que eles são apresentados podem fazer o jogador relevar esse detalhe. As ações de Bowser também ajudam os encanadores na exploração do seu organismo: beber água faz o cenário ficar inundado, possibilitando acesso a novas áreas, e ficar na frente de uma máquina de raio-X revela plataformas invisíveis a olho nu.

Essa alternância constante entre Bowser e os irmãos garante uma experiência sempre nova, com diferentes habilidades e padrões de ataque ficando disponíveis com uma frequência bem maior do que nas versões anteriores. A quantidade menor de inimigos mais fortes também confere ao jogo uma dose extra de desafio. Veja bem, as batalhas são em turnos, mas você pode se proteger ou causar um dano maior ao pressionar os botões no momento certo. O problema é que, quando você finalmente descobre o timing necessário para fazer isso, o desafio



◦ Bowser ataca com socos e bafo de fogo

acaba. E, com a quantidade limitada de inimigos por batalha, você não tem tempo suficiente para se acostumar com os diferentes tipos de ataques realizados por eles.

Vale a pena importar?

A essa altura você deve estar pensando: "Bom, pelo jeito é possível se divertir mesmo sem saber nada de japonês..." Sim, é possível. Mas tenha em mente que você vai ficar sem entender o que parece ser uma ótima história, além de não conseguir tirar proveito total de um novo sistema de broches que, dependendo da combinação, concede bônus diferentes aos italianos. Esse é o único elemento de jogabilidade difícil de ser compreendido por jogadores ocidentais, mas, nem por isso, deixa de ser uma ótima novidade.

Só Bowser consegue transcender totalmente a barreira da língua: seja em japonês ou em inglês, é aqui que ele prova ser um dos personagens mais importantes da Nintendo.



◦ Soa estranho, mas Bowser pode ser machucado por fora e por dentro

AO ATAQUE!

Controle os capangas do Bowser com uma simples canetinha de plástico



Os Shy Guys criam uma catapulta e usam Bowser como munição. Risque freneticamente a tela para a esquerda, esticando a corda o máximo que puder.



Com a stylus, arraste o casco giratório do lagartão para cima e para baixo a fim de rebater os Koopa Troopas. Só é útil contra inimigos terrestres.



A mecânica para usar os Bob-Ombs é simples: basta alinhá-los com os oponentes e esperar que eles explodam ao encostar nesses.



Para usar o poder dos Magikoopas, você deve desenhar uma linha sobre os cetros de todos eles. Quanto mais cetros conectados, mais potente é o ataque.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	ALPHADREAM

RECURSOS



CONCEITO

Bowser engole os irmãos Mario e, em seguida, fica à mercê deles em uma aventura pra lá de bizarra. E vice-versa.

VISUAL

8

As animações são tão claras que você consegue avançar no jogo mesmo sem entender nada de japonês.



ÁUDIO

8

Há mais "diálogos" em italiano aqui do que em todos os outros jogos do Mario juntos. E as músicas são charmosas.

JOGABILIDADE

8

Os puzzles e as batalhas estão melhor do que nunca. Já as novas piadas, ainda não dá para saber...

INOVAÇÃO

7

A tela sensível poderia ter sido mais usada. Virar o aparelho nas batalhas com o Bowser gigante é uma boa sacada.

NG RESUMO

Melhor esperar pela versão em inglês. Mas, mesmo em japonês, dá para jogar até o final e se divertir.

85



Direto ao ponto Há muitos elementos de estratégia no game, mas ele privilegia mesmo é o bom e velho combate

REAL-TIME



◦ Quem diria que, por trás de uma menina tão inocente, havia um monstro assim?



◦ A espreguiçada foi tão forte que o rachou no meio

BLUE DRAGON PLUS

RPG do criador de *Final Fantasy* vira estratégia no DS

Depois da aventura de estréia (um RPG com raízes na tradição do gênero, mas com ares de superprodução cinematográfica), a série idealizada por Hironobu Sakagushi, pai da venerada franquia *Final Fantasy*, ganha um novo episódio no DS. Não traz, obviamente, o capricho gráfico ou as belíssimas composições orquestradas, mas ainda preserva o charme e o carisma dos personagens, dando continuidade à trama do primeiro. A mecânica também mudou: *Plus* tem uma fórmula que mistura RPG com estratégia em tempo real, bem próxima a *Heroes of Mana* e *Final Fantasy XII: Revenant Wings*, incluindo até os defeitos desses jogos, como a fraca inteligência artificial.

Mais luta, menos papo

A história se passa pouco depois dos eventos do original e não faz muita questão de explicar o que aconteceu antes. Logo nas primeiras horas, você é apresentado a uma dúzia de personagens jogáveis, com os quais deve organizar grupos pequenos para explorar uma grande fortaleza, que representa o mapa do mundo. Cada grupo tem seu próprio turno, que pode ser usado para se locomover pelo mapa, descobrir novas salas, comprar itens, administrar os recursos ou partir para uma missão. É um esquema interessante, que propicia tanto a exploração quanto a estratégia.

Já os combates privilegiam a ação, sem a necessidade de



◦ O Sombra? De vez em quando aparece por aqui. Ele trabalha em outra revista

construir unidades ou acumular recursos. A interface é bem simples e amigável e, ainda que os objetivos variem a cada missão, as batalhas são sempre o foco. Além dos equipamentos, que melhoram os atributos, cada personagem pode utilizar habilidades especiais e itens a qualquer momento nas batalhas, bastando, para isso, que a barra de especial esteja cheia.

Com um bom desenvolvimento de personagens, progressão não-linear da história, dificuldade equilibrada e grande variedade de magias, itens e personagens, *Blue Dragon Plus* se mostra tão ou mais competente que outros títulos mais famosos do gênero para o DS, ainda que não resolva de vez todos os problemas da fórmula.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **IGNITION ENT.**
 DESENVOLVIMENTO **B. BROWN**

RECURSOS



CONCEITO

Continuação direta do jogo original do Xbox 360, mas com mecânicas de estratégia em tempo real.

VISUAL

Cenários pouco inspirados, com personagens simples, mas animações caprichadas.



ÁUDIO

A ótima trilha sonora de Nobuo Uematsu dá o tom e os efeitos sonoros são bem competentes.

JOGABILIDADE

A interface simplificada permite o controle eficiente das unidades durante as batalhas.

INOVAÇÃO

A inteligência artificial fraca é o que mais incomoda. E não há um modo multiplayer que acrescente replay.

RESUMO

Poucos elementos inéditos na conhecida fórmula. Personagens e enredo acabam cativando.

80



Ah, moleque... tá com cara de quem aprontou alguma, hein!

Descubra as origens da saga de
Fire Emblem



FIRE EMBLEM™

Shadow Dragon

DISPONÍVEL JÁ

Conheça mais sobre este título nos visitando em:
www.fire-emblem.com/shadowdragon

NINTENDO DS™

Defend	Defend	Abilities	Abilities
		Crockle	Inferno
Kenichi	Sancho	Mooses	Bart
HP 284	HP 358	HP 373	HP 411
MP 136	MP 63	MP 250	MP 371
Lv. : 37	Lv. : 36	Lv. : 25	Lv. : 23

Bart belches out blistering flames!



“Eu vou, eu vou, pra casa agora eu vou”

DRAGON QUEST V

HAND OF THE HEAVENLY BRIDE

Mais uma batalha épica de bolso que merece seu dinheiro

O primeiro motivo que torna este capítulo digno do seu rico dinheirinho é o fato de esta ser a primeira vez que *Dragon Quest V* é lançado oficialmente no Ocidente. O segundo motivo é a inclusão de uma terceira personagem que pode ser escolhida para se casar (no game original, eram apenas duas), o que aumenta as possibilidades e, obviamente, a longevidade do jogo.

A trama, apesar de empurrar o jogador para o salvamento do mundo, é muito mais densa e cativante do que isso. O começo é enfadonho e sonolento, mas a coisa melhora com o passar dos anos na vida do personagem principal, que enfrenta tragédias e dramas familiares, além de ter de tomar grandes decisões ao longo da história, o que cria um elo entre ele e o jogador.

Embora a dinâmica de jogo continue um pouco arrastada devido às batalhas aleatórias e com visão em primeira pessoa, o alto nível de animação dos monstros e a criatividade nos diferentes tipos de

ataque disfarçam bem a repetitividade. Um fator interessante é o recrutamento de alguns monstros: são mais de 40 criaturas que podem integrar sua equipe e evoluir. Outra herança de seu predecessor (no caso, o remake para DS de *DQIV*) é o sistema de batalha com quatro personagens em vez de três.

Um mundo de possibilidades

Além da trama principal, há muitas quests, itens colecionáveis e uma dungeon extra – novidades que adicionam um tempero especial ao game. No aspecto visual, os detalhes 3D são enriquecidos pelo colorido vibrante, que combina com o clima do jogo. O aproveitamento das duas telas do portátil e do estilo “Dragon Ball” dos personagens também é um forte apelo à apreciação dos detalhes. A rotação de câmera, que facilita a visualização de todos os elementos nos ambientes do jogo, motiva ainda mais o jogador à exploração minuciosa dos cenários. E a trilha sonora é maravilhosa e mantém a tradição do alto nível de qualidade do compositor Koichi Sugiyama.

Apesar da velha premissa de salvar o mundo, dos combates aleatórios e de uma leve dificuldade na hora de mirar nos monstros para tentar o recrutamento, a Square Enix, sem dúvida, foi esperta em refazer mais esta pérola e lançá-la fora do Japão. É um dinheiro a menos no bolso em troca de uma alegria extra para o ego.



EM DETALHES

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

RECURSOS



CONCEITO

Passe por perrengues na juventude, recrute monstros, case-se com uma das três pretendentes e, por fim, salve o mundo.

VISUAL

8

Segue o padrão do episódio anterior, mas com cores mais vivas e inimigos com novas e belas animações.



ÁUDIO

9

Efeitos sonoros bacanas e uma trilha sonora orquestrada de excelente nível. Obrigado, Koichi Sugiyama!

JOGABILIDADE

7

Simplicidade e objetividade ditam as regras aqui – o que é mais que suficiente, diga-se de passagem.

INOVAÇÃO

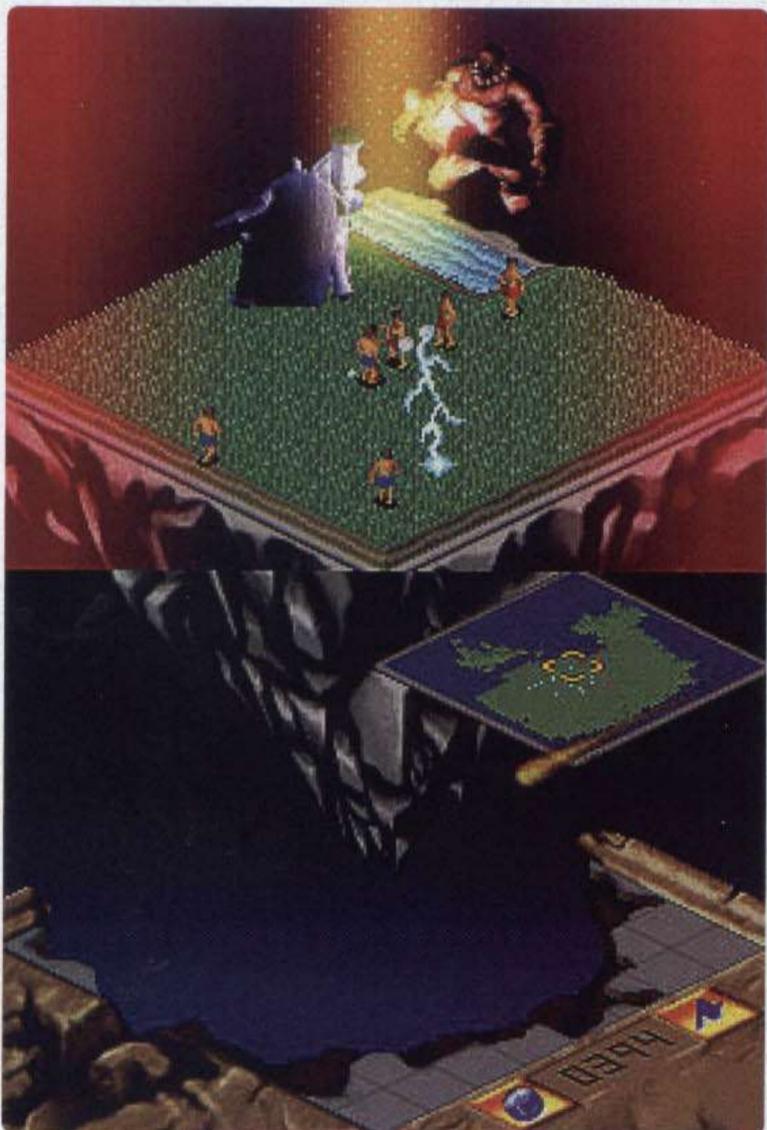
6

Nada além da troca de itens via rede local com outros jogadores. Poderia rolar online também.

NG RESUMO

Se o remake do episódio anterior foi bom, o de *DQV* consegue ser melhor ainda. Compre sem medo.

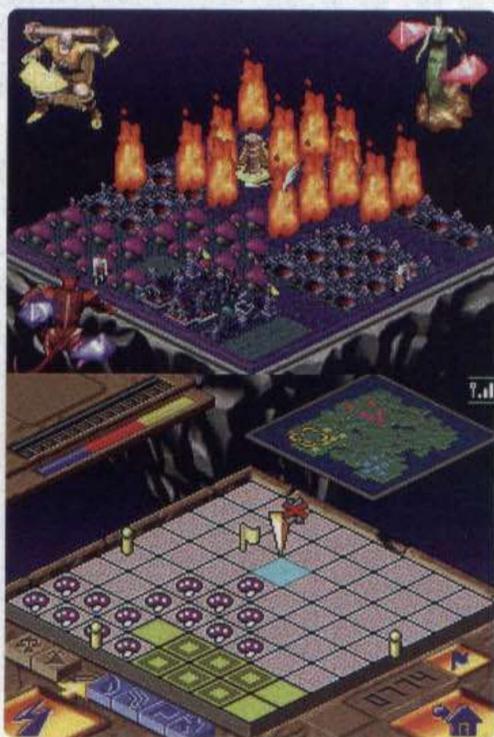
90



◦ *Populous* vai ser essa lenga-lenga até o final dos tempos. E não adianta nada rezar para que a série veja mudanças



◦ Nada como a boa decoração. Veja que os fossos de lava combinam com a fase



POPULOUS DS

Cavar a terra não é lá muito divino

E stá cada vez mais difícil de os deuses nos impressionarem. Vinte anos atrás, bastava uma divindade criar uma planície ou derrubar uma montanha para ganhar respeito. Hoje os humanos exigem muito mais: variedade, habilidade de ver mais do que 5 centímetros do mapa inteiro na tela, coisas assim...

Populous foi o título que lançou a moda de jogos estrelados por deuses e catapultou a carreira de Peter "Fable" Molyneux ao estrelato. Lá atrás, em 1989, parecia um game de complexidade absurda e proibitiva,



◦ Cada desastre tem sua animação cataclísmica. Valha-me, Senhor!

mas hoje podemos perceber que era uma simples brincadeira de gerenciamento de recursos. Basicamente, a idéia agora é ter mais seguidores do que os deuses rivais. Assim, quando o Armagedom chegar, você será consagrado como o vencedor do universo.

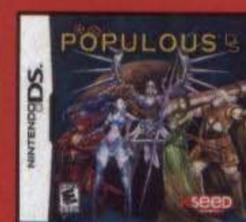
Fazendeiro dos céus

Primeiro, deve-se aplainar a terra com um rápido risco na tela de toque. Assim, seus fiéis podem se juntar e construir casinhas ou mansões. Eles então irão adorá-lo, o que rende God Points que podem ser usados para conjurar terremotos, vulcões, tempestades e outros desastres naturais que atrapalham os adversários.

Claro que há mais para fazer no jogo, mas não muito. Nossas lembranças juvenis de *Populous* são boas, porém, nem toda a nostalgia do mundo ajuda quando a dura realidade bate à porta e você percebe que é um deus onipotente que fica aplainando terrenos chatos e sem graça a toda hora. A EA Japão até se esforçou ao incluir fases malucas, como um mundo feito de doces e outro onde as pessoas vivem dentro de consoles da Nintendo. No entanto, o visual é tão feio que tira toda a graça.

Os controles são horríveis e complicados. Para mover a câmera é preciso apertar L ou R e controlar com a stylus.

Nada muito trabalhoso, mas esqueça de apertar o botão e uma montanha brotará no meio de sua civilização. Feio, velho e bobo. Um jogo que faz as pessoas perderem a fé em qualquer coisa.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	RISING STAR
DESENVOLVIMENTO	EA JAPAN

RECURSOS



CONCEITO

Um confronto épico de homens contra homens e deuses contra deuses em uma fabulosa história sobre... arar a terra?!?

VISUAL

4

Gráficos pequenos e borrados. Pegar os aldeões é tão difícil que fizeram um minigame só para isso.



ÁUDIO

4

A música é tão boa quanto uma baleia cantando no espaço sideral, ou seja, totalmente chata.

JOGABILIDADE

5

Tão limitada que mal abre espaço para estratégias diferentes. Jogou um mapa, jogou todos.

INOVAÇÃO

5

Algumas fases apresentam regras diferentes, mas a mudança é tão sutil que mal se percebe.

NG RESUMO

Populous estava entre os Top 10 dos anos 90. *Populous DS* não é Top 10 nem nesta edição.

54



A WWW tem o prazer de convidá-lo para uma experiência inesquecível



Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo. ©2009 Nintendo

Na Loja WWW Softwares & Games do Shopping Iguatemi um espaço dedicado à você.

Calendário de eventos

Torneio **Wii Fit™**

Data: 11 de Abril

Horário: 14:00hrs

Inscrições Limitadas

Torneio **MARIOKART™ DS**

Data: 18 de Abril

Horário: 14:00hrs

Inscrições Limitadas

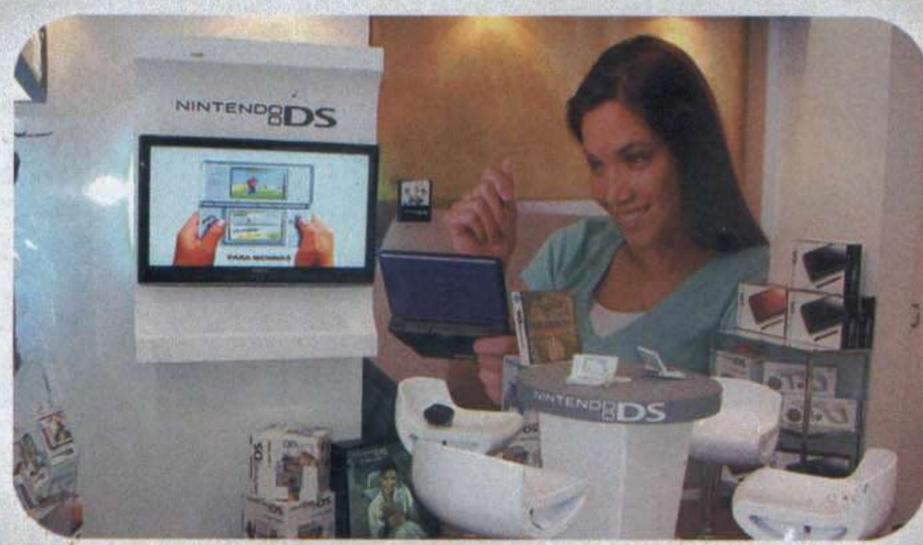
Inscrições pelo telefone ou na própria loja.

Tel: (11)3034-5152

NINTENDO DSⁱ

Venha experimentar o novo portátil da Nintendo e as suas funcionalidades incríveis.

**Data: 02/05/2009
à partir da 14:00 hrs**



Nintendo DSi, Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo. ©2009 Nintendo



**SHOPPING IGUATEMI
TEL: (11) 3034-5152
AV. BRIGADEIRO FARIA LIMA, 2232
SAO PAULO · SP**





Fique de olho Para saber se o produto está fresquinho, pressione levemente o dedo indicador contra a cabeça do cogumelo



Com medo da água, Docomodake pede uma carona à sua amiga Fatia de Nabo



Cogumelo combina com salada de rúcula, mas com folhas de louro, não

BOING! DOCOMODAKE

Um nome que não diz nada; um jogo que não diz muito

Por uma questão de interface, a mistura entre um gênero tradicional e o extenso uso da tela de toque pode resultar em grandes desastres. *Wario: Master of Disguise*, por exemplo, trazia ótimas ideias, mas o uso desajeitado da stylus acabou por arruinar a mecânica. *Boing! Docomodake* também faz essa mistura e, sem grandes pretensões, consegue oferecer uma experiência agradável, por mais simples que seja.

O simpático cogumelo que protagoniza o jogo é o popular mascote de uma empresa de telefonia celular do Japão. E tudo é tão fofo que fica claro que o título é voltado às crianças. Uma grande prova disso é o nível de dificuldade, bem reduzido.

No controle do cogumelinho, você precisa chegar ao final de cada uma das 40 fases, superando obstáculos e, eventualmente, eliminando oponentes. Para isso, além de pular e correr, Docomodake pode se dividir em cogumelos menores, que, por sua vez, são lançados contra objetos e oponentes, carregados com a stylus para a construção de pontes e escadas e para a solução de quebra-cabeças.

Ele está triste, pois sabe que nunca vai ser tão simpático como o Toad

Fungo fugaz

Quem é destro pode controlar Docomodake com o direcional. Já os canhotos usam os botões A, B, X e Y. Os desafios do jogo abusam do uso da tela de toque para a solução dos enigmas, que geralmente



Que perigos aguardam nosso amiguinho no final do rio? Pesticidas? Garfos afiados?

envolvem pressionar botões para a abertura de caminhos, equilibrar plataformas com o peso dos cogumelinhos e muito mais. Apesar da simplicidade da mecânica, as fases, que não são muito longas, foram bem planejadas e trazem uma boa variedade de itens para coletar. Por outro lado, o jogo acaba bem rápido, em aproximadamente quatro horas, e não há muito mais o que fazer depois disso.

O visual fofo, em duas dimensões e com animações simples, dá a esse game aquele ar antigão que quase não se vê hoje em dia e combina com a jogabilidade suave, sem muita ação.

É um título indicado para quem gosta da mistura entre puzzle e plataforma. Mas não espere fritar seus neurônios, pois a dificuldade não é das mais elevadas.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **IGNITION**
DESENVOLVIMENTO **AQ INT.**

RECURSOS



CONCEITO

Jogo de plataforma recheado de quebra-cabeças, com personagem japonês, visual fofo e uso funcional da stylus.

VISUAL

6

Gráficos em 2D fofinhos e feitos à moda antiga, com animações mais simples ainda.



ÁUDIO

5

As melodias são até bonitinhas, mas repetitivas. Os efeitos sonoros são apenas medianos.

JOGABILIDADE

7

Os quebra-cabeças e o uso inteligente da stylus compensam as mecânicas de plataforma.

INOVAÇÃO

6

Não há nada de revolucionário, mas, pelo menos, a tela de toque é usada de maneira eficiente nos enigmas.

NG RESUMO

Alia plataforma e quebra-cabeça de maneira funcional, mas a dificuldade baixa causa tédio.

65



Descubra um novo mundo | Lute com novos e poderosos Pokémon | Viva a nova experiência da Wi Fi Plaza e Battle Frontier

www.PokemonPlatinum.com/es

The Pokémon Company

Nintendo

nintendo
Wi-Fi
connection

NINTENDO DS™



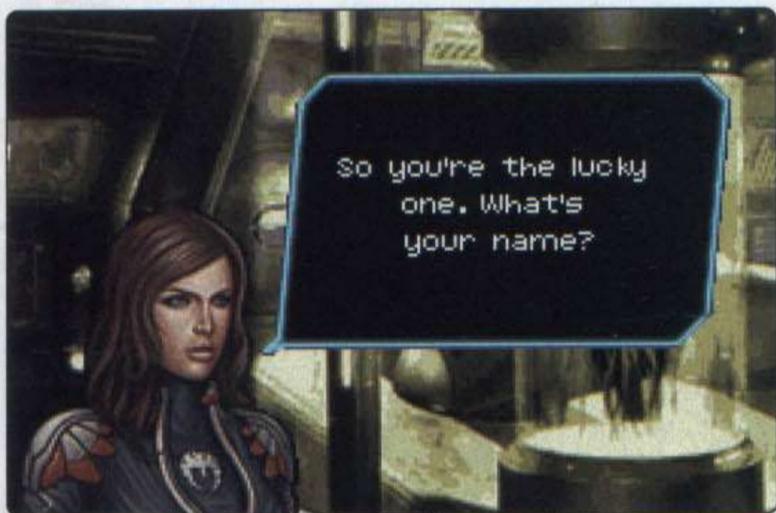
PUZZLE QUEST GALACTRIX



União de RPG e quebra-cabeça agora acontece no espaço



PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **D3 PUBLISHER**
 DESENVOLVIMENTO **INFINITE INT.**



○ Pra você, gata, é Brad Pitt, mas a galera me chama de Chico

Puzzle Quest foi uma das melhores surpresas dos últimos anos para o DS. Sua fórmula viciante, aliando o que há de melhor entre os jogos casuais e RPGs, fagocitou de jeito o público e se espalhou por quase todas as plataformas. Esta continuação foge da fantasia medieval e traz um universo espacial, habitado por raças de diferentes facções interplanetárias. E embora a trama não faça jus à mecânica inteligente e viciante do título, ela cumpre a função de manter o jogador grudado ao portátil.

A fórmula foi ampliada e exige mais estratégia. Ainda assim, a sorte continua tendo um papel muito grande nas partidas, o que pode frustrar. Agora, além das batalhas, existem mais variações, como minigames de "hacking" e extração de minério, além de muito mais itens e



○ Quem diria: Samus também é viciada em Puzzle Quest... Ops, caçadora de recompensa errada. Perdão

recursos para comprar e administrar.

O problema da versão para DS de *Galactrix* é a interface imprecisa: menus e botões são pequenos demais e, muitas vezes, os toques na tela não são detectados. O visual é totalmente baseado em ilustrações estáticas, o que deixa a coisa toda um pouco fria demais. Contudo, esses problemas



não impedem *Galactrix* de oferecer uma experiência tão viciante e profunda quanto à do jogo original.

EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	6

NG RESUMO

Amplia a viciante fórmula da versão original, mas os problemas com a interface e o visual inosso comprometem um pouco a diversão.

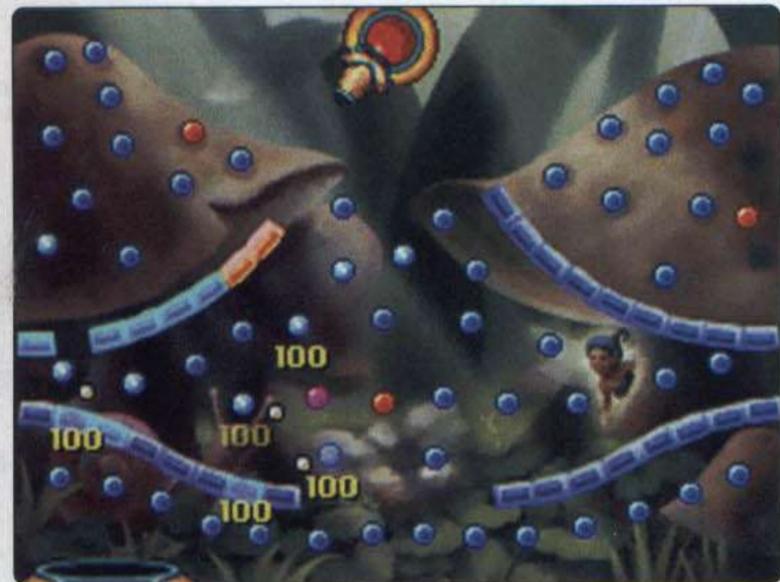
75

PEGGLE DUAL SHOT

Bolinhas coloridas também viciam nos videogames



PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **Q ENT.**
 DESENVOLVIMENTO **POPCAP**



○ Seu objetivo principal é eliminar as bolinhas laranjas, mas quem é bom consegue se livrar também de todas as outras

Como melhorar um dos jogos de quebra-cabeça mais populares do computador? Fácil: basta colocá-lo em um portátil. Melhor ainda: lance-o no portátil mais vendido e versátil do mundo. *Peggle Dual Shot*, adaptação mais do que competente do título casual da produtora PopCap, é o resultado dessa matemática de sucesso.

O cartucho inclui todas as fases do jogo original e da versão *Peggle Nights*, além de ainda contar com desafios criados exclusivamente para o DS. Só isso já valeria a compra, mas *Dual Shot* traz ainda uma instigante novidade criada pela Q-Entertainment (a empresa de Tetsuya Mizuguchi, responsável por *Space Channel 5* e *Meteos*). Cada fase conta com uma área secreta



○ Antes de *Peggle*, a expressão "extreme slide" era exclusiva de jogos de skate

inédita, na qual você pode acumular pedras preciosas que são convertidas em vidas extras.

Os controles são versáteis e funcionam bem, seja com a agilidade da tela de toque ou com a vagarosa precisão do direcional digital. Para facilitar, agora é possível dar zoom em partes específicas da tela. Faltou um modo multiplayer mais empolgante,



mas se no PC o game já era viciante, no DS ele virou obrigação ao lado de *Mario Kart*, *Tetris* e *Pokémon*.

EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	9
INOVAÇÃO	7

NG RESUMO

Competente, viciante e com várias novidades bacanas. Para ficar ainda melhor, só faltou uma modalidade multiplayer um pouco mais animada.

85



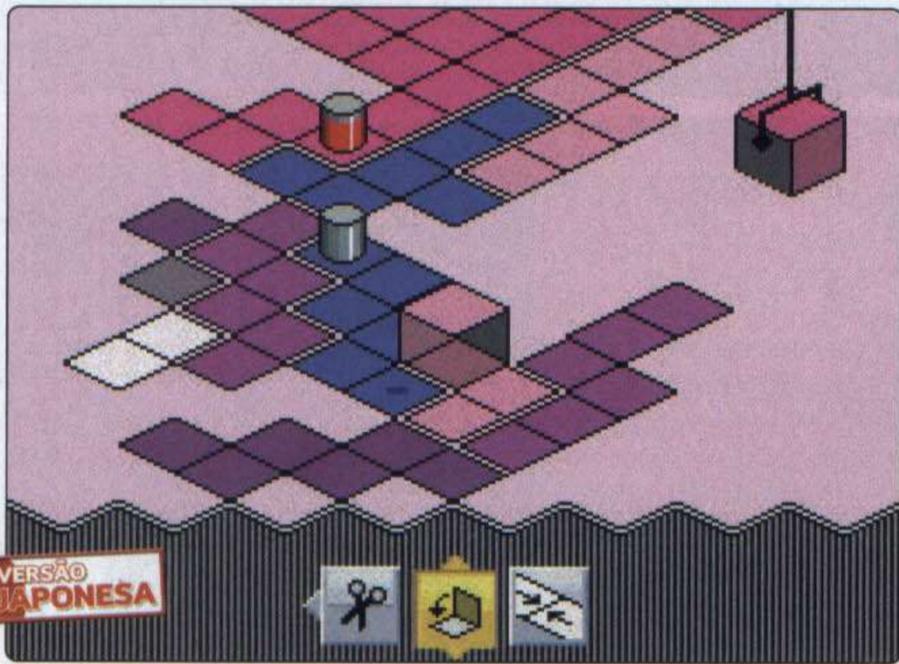
HACOLIFE

Tela (de toque), papel, tesoura



PLATAFORMA
DESENVOLVIMENTO
PREÇO

DSiWARE
SKIP
500 PONTOS



Explosões causam prejuízo, mas bombas embrulhadas valem ouro

PicoPict não é o jogo mais acessível da série Art Style lançado para o DSiWare. Esse posto agora é de Hacolife, que, além de ser praticamente todo em inglês, tem uma jogabilidade tão simples e óbvia que torna o tutorial existente no game uma opção inútil. Com uma tesoura, você tem de cortar pedaços quadrados de papel, de modo que todos os quadrados sejam usados para montar cubos, deixando a tela limpa.

No modo principal (Trial), cada estágio é composto por dez desafios, que precisam ser completados dentro de um limite de tempo. Demore demais para resolver um deles e, além de perder até cinco pontos, você fica sem tempo suficiente para habilitar o próximo grupo. A cada estágio, uma nova forma de

montar cubos é introduzida à brincadeira, aumentando o número de combinações possíveis e, conseqüentemente, a dificuldade da tarefa.

No modo Factory, a mecânica é a mesma, mas o objetivo é diferente. Aqui, sua tarefa é produzir o maior número possível de cubos para bater a meta de lucro estipulada em cada estágio. Bombas caem na esteira e causam prejuízo ao explodirem, mas, se você consegue embrulhá-las dentro de um cubo, ganha pontos extras.



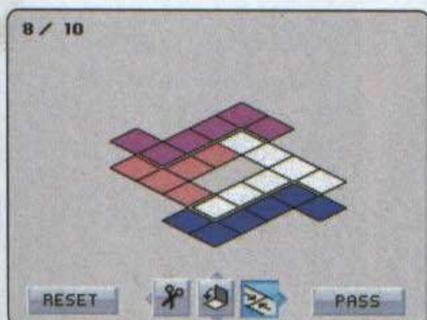
EM DETALHES

VISUAL	7
AUDIO	7
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	8

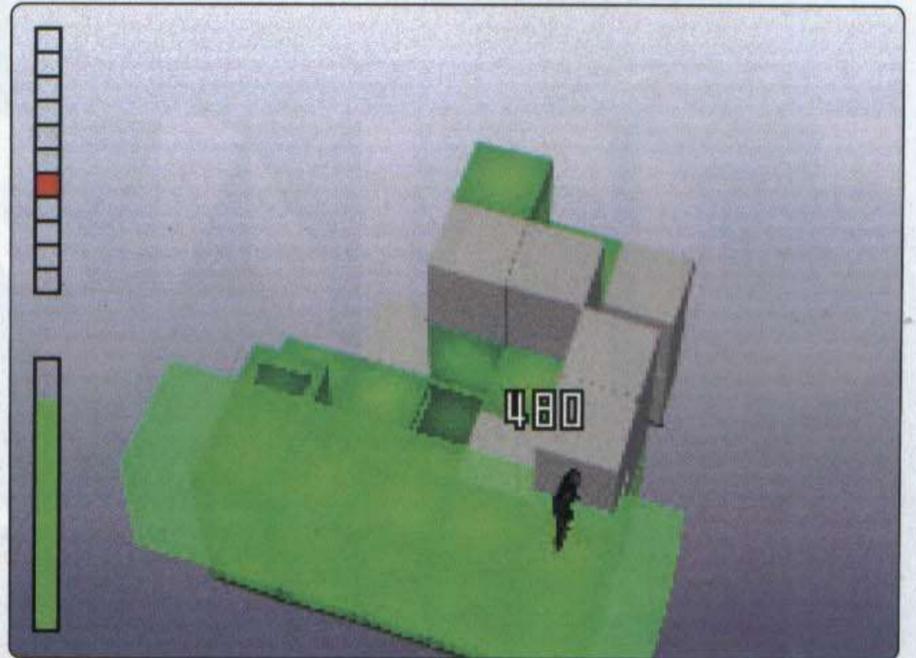
RESUMO

Um jogo simples, complicado e divertido ao mesmo tempo. Indicado especialmente para quem tem uma boa noção de espaço.

79



Um cubo tem seis lados. Ou seja, tem um erro grave nesta imagem



Evite ficar na parte mais baixa para não morrer quando a base sumir

NALAKU

VERSÃO JAPONESA

Quebra-cabeça bacana, nome bizarro



PLATAFORMA
DESENVOLVIMENTO
PREÇO

DSiWARE
SKIP
500 PONTOS

A produtora Skip pode não ser muito boa na hora de escolher nomes para seus games – dizer a alguém que você está jogando “cubello” ou “nalaku” é um tanto constrangedor –, mas é ela que, até então, tem criado os melhores jogos para o DSiWare japonês. Não que Nalaku seja tão acessível como Hacolife (pelo contrário: não há tutorial e o manual, todo em japonês, não facilita o entendimento da dinâmica de jogo), porém, seu conceito não deixa de ser interessante e divertido. Você controla um boneco por uma área de 5 x 5, composta por cubos cinzas que mudam de cor e garantem pontos conforme você pisa deles. Complete uma linha em qualquer direção e a pontuação gerada pelas peças aumenta, além de elas mudarem novamente de cor.

O desafio, no entanto, é um pouco mais cabeludo do que parece. Cubos caem sem parar do alto da tela, o que dificulta a criação de linhas e aumenta as chances de game over ao ser esmagado por um deles. É possível empurrar e puxar as peças individualmente, além de usar um poderoso golpe para derrubar várias delas de uma vez. Mas, como essas ações são limitadas, é necessário pensar bem antes de usá-las. Para piorar, os cubos que formam a base da área jogável desaparecem depois um certo tempo.



EM DETALHES

VISUAL	7
AUDIO	6
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	6

RESUMO

É difícil de entender no começo, mas se torna bom de jogar depois que você pega o jeito. Pena só ter um modo de jogo.

67



Como fica evidente, a tela inferior não serve para nada no jogo



UNIVERS



20 LOUCURAS NINTENDO

CADA VEZ MAIS LOUCOS,
CADA VEZ MAIS NINTENDO

Ser fã da Nintendo não significa apenas jogar os games da marca. Isso qualquer um faz. O que nem todos fazem são as Loucuras Nintendo, provas de amor ao nome mais poderoso do mundo dos games (ou puras demonstrações de insanidade).

Se você conhece um endereço na internet que mostre algum maluco colando em si mesmo um bigode parecido com o do Mario e 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



1 E LÃ NO ESPAÇO...

Clássicos nunca saem de moda. Mas se você estiver meio enjoado de ver o Pac-Man correndo por aqueles mesmos corredores, comendo aquelas mesmas pastilhas e perseguindo/fugindo daqueles mesmo fantasmas, baixe para seu computador um Pac-Man em gravidade zero no endereço tinyurl.com/b2awzj.



2 REVIEWS EM HAIKU

Na mesma pegada dos reviews musicais que apresentamos na edição passada, agora temos estes aqui em forma de haiku – no Japão, haiku (ou haicai) é a arte de dizer o máximo com o mínimo. A autora, além de fazer isso, ainda dobra os papéis em formatos que remetem a alguma característica do game em questão. Genial. tinyurl.com/bvhkn4

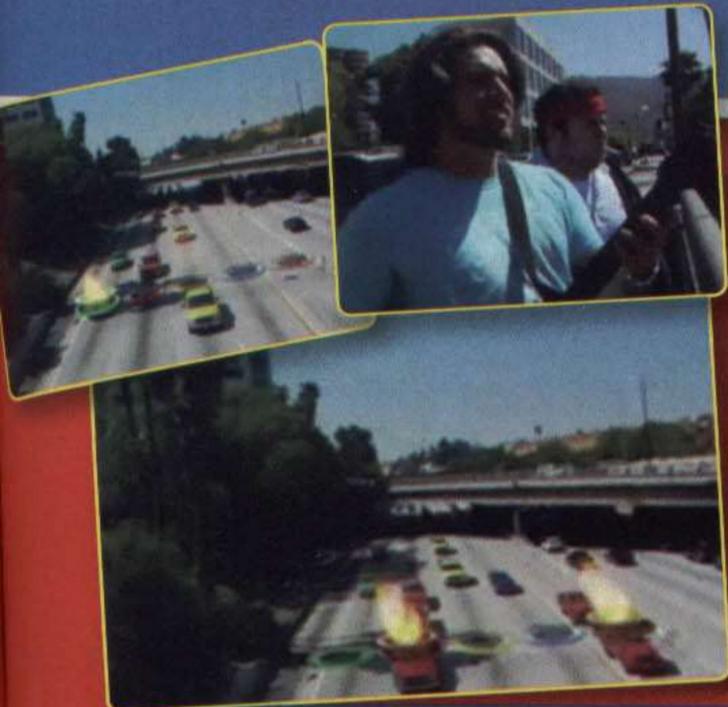


3 GRAVATAS RETRÔ

Com o calor que anda fazendo aqui em São Paulo, seria bom se pudéssemos trabalhar pelados. Ou, dependendo do ponto de vista, isso seria algo muito ruim. Por outro lado, pelo menos não somos obrigados a trabalhar de gravata. Se por acaso algum dia formos, queremos gravatas iguais a essas que estão em tinyurl.com/bf5lo8.



NINTENDO



4 HERÓI DO TRÂNSITO

Não existe nada mais estressante do que o trânsito. Para atenuar os efeitos desse mal que atinge milhões de pessoas em todo o mundo, só mesmo recorrendo a uma boa música. Mas se você estiver sem nenhum rádio, mp3 player ou toca-fitas por perto, saque sua guitarra de *Guitar Hero* e, com um truque de mágica (ou de edição), faça o mar de lata se transformar em notas musicais. tinyurl.com/5e476c

5 X-COGUMELO

Depois que a engine M.U.G.E.N. surgiu, qualquer um pode criar um game de briga. Enquanto ninguém coloca o Sílvio Santos para socar a pança do Faustão, nós nos divertimos em tinyurl.com/aje5pp com outro embate de épicas proporções: Ronald MacDonald versus Mario e Luigi.



8 PARA GAROTAS

As mulheres estão cada vez mais presentes no mundo dos games. Dito isso, o único adjetivo para classificar o vídeo que está em tinyurl.com/aaaeqs é "machista". Ele apresenta um *Guitar Hero* que troca a guitarra por objetos mais comuns do cotidiano feminino. Assista e ria se for capaz... ou se não for mulher.

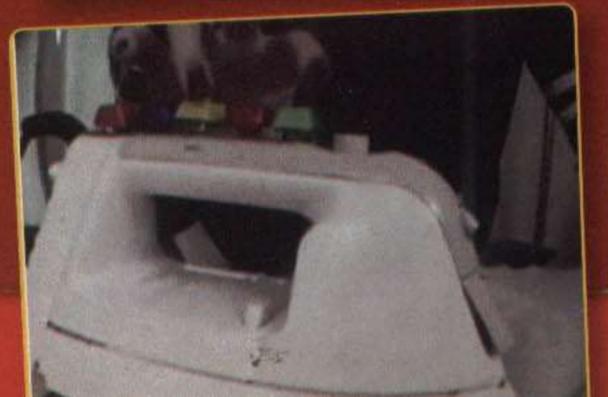


6 GUITARRA REMOTE

Temos quase certeza de que você não conhece a banda Vivian Darkbloom. Nós também não conhecíamos até poucos dias atrás. Mas há uma boa razão para que você ao menos confira um pouco do trabalho dos caras: o guitarrista Rob Morris ganhou um Wii e resolveu acoplar o Wii Remote em seu instrumento. Agora, para distorcer as notas, é só entortar o braço da guitarra. Rock 'n' roll! tinyurl.com/c3hxrj e tinyurl.com/4ojqwc

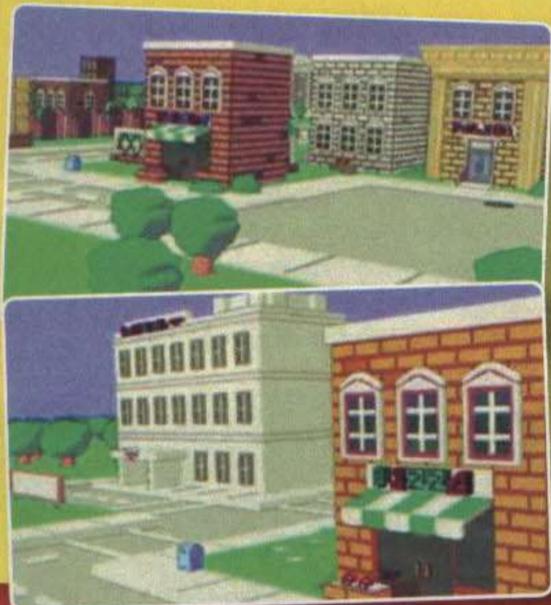
7 MEGA MANO 2

Alguns rappers cantam tão rápido que, mesmo sabendo inglês, fica difícil entender metade das palavras que saem da boca deles. Ainda bem que os dois caras que fizeram essa homenagem a *Mega Man 2* (e que nem são rappers profissionais) tiveram a decência de disponibilizar as letras da canção junto com o vídeo que está em tinyurl.com/c4z95c. É meio longo, mas é bem criativo e o casamento das letras com as imagens é perfeito.



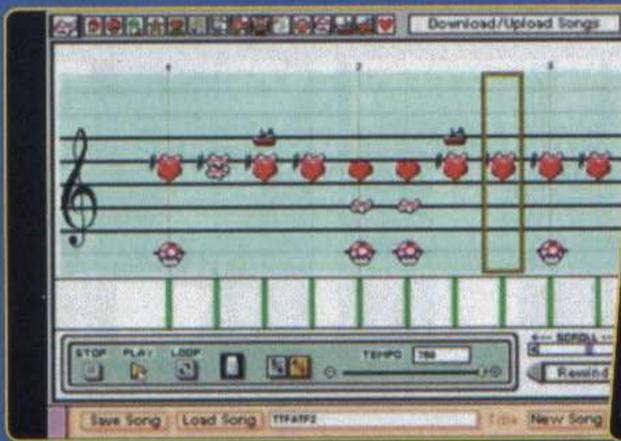
9 ONETT 3D

Enquanto a Nintendo não ouve nossas preces por um novo *Earthbound*, os fãs seguem criando distrações para quem é fã do game original. Em tinyurl.com/brlyj3 há um mapa tridimensional da primeira cidade do jogo, Onett, que não vai acrescentar absolutamente nada de novo à sua vida; mas, pelo menos, vai ter dar alguns segundos de satisfação por ver sob um novo prisma um cenário tão querido e memorável.



10 A FORÇA DE UM DRAGÃO

O usuário que se identifica como Levus28 no site YouTube certamente não é o Bowser, mas parece ter os poderes de um dragão ou de alguma outra criatura sobrenatural para fazer o que faz. Usando o simplérrimo editor musical musical de *Mario Paint*, ele conseguiu recriar *Through the Fire and Flames*, da banda Dragonforce, que é a última e mais cabeluda música de Guitar Hero 3. No meio de tantos cogumelos e corações, dá até para ouvir a bateria insana da sonzeira. tinyurl.com/cboyrf



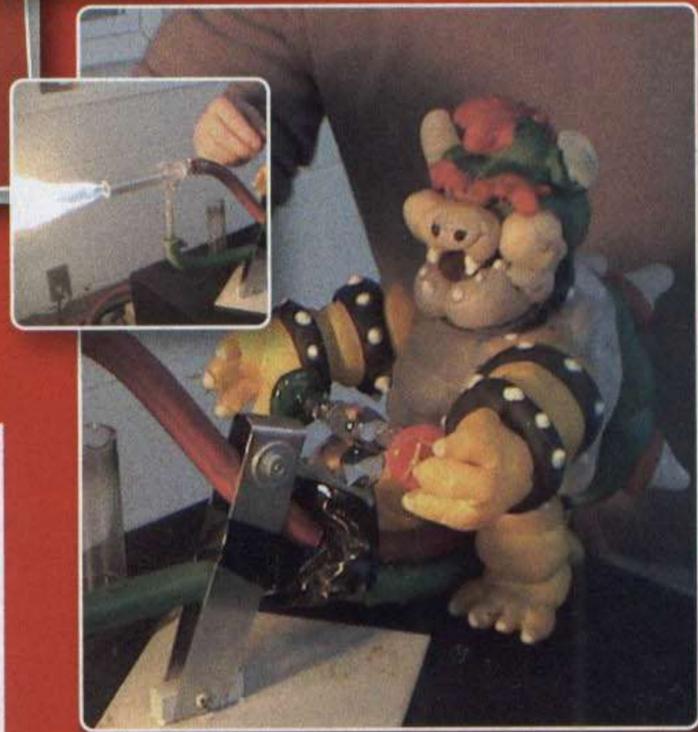
11 MAD MODA

MadWorld tem estilo. Muito. Mas e você? Pouco? Quem sabe se você usasse um moletom desses, as pessoas não teriam mais inveja do seu visual... Só que é melhor tirar o Jack da chuva: este raríssimo item de merchandising só está em tinyurl.com/bdqhc3 por motivos de exibição – e também porque o site fez uma promoção com eles. Mas tudo bem: você ainda pode visitar o endereço e babar.



12 ROLOU A QUÍMICA

Quem nunca ouviu o célebre grito: "Moleque, larga esse game e vai estudar!?" "Já vai, mamãe...!", é o que todos respondemos àquelas que nos puseram no mundo. Agora que estamos mais crescidos, podemos enganar as coitadinhas fingindo que estudamos química quando, na verdade, estamos apenas tentando adivinhar o nome de todos os personagens de game nessa tabela periódica. tinyurl.com/c3zq5



13 COSPE FOGO

À primeira vista, é "apenas" uma escultura do Bowser feita com o mais puro vidro, mas tome cuidado com as sobrancelhas se for olhar mais de perto pois esse lagartão é, na verdade, um poderoso lança-chamas. Fogo no buraco! tinyurl.com/bex2ej

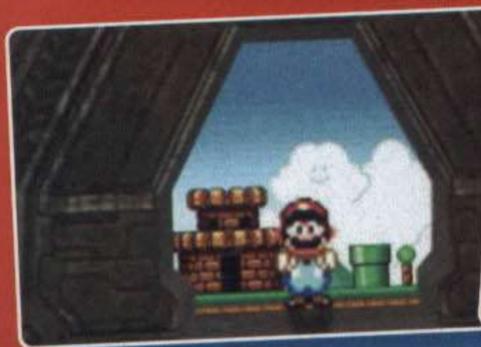


Enviado por Angel A. Carbo Mattos



14 DANÇA, NENEM

Para que ser apenas bobo se você pode ser absolutamente ridículo? É exatamente isso o que pensa a equipe conhecida como Mega64, uma turma que faz paródias bem humoradas de videogames famosos. Uma das mais engraçadas dos últimos tempos está em tinyurl.com/dy9pdf e mostra como seria *Elite Beat Agents*, de DS, se ele se passasse no cais do porto, em uma loja de sapatos ou em um restaurante fast-food.

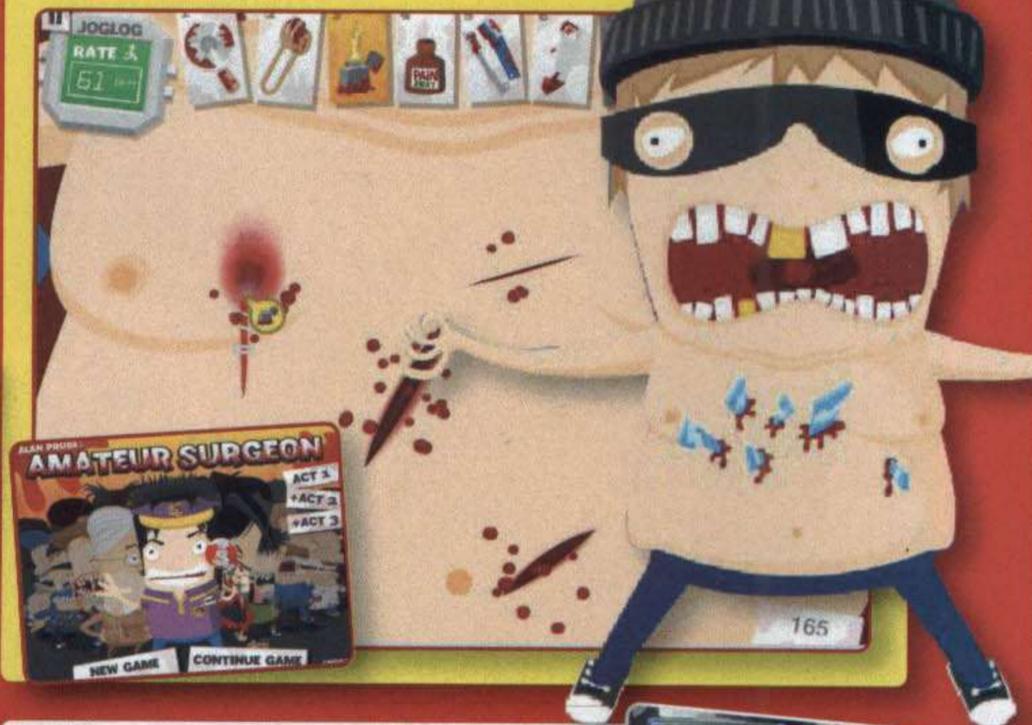


16 BRIGA BOA

Nos games e no cinema, quando um título faz muito sucesso, logo lançam uma sequência. Na internet, acontece a mesma coisa, só que às vezes demora um pouco mais. Aproximadamente dois anos atrás, um tal GeneticSpartan postou em tinyurl.com/at5b8d um pequeno vídeo de uns dois minutos em que o Mario enfrentava um Spartan, um dos inimigos de Halo (game de Xbox), e... bom, melhor avançar dois anos no tempo, até o começo de 2009, e ver a segunda parte do vídeo (desta vez, com mais de nove minutos) em tinyurl.com/dkuf2s e descobrir quais as providências tomadas pelos habitantes do Reino dos Cogumelos.

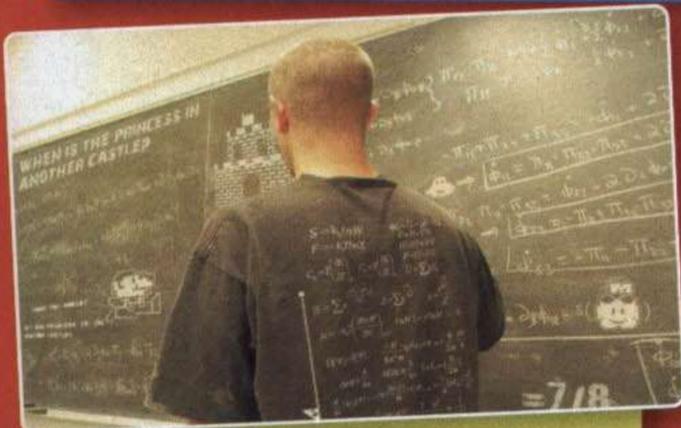
15 TRAUMA DE POBRE

Quem jogou *Trauma Center* e achou que os médicos e enfermeiras eram muito arrumadinhos, pode experimentar o *Amateur Surgeon*, um jogo em flash nojento que está disponível em tinyurl.com/3dh9yg. Como o nome diz, o cirurgião é amador – na verdade, ele é um entregador de pizza que deseja ser médico e realiza suas carnificinas em bêbados, ladrões e outros infelizes que têm o infortúnio de cair em suas mãos.



17 INUTILIDADE PORTÁTIL

Como o DS já tem um direcional e mais botões que os do controle normal de NES, falhamos em descobrir a razão pela qual o cidadão de nome Parker Bowab modificou seu portátil a fim de que ele ficasse compatível com o controle do antigo console. Diz ele que foi para “jogar games de NES do jeito que eles foram feitos para serem jogados”. Então tá beleza. tinyurl.com/cgfhvv



18 POUCA CHANCE

Uma das maiores frustrações de um herói é quando ele descobre que a princesa não está no castelo que ele imaginava. Pesquisas recentes indicam que isso acontece com mais frequência do que se imagina – em aproximadamente 87,5% das tentativas de resgate, o herói é informado por alguém com cabeça de cogumelo que a donzela foi transferida às pressas para outro castelo. tinyurl.com/dffhk2



19 FINAL WATCH

Já assistiu *Watchmen*? Então corre pro cinema porque ainda dá tempo. Mas se estiver a fim de esperar o DVD sair para assistir em casa, vá entrando no clima com esse jogo em flash feito para promover o filme. Tirando alguns personagens, não tem muito a ver... mas pelo menos dá pra lembrar dos bons tempos de *Final Fight*: os efeitos sonoros são iguaizinhos! minutemenarcade.com/uk

20 MANDA BALA

Que é uma delícia jogar videogame, todo mundo sabe. Wii então... nem se fala! Você não vai conseguir guiar o Mario pelas galáxias com este item que tem a aparência exata de um Wii Remote, mas, em compensação, é só apertar um botão para mandar uma suculenta bala para a goela. tinyurl.com/aacm4g



Enviado por Tiago Bazei



Sorria: você está sendo gravado e fotografado por um DSi!

DSi EM DEBATE

Um portátil, quatro páginas e um monte de opiniões. Descubra se vale a pena comprar a nova versão do DS

O DSi não é nenhuma novidade para a redação da **NGamer Brasil**. Como você deve lembrar, conseguimos uma unidade do portátil logo que ele foi lançado no Japão, no dia 1º de novembro do ano passado. O teste completo do aparelho, feito pelo Fabão, foi publicado na edição 18. Por isso, decidimos fazer algo diferente para o lançamento do aparelho no Ocidente: reunir as opiniões pessoais de uma galera que escreve na revista para que você saiba o que esperar caso esteja pensando em comprá-lo.



QUEM É QUEM

- **PETRÓ**
Gustavo Petró, editor (Revista GameMaster)
- **MEGA**
Felipe Azevedo, editor (NGamer Brasil)
- **NELSÃO**
Nelson Alves Jr., editor (Revista XBOX360)

- **PRANDONI**
Claudio Prandoni, colaborador (NGamer Brasil)
- **HENRIQUE**
Henrique Sampaio, colaborador (NGamer Brasil)
- **VITOR**
Vitor Tritto, redator (Revista GameMaster)

ACABAMENTO

PETRÓ

"Finalmente o DS está com cara de videogame portátil. A primeira versão foi, literalmente, um protótipo colocado no mercado, totalmente desajeitado, e o Lite, bem melhor, tinha uma casca que ficava pegajosa e cheia de digitais. O DSi não suja tão facilmente com as digitais e tem uma pegada melhor. Há também a sensação de que ele está mais leve."

MEGA

"Por ser um pouco maior que as versões anteriores, a impressão é a de que ele se encaixa melhor nas mãos. A superfície fosca e levemente áspera também ajuda a passar essa sensação: os dedos não escorregam tanto quanto no Lite. Contudo, parece ser difícil tirar manchas de gordura do novo material. Melhor deixar o frango frito de lado quando for jogar."

NELSÃO

"Questão de gosto, mas o acabamento fosco me agrada mais que o brilho excessivo das outras versões. É estética somente, mas, na prática, isso pode ser um problema. Os modelos anteriores podiam ser limpos facilmente. É meio cedo pra tirar uma conclusão, mas o novo material tende a deixar marcas de dedos e riscos, sem muita esperança de limpeza."

PRANDONI

"A mudança de tamanho é sutil, mas agrada. Já o novo material, apesar de deixar o portátil com menos aparência de brinquedo, fica sujo mais facilmente. Gostei da mudança dos botões, que agora são clicáveis. Talvez não sejam muito bons para jogos de luta, é verdade, mas como esse nunca foi muito o forte do portátil, então não é um grande problema."

HENRIQUE

"Senti falta do revestimento de acrílico do DS Lite. A impressão que dá é que agora todo o portátil é feito do mesmo material fosco na superfície na qual se encontram as telas, o que tira (literalmente) um pouco o brilho do aparelho. A elegância continua lá, porém, ele parece sujar com muito mais facilidade. Outra desvantagem é a exclusão do slot para cartuchos de GBA."

VITOR

"É difícil a Nintendo cometer um deslize no design, e o DSi é uma prova disso. Ele é tão anatômico quanto um retângulo poderia ser e, por não ser excessivamente pesado, não incomoda se você jogar por muito tempo. O material escolhido talvez seja o melhor até agora para um console portátil. A tinta texturizada é perfeita para impedir que ele escorregue das suas mãos."

TELAS

PETRÓ

"Para concorrer com o PSP e com o iPhone, a Nintendo resolveu aumentar o tamanho das duas telas. A jogada foi boa: todos os games se beneficiaram, ficando mais nítidos, graças ao brilho maior dos dois monitores. É preciso, no entanto, fazer jogos com uma resolução maior, uma vez que eles ficam com imagens estouradas no DSi."

MEGA

"Ainda uso o DS 'DeLorean DMC-12' (tinyurl.com/ched7b) para jogar em casa, então senti uma diferença absurda ao testar meus velhos games no novo modelo - tanto em relação ao tamanho das telas quanto em relação à qualidade da imagem. A sensibilidade da tela de toque está definitivamente maior que nas versões anteriores."

NELSÃO

"O aspecto que me chamou a atenção de primeira. O aumento das telas é perceptível, mesmo que isso não tenha tornado o aparelho maior. Ponto pra Nintendo, que aproveitou melhor a área disponível sem comprometer nada do que já existia. O brilho ganhou um nível extra. Dois detalhes, mas que pesam positivamente na decisão de compra."

PRANDONI

"A diferença é pouca, mas a melhoria é grande. Difícilmente será motivo decisivo de compra, porém não deixa de ser uma boa novidade. Jogos de RPG e seus bonequinhos pequenos ficam mais agradáveis de se jogar. Quanto ao brilho, não percebi diferença, mas fico feliz com o fato de o nível extra de luz não comprometer muito a duração da bateria."

HENRIQUE

"Embora sejam maiores que as do DS Lite, na prática, nada muda. A diferença é praticamente imperceptível a olho nu. Agora existem cinco níveis de backlight contra os quatro do DS Lite - uma mudança bem-vinda, mas desnecessária. A tela continua sensível a riscos - desta vez, bem que a Nintendo poderia ter incluído películas protetoras no pacote."

VITOR

"Em tamanho, as telas não são muito diferentes das do DS Lite. Mesmo assim, a superior poderia ser um pouco mais larga, o que já utilizaria um pouco do espaço "vazio" que há na parte de cima. Em funcionalidade, elas também não se destacam tanto assim, mas, quando o modo de fotografica está ativado, a qualidade da imagem não deixa a desejar."

RECURSOS

PETRÓ

"A inclusão da câmera foi importante. Ela tem uma ótima definição e, no futuro, deve servir para usar imagem em jogos ou até mesmo para possibilitar a postagem de fotos em blogs, por exemplo. A entrada de cartões SD permite visualizar e reproduzir as fotos e músicas digitais que você tem no computador. Faltou a entrada para jogos de GBA."

MEGA

"Por ora, o slot para cartucho de GBA não fez falta – são poucos os games do antigo portátil que ainda tenho vontade de jogar. As câmeras agregam mais valor ao aparelho, mas a qualidade das fotos não é suficiente para usá-lo como uma máquina normal. Poder "resetar" o portátil com um simples toque no botão Power é uma opção muito bem-vinda."

NELSÃO

"Mesmo com a qualidade discutível, a câmera é um adendo muito bem-vindo. O acesso é instantâneo pelo menu: basta apertar L ou R. Passar as imagens para o PC (ou para o Wii) é baba, graças à entrada de cartões SD. Para mim, é o melhor recurso. O DSi Shop é genial, pois permite o lançamento de jogos de GB, suprimindo a ausência do slot para os antigos cartuchos."

PRANDONI

"As câmeras são práticas por conta do posicionamento delas, mas senti falta da possibilidade de dar zoom. A entrada de cartão SD é versátil, principalmente para transferir arquivos do DSi para o PC e vice-versa. A loja online é promissora, em especial pelo novo *WarioWare* e o *Moving Memo Pad*. Fico na expectativa pela aparição de jogos clássicos do GB."

HENRIQUE

"As câmeras são bem funcionais, mas cabe agora aos desenvolvedores pensar em maneiras criativas de utilizar ambas nos jogos para o portátil. Com exceção do fato de que agora você pode tirar fotos de si próprio com mais facilidade, ainda não me convenci da utilidade prática da câmera interna. Já a entrada para cartões SD e o DSi Shop são ótimas novidades."

VITOR

"De todos os recursos de hardware novos, o mais genial é a câmera, apesar de ela não chamar muito a atenção sem o editor de imagens. O conceito de duas lentes é o mesmo usado em celulares, mas a qualidade das imagens é a da maioria deles. O slot de SD, que permite que você ouça músicas no aparelho ou exporte suas fotos, é um bônus bacana também."

APLICATIVOS

PETRÓ

"Eis aqui o grande trunfo do aparelho. As brincadeiras proporcionadas pelos programas de fotos e de voz são incríveis. Poder brincar com suas músicas digitais é o mais bacana. É possível mudar a velocidade das canções e até criar uma versão 8-bit delas. Com um cabo de áudio apropriado, dá para ligar o DSi no Home Theater e bancar o DJ com esses efeitos especiais."

MEGA

"O tocador de música tem seu charme – o visualizador baseado em *ExciteBike* é sensacional –, mas a incompatibilidade com o formato MP3 torna o software dispensável. O editor de imagens, por outro lado, é versátil e garante diversão mesmo quando não se tem algum game por perto. O DSi Shop é o principal motivo para se adquirir o novo modelo."

NELSÃO

"Um tocador de música não é algo que me convenceria a comprar o aparelho, mas a função adicional não pode ser vista como um problema – é só irrelevante. O gravador de voz é uma besteira inútil, pois o áudio não pode ser exportado. Já o editor de imagens é show. Simples, possui efeitos engraçados e ainda é possível passar as fotos alteradas para o computador."

PRANDONI

"O player de música é fantástico. É fácil variar o timbre e a velocidade das músicas e a opção para tirar voz funciona melhor do que em muito jogo de karaokê disponível por aí. O editor de imagens é fácil de manusear, ainda que limitado. Perfeito para tirar fotos e zoar os amigos a qualquer momento ou retocar imagens para animações."

HENRIQUE

"A melhor parte. O editor de imagens é, sozinho, uma grande inovação. Embora a qualidade das fotos seja apenas razoável, há tantos efeitos que dá para passar horas brincando com as possibilidades. Uma pena que não dê para gravar vídeos utilizando os mesmos recursos. O tocador de música também é uma boa novidade, mas como MP3 Player, o DSi é grande e desajeitado."

VITOR

"Videogame, câmera e player de música. Melhor que isso, só se viesse uma faca Ginsu de brinde. Juntos, os aplicativos são os verdadeiros sugadores de tempo. O espaço interno do console é razoável e permite que você coloque quantos bigodes conseguir em seus amigos. No fundo, porém, esses são meros aperitivos para o prato principal: jogos de DSiWare."



VEREDITO

PETRÓ

"Com a Apple apostando no iPhone e no iPod Touch como plataformas de games, as mudanças feitas no DSi devem manter o portátil na liderança do mercado de jogos casuais. É uma evolução natural, mas o formato do aparelho deveria ter sido esse desde o começo. Venderá ainda mais se a câmera for usada em jogos e se o DSiWare tiver jogos que prestem."

MEGA

"Nada impede a Nintendo de inaugurar uma versão portátil do VC no DSi Shop e disponibilizar toda a biblioteca da era Game Boy no novo aparelho. Mas, mesmo que isso não aconteça, o custo-benefício já é muito maior do que qualquer uma das versões anteriores. De qualquer forma, é melhor esperar um pouco antes de aposentar o modelo que você já tem."

NELSÃO

"Se a dúvida é 'troco ou não troco', digo sem medo que vale a troca. Tanto os donos do DS tijolão quanto do Lite têm razão de sobra pra vender o antigo e pegar um DSi. Telas maiores e com mais brilho, câmera e sistema de menus mais amigável são características que pesam a favor. Além disso, o acesso ao DSi Shop é exclusivo do DSi, o que justifica o investimento."

PRANDONI

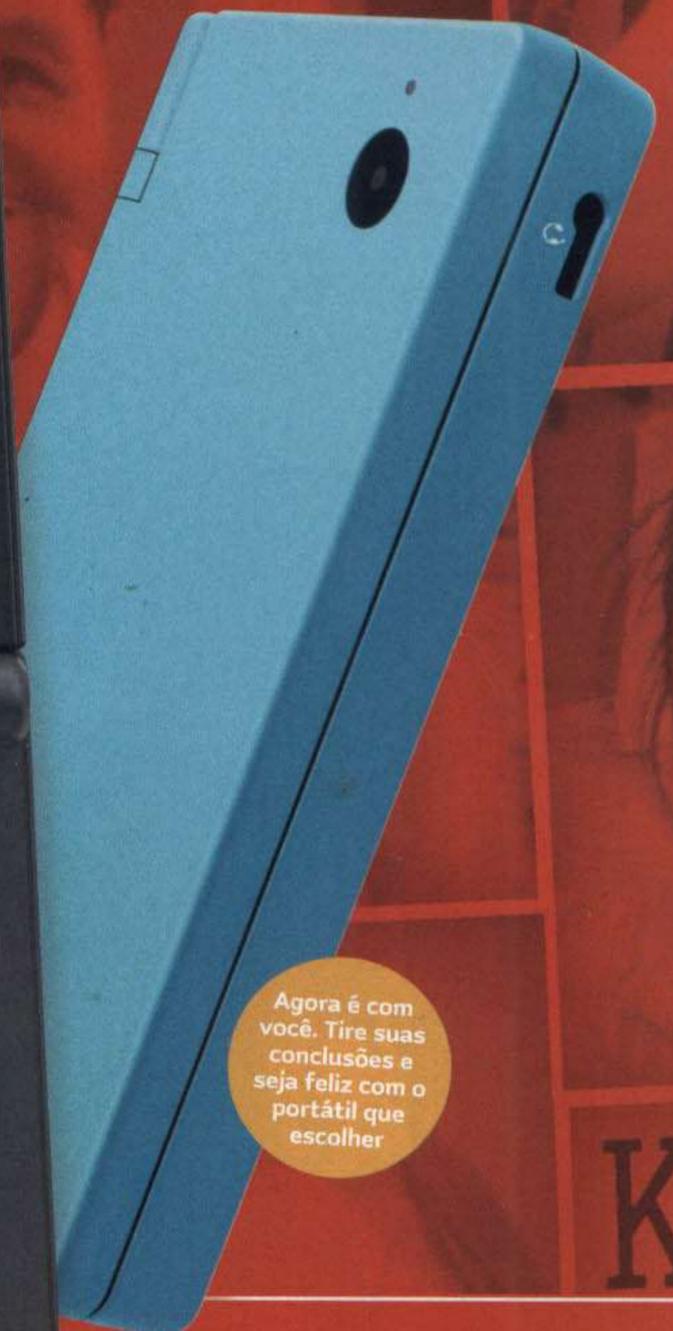
"O DSi traz tantas pequenas novidades que é praticamente uma obrigação para os fãs da Nintendo comprar um. A entrada de cartuchos de GBA faz falta, mas a inovação das câmeras compensa. Ainda assim, quem já tem um DS Lite pode esperar para trocar de aparelho: o grande diferencial aqui é o DSiWare, e ainda deve demorar para surgirem games e aplicativos imperdíveis."

HENRIQUE

"Se você já tem um DS Lite, fique com ele. Por enquanto, não vale a pena investir no DSi. Embora as novidades sejam bacanas e os recursos deem mais flexibilidade ao aparelho, ainda não existem jogos por aqui que façam uso das câmeras. Mas não duvide da capacidade da Nintendo em surgir com uma ideia genial que utilize os novos recursos. Vale a pena esperar."

VITOR

"Apesar de a câmera e o editor de imagens serem geniais, o que conta mesmo são os jogos. Quando os primeiros games exclusivos para ele começarem a sair, é provável que ninguém nem se lembre muito desses recursos extras. Sem dúvida, é um aparelho fantástico. Mas, até que surja um game que faça o conjunto valer a pena, eu continuo com o meu antigo e fiel GBC."



Agora é com você. Tire suas conclusões e seja feliz com o portátil que escolher

DIÁRIO DE UM DESIGNER

PARTE 4

Conforme seu jogo para o DS toma forma, Keith Webb começa a pensar em design de som, extras e em arrumar uma produtora

Tudo está entrando nos eixos aqui nos escritórios de *Go! Go! Kokopolo*. O game está começando a tomar forma e parece que vai ser um título bem divertido. Com todo o trabalho de desenvolvimento finalizado, este é o momento perfeito para arredondar aquelas partes menos óbvias do design de jogo, que geralmente são deixadas para a última hora. Coisas como trechos incidentais de apresentação e as telas interativas que servem para articular o produto.

Muitos detalhes pequenos – como fontes, gráficos de fundo adicionais e algumas pequenas animações que deixam as telas de menu interessantes – precisam ser ajustados. Isso vai servir para dar uma lapidada no game e garantir um nível extra de qualidade. Com o jogo principal finalizado, este

também é o momento ideal para acrescentar alguns bônus como recompensa para os jogadores que quiserem explorar o game mais a fundo.

Bônus são bons

Até agora, o arranhão de Kokopolo estava limitado a simples apertos de botões, mas, obviamente, a capacidade da stylus serve muito bem para usar a mecânica do arranhão de uma maneira mais natural. Comecei a projetar um pequeno minigame para ser jogado na tela inferior, só por diversão, durante a abertura do jogo. Isso envolve riscar a tela de baixo, que é uma mecânica utilizada em vários

outros pontos do game (mas vou fazer segredo sobre isso por enquanto, pois é muito mais divertido quando você os descobre inesperadamente).

Também aproveitei a oportunidade para entrar em contato com alguns projetistas de som e dei a eles uma visão geral do game para que uma trilha sonora começasse a ser feita. Como falei em uma edição passada, a jogabilidade tende a seguir um ritmo acelerado, então seria legal transferir esse ritmo para a trilha sonora e para a música de fundo. Como o ritmo foi finalizado no protótipo, o pessoal do som pode usá-lo como modelo e pirar com as melodias, para

criar músicas que grudam na cabeça durante dias.

Há vida lá fora

Até este ponto, o desenvolvimento de *Go! Go! Kokopolo* tem sido um trabalho mais individual, com uma pequena ajuda de uma ou duas pessoas. Porém, para seguir em frente, agora também é hora de iniciar o processo de preparação do game para o varejo. Com isso em mente, conseguir uma produtora certamente abriria muito mais oportunidades, além de injetar um pouco mais de dinheiro para fazer esse projeto correr em velocidade máxima. Atrair a atenção de uma produtora é um processo

Jinbe parece assustador, mas, no fundo, ele só tem boas intenções



WHEN A HYPERACTIVE WILD-CAT IS ON THE LOOSE, NO ONE IS SAFE!!!

GET READY FOR A BRAND NEW EXPERIENCE IN ARCADE ACTION!

INTRODUCING A NEW ANTI-HERO FOR THE HANDHELD ERA...
KOKOPOLO

SCRATCH YOUR WAY THROUGH 80 FUN-FILLED STAGES USE YOUR ENEMY'S INSTINCTS AGAINST THEM AS YOU LURE THEM INTO TRAPS...
MASTER THE "SLASH DASH" MOVE TO CAUSE UNTOLD CHAOS!!!!
UNIQUE DUAL SCREEN GAMEPLAY - KEEP AN EYE ON BOTH SCREENS AT ONCE!!

- 80 LEVELS OF PURE ARCADE MAYHEM
- 40 COLLECTABLE "SCRATCH CARDS"
- JOIN FORCES OR COMPETE IN THE VS MODE
- A HORDE OF CRAZY CHARACTERS AND BOSSES TO SCRATCH YOUR WAY THROUGH
- GAMEPLAY THAT APPEALS TO RETRO ENTHUSIASTS AND CASUAL GAMERS ALIKE
- UNLOCK EXTRA MODES AND TIME TRIALS

Este é o prospecto feito por Keith Webb para conseguir uma produtora e finalmente lançar seu jogo

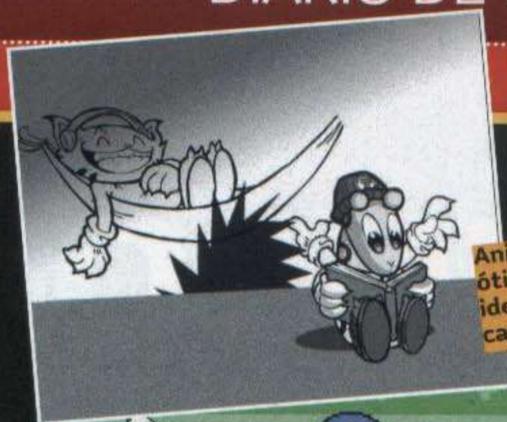


ENTRADA TRIUNFAL

Porque as primeiras impressões são as que ficam

Como na maioria dos jogos de DS, uma animação introduz o game. O DS pode processar grandes sprites, assim como várias transformações e rotações, de modo que a introdução deve ser um filminho agradável. Inicialmente, a sequência foi esboçada e depois virou uma animatic (uma animação básica) para a visualização de quais áreas deveriam ser sprites e quais deveriam ser quadrados para manter o uso de memória em um nível apropriado.

A introdução mostra basicamente os personagens e a trama simplificada de uma maneira rápida e bem-humorada. Uma trilha sonora bacana acabará sendo acrescentada às imagens para dar ao filminho o status de concorrente ao Oscar (Bom... talvez não).



Animações de abertura são ótimas para dar ao jogador uma ideia sobre a personalidade de cada um dos protagonistas



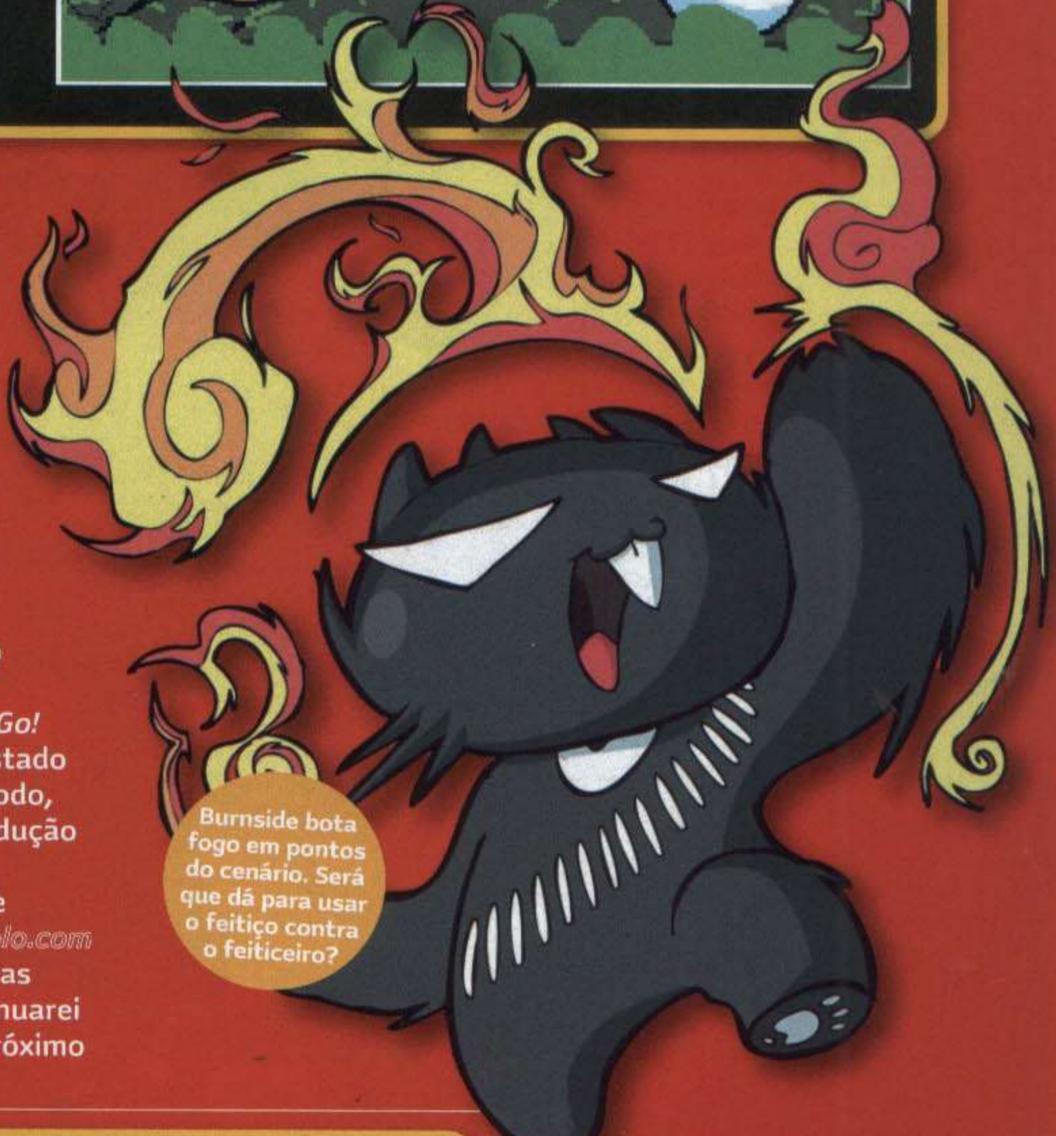
muito complicado se o game foi desenvolvido sem o apoio de uma grande companhia. Normalmente, isso exige a produção de dois documentos: um detalhamento de todos os custos propostos para a finalização do game e para a contratação de pessoal para esse fim; e um resumo de uma página (um prospecto), que ilustra o produto com os termos mais simples possíveis.

Eu compilei um prospecto informativo, destacando diferentes aspectos da jogabilidade, o estilo e o público alvo, para que as produtoras possam ter uma idéia clara do tipo de game que ele será. Entrei em contato com várias produtoras que mostraram interesse no game, e minha intenção era encontrar uma

com fortes elos com o mercado japonês. Para conseguir o máximo possível de exposição, atraí o interesse de quatro candidatos em potencial, que deram uma olhada no título e gostaram do que viram.

Nos próximos meses, o trabalho será, na maior parte do tempo, conversar com as produtoras para conseguir financiamento para o resto do desenvolvimento. Dito isso, o diário de desenvolvimento de *Go! Go! Kokopolo* entra em um "estado de silêncio" por um curto período, mas deve voltar quando a produção estiver a todo vapor.

Nesse intervalo, você pode conferir o site oficial - kokopolo.com -, que tem atualizações e outras coisas interessantes. Eu continuarei trabalhando duro até nosso próximo encontro. Um abraço! ☺



Burnside bota fogo em pontos do cenário. Será que dá para usar o feitiço contra o feiticeiro?

PASSOU RASPANDO

Prepare seu próprio arranhão

Várias raspadinhas estão escondidas pelas fases, só esperando para serem descobertas. O processo para disponibilizá-las é um segredo bem guardado, mas os jogadores que conseguirem encontrar todas poderão visualizar as artes dos personagens, biografias detalhadas e algumas outras paradinhas interessantes. Ao riscar as raspadinhas com a stylus, códigos são revelados, que, por sua vez, destravarão certos eventos e opções extras. Elas também serão uma vitrine de todas as animações de sprites do game, de modo que os completistas vão querer procurar bastante por essas arcas do tesouro.

Este é Astrobug. Você o encontra no espaço, após entrar por uma porta secreta



Não ganhou nada - mas habilitou uma das muitas artes conceituais

Uma das primeiras versões da tela de seleção de personagens



Versão preliminar da capa do jogo usada para promover o mesmo

Por Humberto Martínez
Ilustração: Makotron

NINTENDOPÉDIA

VOLUME 15 (parte 2): MEGA MAN

Conheça mais robôs e chefões que fizeram muitos jogadores sofrer por décadas

Na edição passada, dedicamos todo o espaço à arte dos chefes da série *Mega Man* clássica. Nesta edição, além da arte dos chefes de *Mega Man 8*, *Mega Man & Bass* (SNES) e de alguns chefões inesquecíveis que aparecem em vários games, há a descrição de todos eles, inclusive os da edição passada. Os números de série que acompanham os nomes ajudam a entender a origem dos robôs: DRN são os robôs construídos por Wily e Light; DWN foram feitos por Wily ou reprogramados por ele com a pior das intenções e KGN são robôs criados por King, um robô de Wily que ganhou autonomia e quer dominar o mundo sozinho.



UNIVERSO NINTENDO



BURN MAN

SWORD MAN

ASTRO MAN

MAGIC MAN

CLOWN MAN

MAD GRINDER

TENGU MAN

YELLOW DEVIL

DYNAMO MAN

COLD MAN

GRENADE MAN

CUT MAN [DRN-003]

Sua função original era agir como robô-lenhador, porém foi reprogramado por Dr. Wily para atuar como criminoso.

GUTS MAN [DRN-004]

Absurdamente forte e capaz de carregar toneladas, Guts Man é um construtor civil cuja função era carregar peso nas obras.

ICE MAN [DRN-005]

Robô feito para executar tarefas humanas em ambientes de temperatura congelante; funcional também no calor.

BOMB MAN [DRN-006]

Robô construído para explodir grandes destroços e rochas em canteiros de obras e para trabalhar junto com Guts Man.

FIRE MAN [DRN-007]

Obcecado por justiça e fogo, Fire Man foi criado para trabalhar em fornalhas e suportar temperaturas vulcânicas.

ELEC MAN [DRN-008]

Criado pela dupla de cientistas para lidar com altas tensões e, futuramente, conduzir sozinho uma usina nuclear.

METAL MAN [DWN-009]

Primeiro robô criado por Wily para combater Mega Man, Metal dispara serras afiadas (que são o seu ponto fraco).

AIR MAN [DWN-010]

Originalmente projetado para ser uma espécie de ventilador móvel gigante e limpar o lixo das ruas. É rival de Wind Man.

BUBBLE MAN [DWN-011]

Desenvolvido para batalhas subaquáticas, apesar de ter sua movimentação limitada devido a uma falha mecânica.

QUICK MAN [DWN-012]

Velocista e rival de Turbo Man, esta criação de Dr. Wily (que traiu o criador) é uma das mais velozes entre os robôs.

CLASH MAN [DWN-013]

Às vezes traduzido como Crash Man, este robô cavador possui uma armadura capaz de resistir a grandes explosões.

FLASH MAN [DWN-014]

Inspirado no protótipo Time Man, Flash Man consegue paralisar o tempo. É careca, por isso, odeia comerciais de peruca.

WOOD MAN [DWN-016]

Uma peça rara de genialidade, Wood Man é feito quase que totalmente de madeira e é revestido de metal. Inflamável!

NEEDLE MAN [DWN-017]

Criado por Light e Wily para cavar túneis em minas com os poderosos espetos giratórios em sua cabeça.

MAGNET MAN [DWN-018]

Este robô de combate domina o magnetismo e pode disparar ímãs ou usar a força para puxar o inimigo.

GEMINI MAN [DWN-019]

O robô mais narcisista da série cria um holograma de si mesmo para confundir seus adversários (e para admirar a própria beleza).

HARD MAN [DWN-020]

Com três toneladas, Hard Man é feito de ceramic titanium, espécie de titânio que só existe em *Mega Man*.

TOP MAN [DWN-021]

Graças a um mecanismo de autobalço, Top Man pode girar em alta velocidade e atacar com grande precisão.

SNAKE MAN [DWN-022]

Este robô dispara mísseis em forma de cobra que rastejam pelo chão para acessar áreas estreitas ou para ataque.

SPARK MAN [DWN-023]

Criado por Dr. Wily para gerar e aguentar duas vezes mais energia elétrica do que Elec Man. Suas mãos são eletrodos.

SHADOW MAN [DWN-024]

O primeiro robô ninja criado por Dr. Wily é perito na arte da substituição (troca o corpo por um tronco) e usa shurikens.

BRIGHT MAN [DWN-025]

Sua cabeça tem uma lâmpada capaz de emitir um clarão de um milhão de watts de potência para atordoar os inimigos.

TOAD MAN [DWN-026]

Robô criado para a agricultura com função de fazer chover. Em combate, Toad Man pode criar poderosas chuvas ácidas.

DRILL MAN [DWN-027]

Dr. Cossack o criou para trabalhar em minas e escavar rochas com suas brocas. Ele achou uma vasta mina de ouro.

PHARAOH MAN [DWN-028]

Cossack tinha interesse nos segredos egípcios e criou este robô para liderar um grupo de investigação e arqueologia.

RING MAN [DWN-029]

O cientista russo o criou para destruir Mega Man. Ele conta com uma movimentação rápida e ataca com anéis-bumerangues.

DUST MAN [DWN-030]

Talvez inspirado em Air Man, Dr. Cossack o criou para gerar vácuo e sugar o lixo das ruas. Ele compacta lixo e o dispara.

DIVE MAN [DWN-031]

Criado por Dr. Cossack para atuar como um submarino e atacar os inimigos com mísseis teleguiados.

SKULL MAN [DWN-032]

Criado exclusivamente para lutar, Skull Man conta com um escudo, ótimas técnicas e só ataca quando o inimigo se move.

GRAVITY MAN [DWN-033]

Dono de um mecanismo para

controle total da gravidade, este robô pode tornar o adversário leve ou pesado demais.

WAVE MAN [DWN-034]

Evolução de Bubble Man, Wave tem boa mobilidade dentro e fora d'água. Ataca com arpões e ondas arrasadoras.

STONE MAN [DWN-035]

Amigão de Guts Man, este titã de tijolos consegue criar um círculo de pedras protetoras à sua volta (serve para atacar).

GYRO MAN [DWN-036]

Robô equipado com uma hélice nas costas. Wily ia adequar um sistema de vôo, mas isso era caro, então preferiu usar um propulsor.

STAR MAN [DWN-037]

O ambicioso Dr. Wily criou o primeiro robô dedicado à exploração espacial, Star Man. Estrelas de metal protegem o seu corpo.

CHARGE MAN [DWN-038]

Robô de transporte movido a água e carvão, criado para atuar em qualquer terreno. Sua forma de locomotiva é idéia de Dr. Wily.

NAPALM MAN [DWN-039]

Evolução de Bomb e Clash Man, Napalm Man é equipado com uma enorme variedade de mísseis e torpedos.

CRYSTAL MAN [DWN-040]

Em tempos difíceis, Dr. Wily construiu Crystal Man para criar cristais artificiais que pudessem ser vendidos por um bom preço.

BLIZZARD MAN [DWN-041]

Criado para dar aulas de esqui no Canadá, reajustado para expedições na Antártida e, enfim, adaptado para criar neve e lutar.

CENTAUR MAN [DWN-042]

Criado por um cientista grego para servir como guia turístico nas ruínas gregas. Seu ataque manipula e paralisa o tempo.

FLAME MAN [DWN-043]

Invenção de um cientista árabe, seu propósito era trabalhar nas usinas petrolíferas. Ele deve ser recarregado três vezes ao dia.

KNIGHT MAN [DWN-044]

Vencedor de centenas de duelos,





Knight Man é inspirado em cavaleiros medievais e ataca com uma maça e usa escudo.

PLANT MAN [DWN-045]
Único robô criado no Brasil, Plant Man pode se comunicar com as plantas e cuida de jardins botânicos.

TOMAHAWK M. [DWN-046]
Um cientista americano indígena criou esta versão robótica de um grande guerreiro apache. Ele ataca com grandes machados.

WIND MAN [DWN-047]
O governo chinês criou Wind Man. Este robô é capaz de criar rajadas de vento com velocidade superior a 200 quilômetros/hora.

YAMATO MAN [DWN-048]
Desenvolvido por cientistas japoneses, Yamato é inspirado em samurais, por isso, é muito poderoso e honrado.

FREEZE MAN [DWN-049]
Protótipo movido a energia limpa e não poluente, feito de gelo e metal. Freeze é cruel e adora fazer poses heróicas.

JUNK MAN [DWN-050]
Originalmente criado para trabalhar em aterros e separar lixo reciclável, Junk cria escudos e ataca com lixo compactado.

BURST MAN [DWN-051]
Criação de Dr. Wily, é um dos primeiros a combinar um ataque aquático e explosivo com suas bombas protegidas por bolhas.

CLOUD MAN [DWN-052]
Criado por Wily e Blizzard Man, Cloud Man usa um dispositivo de controle de gravidade para voar e controlar o clima.

SPRING MAN [DWN-053]
Wily gastou duas mil molas na criação do saltitante Spring Man. Ele ganha novos poderes quando atacado pela arma Thunder Bolt.

SLASH MAN [DWN-054]
Prova de que Dr. Wily é fã de Wolverine, Slash conta com garras e ataques parecidos com o do famoso X-Man.

SHADE MAN [DWN-055]
Ex-atração de parque de diversões, este vampiro-robô

conta com olhar petrificante e suga o sangue dos inimigos.

TURBO MAN [DWN-056]
Modificado a partir de um carro, pode alternar entre a forma humanóide e veicular. Ele conta até com um sistema de som.

TENGU MAN [DWN-057]
Inspirado em um demônio do folclore japonês, Tengu é um robô capaz de criar furacões absurdamente poderosos.

ASTRO MAN [DWN-058]
A ideia original era criar um robô não para combate, mas só para hipnose e manipulação. Mas ele entrou na luta contra Mega Man.

SWORD MAN [DWN-059]
Atual dono da poderosa espada Flame Sword. O problema é que a espada é pesada demais e tira o equilíbrio de Sword Man.

CLOWN MAN [DWN-060]
Ex-coadjuvante de um programa infantil de TV, este palhaço foi roubado e reprogramado por Wily para enfrentar Mega Man.

SEARCH MAN [DWN-061]
Wily instalou duas cabeças para deixá-lo mais inteligente, mas esqueceu de criar duas personalidades distintas.

FROST MAN [DWN-062]
Este gigantesco robô foi criado com as peças extras de Clown Man e, além da força bruta, conta com poderes congelantes.

GRENADE MAN [DWN-063]
Adora o calor do combate e ataca com explosivos. Além da paixão por bombas, Grenade adora ser pego pelas explosões.

AQUA MAN [DWN-064]
Wily comprou peças para melhorar Clown Man e usou as sobras para criar Frost Man, mas falhou e criou Aqua Man.

CONCRETE MAN [DWN-065]
Criado para atuar na construção civil, porém já obsoleto e quase sucata. Mesmo assim, Wily quis usar seus ataques de concreto.

TORNADO MAN [DWN-066]
Criado para controlar e impedir furacões, Tornado Man foi demitido e passou a trabalhar

no grupo criminoso de Dr. Wily.

SPLASH WOMAN [DWN-067]
A primeira robô-chefe da série foi criada para resgatar vítimas de acidentes no mar. Demitida, passa os dias em karaokês.

PLUG MAN [DWN-068]
Ex-gerente de qualidade em uma fábrica de televisores, viciado em tranqueiras tecnológicas (ele até faz compras no fim de *MM9*).

JEWEL MAN [DWN-069]
Antes da aposentadoria forçada, Jewel Man trabalhava em minas de diamante, onde cuidava da lapidação de jóias.

HORNET MAN [DWN-070]
A Capcom ia usá-lo como um robô feminino chamado Honey Woman. Sua função é polinizar e manipular plantações.

MAGMA MAN [DWN-071]
Capaz de suportar as altas temperaturas vulcânicas, Magma tinha como função cuidar das atividades de uma usina, mas foi aposentado.

GALAXY MAN [DWN-072]
Outro robô com prazo de validade vencido. Galaxy foi feito para trabalhar no espaço e recalculer rotas de mísseis.

FAKE MAN [DWN-073]
Chefe de um episódio especial de *MM9*, Fake Man é um policial que tenta enganar Mega Man ao dizer que prendeu Dr. Wily.

DYNAMO MAN [KGN-001]
Criado para conduzir excursões escolares em usinas, o gerador de eletricidade de Dynamo ficou fora de controle e perigoso.

COLD MAN [KGN-002]
Desenvolvido para servir de geladeira e armazenar DNA de dinossauros, Cold Man ataca com espetos de gelo.

GROUND MAN [KGN-003]
Mais um robô perfurador criado para trabalhar em minas. Ground tem a mania de roubar tesouros encontrados no seu trabalho.

PIRATE MAN [KGN-004]
Criado por King (um rebelde feito por Wily) para saquear o comércio marítimo. Ninguém conhece o esconderijo de Pirate.

BURNER MAN [KGN-005]
King o criou para destruir a natureza e o enganou dizendo que ele explodiria se não queimasse uma floresta por dia.

MAGIC MAN [KGN-006]
Pesquisador empenhado de truques mágicos, Magic Man atuou no circo e passou a trabalhar para King.

OUTROS CHEFÕES INESQUECÍVEIS

YELLOW DEVIL
Monstro criado por Dr. Wily com base em nanotecnologia, capaz de se desmontar em pedaços. Seu único ponto fraco é o olho.

MAD GRINDER
Rolo compressor com visual punk e atitude agressiva. Sua meta primordial é esmagar qualquer resistência.

MECHA DRAGON
Um dos chefões de *MM2*, este dragão surgia destruindo os únicos blocos que serviam de piso para Mega Man. Um apelão.

WILY MACHINE
São as naves usadas por Wily nos finais dos games. Sempre que Mega Man destruiu uma, outro modelo surgia no lugar.

CIENTISTAS

DR. LIGHT
Doutor Thomas Light é um cientista brilhante "do bem", que deseja criar robôs para ajudar os humanos. Ele criou Mega Man.

DR. WILY
Doutor Albert W. Wily estudou com Light e é seu eterno rival. Wily quer enriquecer e dominar o mundo com as suas criações.

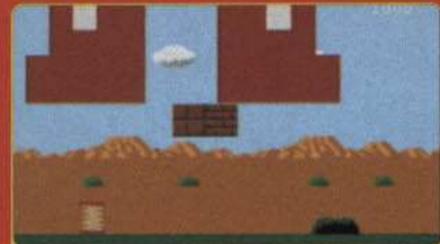


COMÉDIA TOTAL!

Humor nonsense no novo game da Sega para o WiiWare

Lançado exclusivamente no Japão, *Pole's Big Adventure* é diferente de tudo o que você já viu na loja virtual do Wii até agora. Com gráficos estilo Nintendinho (ou seria Master System?), ele faz paródia com elementos típicos de jogos de plataforma e coloca o personagem principal em situações absurdas e hilárias. A seguir, os 40 momentos mais bizarros, ridículos e cômicos de um ótimo jogo que você nunca vai jogar.

É de heróis como Pole que o mundo dos games precisa. Ou não



Quando Pole come um upercogumelo, ele cresce. O problema é que ele nunca para de crescer e, eventualmente, explode. Começou bem.



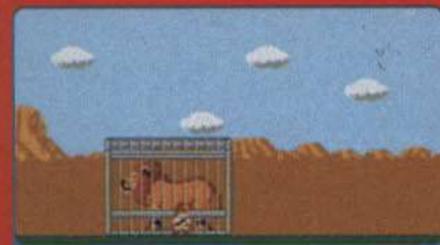
Será que este cano dá acesso a alguma caverna subterrânea cheia de moedas? Não, é só um cano de petróleo. Pegadinha!



Cactos não servem só para decorar banheiros. Aqui, eles são armas mortais capazes de arrancar fora a sua cabeça.



Como pular um buraco assim quando se tem pernas curtas? É só pedir ajuda a um atleta para ser chutado até o outro lado.



Em qualquer outro jogo, o leão sairia da jaula e engoliria você. Mas não aqui: animais enjaulados não oferecem perigo algum.



Comer as maçãs espalhadas pelas fases garante muitos pontos, mas também causa ânsia de vômito. Hora de colocar tudo pra fora!



Nesta ponte, Pole precisa ter cuidado para não ser atacado pelas piores criaturas aquáticas que existem: praticantes de nado sincronizado.



Devore um cogumelo para... se transformar em um típico gringo norte-americano? Andaram comendo shitake demais lá na Sega.



Tarzan aparece do nada, pendurado em um cipó, mas logo em seguida mete a cara em uma plataforma emorre. Rei da floresta? Pfff...



De repente, Pole é substituído por um bonequinho de palito. Se não é culpa da crise econômica, não sabemos o que é.



O que pode ser mais mortal do que um vulcão que cospe lava? Um vulcão que cospe botas e rolos de papel higiênico, é claro.



A aventura mal começou e os créditos já estão subindo na tela. Pelo jeito, alguém cansou do jogo bem antes do estágio final.



A fase começa e... você a completa instantaneamente. Ninguém mandou colocarem o castelo tão perto do ponto inicial.



Não sabemos se rolou algum jabá, mas há latas do refrigerante 7-Up no jogo. E elas, claro, dão sete vidas extras a Pole. Faz sentido.



Por um instante, o cenário pixelado ganha um visual realista. Na verdade, é só uma fotografia, mas não deixa de ser engraçado.



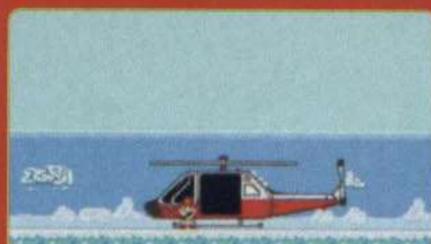
Estrelas douradas deixam você invencível por alguns segundos, certo? Errado! Esta aqui causa morte instantânea. Fique longe dela.



Pinguim + supercogumelo = panqueca congelada de Pole. Como você já deve ter percebido, os cogumelos mais atrapalham do que ajudam.



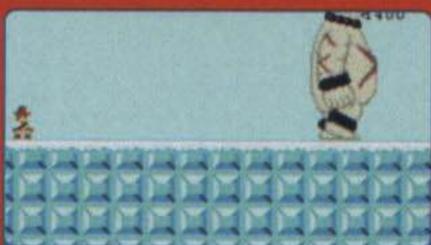
Para azar de Pole, o ar gélido congelou todas as maçãs da fase. Bem, é isso o que acontece em temperaturas abaixo de zero, não?



Preocupados com a saúde do herói, os produtores mandam um helicóptero de resgate para levá-lo a um lugar mais quente.



O que animais de origem africana fazem em um cenário como este? E que motivos alguém teria para fuzilá-los? Vai entender...



O chefe da fase de gelo: um enorme urso polar que mostra suas enormes garras para... sair correndo de medo em seguida. Então tá.



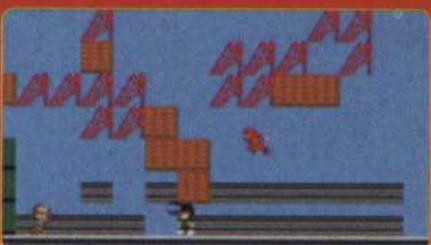
O urso polar dá as caras novamente, mas, desta vez, preso dentro de um grande pedaço de gelo. Mais uma vitória fácil para Pole.



Os efeitos dos supercogumelos variam. Este aqui funciona como um comprimido de Viagra. Melhor não entrar em detalhes.



Cinco inimigos na tela ao mesmo tempo em um jogo 8-bit? Prepare-se para ver sprites piscando e sofrer com slowdowns propositalis.



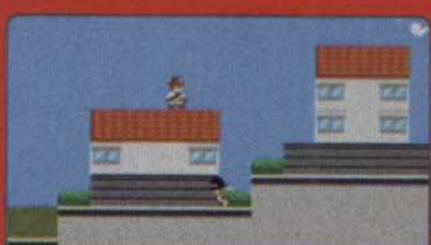
Muitos jogos antigos travam de uma hora para outra, e *Pole's Big Adventure* não é diferente. Esta imagem é a prova disso.



Aparentemente, os produtores esqueceram de programar esta fase. Não há nada para ser visto aqui; apenas siga em frente.



Como manda a tradição japonesa, Pole é recompensado por roubar uma calcinha da varanda de uma casa. Moleque pervertido!



Ninjas são perigosos, mas ninjas sem roupa são piores ainda. Se bem que as "armas" deles ficam escondidas atrás de folhas de figueira.



Depois de tanto sofrimento para conseguir alguns pontos, o jogo dá 100 milhões para você sem nenhum motivo aparente.



Diferentemente do Mario, os ossos das pernas de Pole se quebram quando ele cai de grandes alturas e ele começa a mancar.



E a próxima terrível criatura que você precisa enfrentar é... o simpático cãozinho da vizinha? Não faz o menor sentido, mas enfim...



A busca por sua namorada leva Pole ao mundo real, onde ele participa de uma melancólica montagem com fotos do Japão.



Nosso herói vai parar na Lua em uma boa hora. Pena que ele tenha de assistir a sua terra natal implodindo ao fundo.



Um ovni tenta abduzir Pole usando uma garra que simplesmente não consegue segurá-lo da maneira certa por tempo suficiente.



Minutos mais tarde, Pole finalmente é abduzido e transformado em um alienígena com uma língua de 4,5 metros de comprimento.



Não se engane com as estrelas cadentes que cortam os céus nesta fase: assim como as normais, elas causam morte instantânea.



Quem é o figura da foto? Não fazemos a menor ideia. Também não sabemos por que ele tem uma espiral desenhada na bochecha.



Assistiu ao filme *Alien, O Oitavo Passageiro*? Então ver um alien saindo do bucho de Pole não é uma cena muito forte para você.



Um cano antes da batalha contra o chefe final. Será que ele guarda uma arma secreta? Não, faz você voltar à fase 1-1. É maldade demais...



Que criatura pode ser pior do que os cinco chefes anteriores? Uma formada por pedaços de todos eles, oras. Criatividade nota 1000!

por Gilsomar Livramento

MADWORLD

Não basta ser sádico, tem que ter estilo

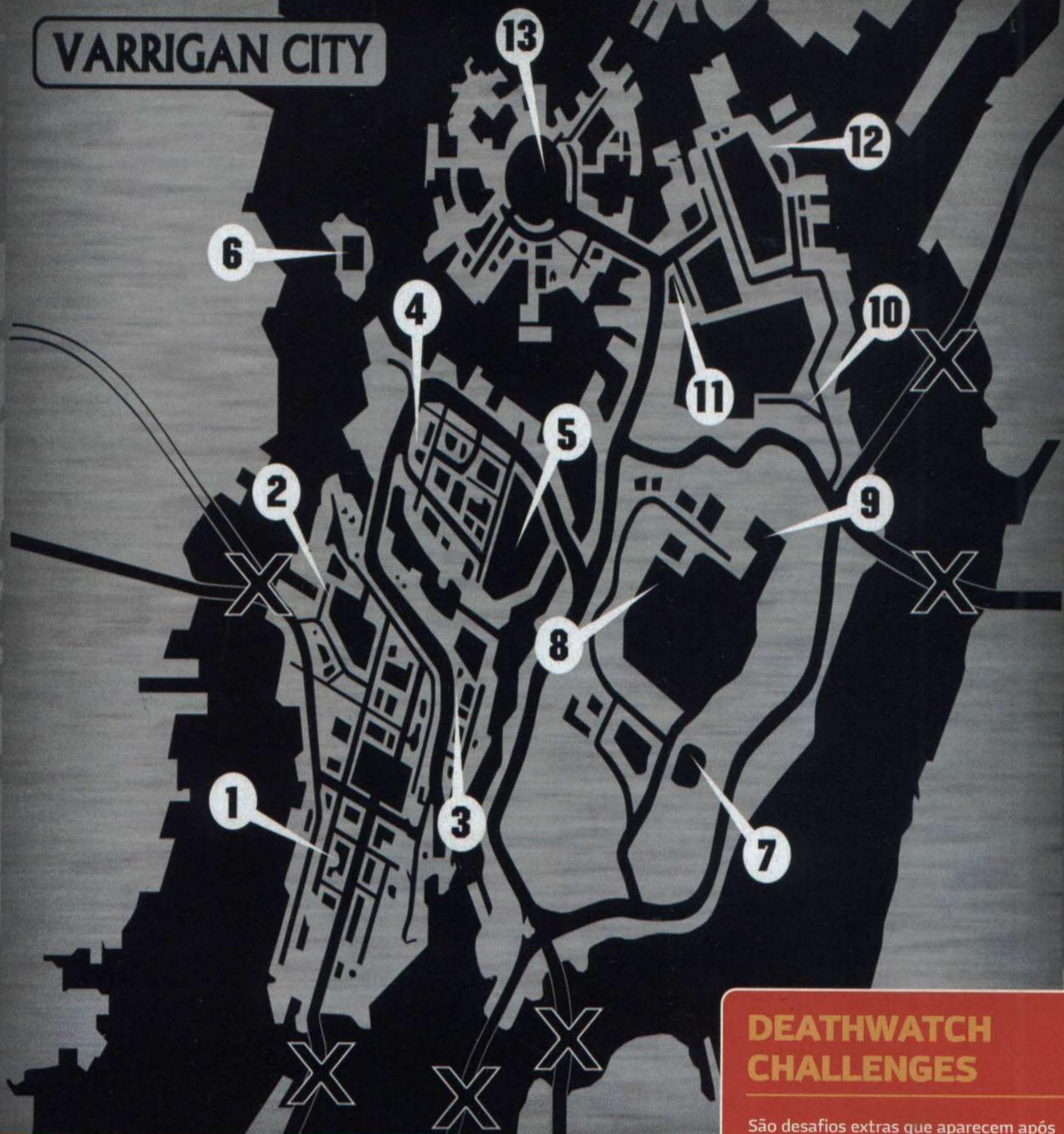
O objetivo de cada fase do jogo é matar o maior número possível de inimigos para alcançar a pontuação necessária que dá acesso ao chefe.

No meio do caminho, surge o minigame Bloodbath Challenge, que ajuda a multiplicar rapidamente a pontuação. Mas, então, se o esquema é tão simples assim, qual a função do detonado? Facilitar sua vida com os chefes, que exigem mais do que esmagar botões, e nos minigames. Além disso, há desafios e armas extras que só ficam disponíveis depois que você termina a história pela primeira vez. Enfim, menos papo e mais ação. Confira o detonado para extrair o máximo do game mais hardcore do Wii.

Ele sempre se lambuza assim quando come algo com ketchup...



VARRIGAN CITY



MAPA GERAL

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| 1. CENTRAL STATION | 7. COURTYARD |
| 2. DOWNTOWN | 8. THE DUNGEON |
| 3. RED LINE HIGHWAY | 9. SANCTUARY |
| 4. GREAT WALL STREET | 10. ACCESS HANGAR |
| 5. BISTRO LA LUSTY GEISHA | 11. MAINTENANCE FACILITY |
| 6. SUMO ARENA | 12. ROBOT FACILITY |
| | 13. THE STRIP |

DEATHWATCH CHALLENGES

São desafios extras que aparecem após terminar o jogo uma vez. Ao completar a primeira condição de uma determinada fase, a condição seguinte só será habilitada depois que você derrotar os três chefes daquela região. Por exemplo: ao completar o primeiro DeathWatch Challenge do estágio Central Station, o segundo só ficará disponível quando o desafio de um outro estágio for completado. Nem todas as fases apresentam estes desafios, mas todos os que existem estão listados no detonado.

EM BUSCA DO ULTRA VIOLENCE

Para alcançar a maior pontuação em um único combo (Ultra Violence), é preciso cravar o máximo possível de itens no maior número de inimigos que puder, para então eliminar todos de uma vez só com um barril explosivo. A quantidade máxima de itens que pode ser cravada em um único inimigo é a seguinte: um barril, uma máscara, dois trompetes e cinco placas (o mesmo vale para os objetos equivalentes encontrados em outras fases).

VARRIGAN CITY

1. CENTRAL STATION

DeathWatch Challenges:

1. Faça o inimigo Bull Mask (o grandão com máscara de touro) ser atropelado por um trem.
2. Consiga 3,2 milhões de pontos.
3. Termine a fase sem usar continue.
4. Vença o chefe em 15 minutos.

Bloodbath Challenge: Turbinator

Você tem três rodadas para lançar o maior número de inimigos na turbina de avião antes de o tempo limite se esgotar. O ideal é arremessar um deles contra os demais, mandando vários em direção à turbina ao mesmo tempo. Se estiver rodeado de inimigos, faça um arremesso giratório (balance o Wii Remote na horizontal) para derrubar todos. Na terceira e última rodadas, os inimigos não param de aparecer. Apenas agarre-os e arremesse-os para derrubar os demais. Obs.: após o desafio, siga pela passagem à esquerda, que fica entre o portão e o veículo com a turbina.



Bloodbath Challenge: Rocket Reamer

O desafio consiste em arremessar a maior quantidade de inimigos nos trilhos do trem. São quatro rodadas

de dez segundos – esse é o tempo que leva para os dois trens passarem pela estação.

CHEFE: Little Eddie

Logo que a luta começar, lance os dois latões explosivos – encontrados no ponto mais alto da área – em Little Eddie. Quando ele ficar atordoado, use sua serra-elétrica e então espere ser agarrado pelo inimigo. Chacoalhe os controles rapidamente para se soltar e prepare-se para acionar o Power Struggle (cena interativa na qual você precisa repetir os comandos exibidos na tela para executar um poderoso ataque; se errar, sofrerá um belo dano). Para evitar os ataques dele, balance o Nunchuk para acionar uma câmera lenta que faz o inimigo abrir a guarda a ataques extras. Repita o esquema até realizar o Finish Move.



2. DOWNTOWN

DeathWatch Challenges:

1. Faça aparecerem três Bull Masks no cenário (mate inimigos comuns para pontuar, mas não mate os Bull Masks).
2. Esmague cem inimigos na prensa.
3. Consiga 3,5 milhões de pontos.
4. Não mate mais do que 25 inimigos. (Enfie o máximo de objetos em um único inimigo, repita o mesmo com outros seis e então use a serra-elétrica dupla para matar todos de uma vez e fazer muitos pontos. Participe do BloodBath Challenge da prensa, mas deixe o tempo acabar sem matar inimigos. Usando essas estratégias, você consegue a pontuação necessária para habilitar a batalha contra o chefe matando apenas 24 inimigos).

Bloodbath Challenge: Death Press

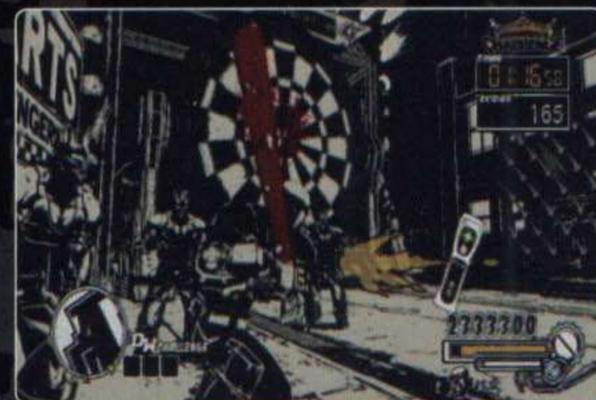
Em dois minutos, você tem que fazer patê de inimigo jogando quantos puder sob a prensa. Ela abaixa a cada 13 segundos e, para mantê-los por lá, é sempre bom deixá-los atordoados, jogando pneus neles ou arremessando os inimigos alguns segundos antes de a prensa

descer. Outra opção é dar ombradas nos inimigos (dois toques no analógico do Nunchuk + A) ou arremessá-los girando na horizontal e derrubando para a morte quem estiver próximo.



Bloodbath Challenge: Man Darts

São dois minutos, um taco de beisebol com pregos e vários oponentes para serem lançados no grande alvo em troca de pontos. A melhor maneira de conseguir um bull's eye (acertar o centro do alvo, que vale 50 pontos) é ficar no meio da rua, na direção exata da mira, e rebater o máximo de inimigos que vierem na sua direção.



CHEFE: Jude the Dude

Ao começar o combate, acerte Jude com um ataque de serra-elétrica e então recue rapidamente (balance o Nunchuk para cima), para evitar o chute. O inimigo pulará numa das paredes e se movimentará ao mesmo tempo em que atira em você. Trave a mira nele (segure o botão C) e desvie das balas até que ele desça. Prepare-se para desviar de seus chutes ou dos tornados que ele lança. Fique atento aos momentos em que Jude levanta uma das pernas – é nessa hora que você pode ativar o Power Struggle para causar mais dano nele.

3. RED LINE HIGHWAY

CHEFE: Von Twirlenkiller

O problema aqui é chegar até o inimigo, já que no caminho há vacas, cones, carros e outros objetos para atrapalhar a sua vida. Além disso, Von



usa suas turbinas para lançar tornados contra você, então opte pela corrida para avançar com segurança. Chegando próximo do inimigo, fique atento aos vários ataques dele. Caso ele realize um chute de cima para baixo, esquive-se e emende um ataque pelas costas. Quando o inimigo mexer no braço para preparar um ataque, fique atento para ativar o Power Struggle – chacoalhe o Wii Remote e o Nunchuk o mais rápido que puder para arrancar um dos braços dele. Feito isso, Von ficará um pouco mais rápido, mas basta repetir o procedimento para acabar com ele. Obs.: caso precise, dentro de uma das caixas no final da rua, há uma Happy Pill (item que recarrega sua energia).



ASIAN TOWN

4. GREAT WALL STREET

DeathWatch Challenges:

1. Encontre as três orbes escondidas na fase.
2. Consiga três milhões de pontos.
3. Elimine o chefe em 15 minutos.

Bloodbath Challenge: Money Shot

A brincadeira aqui consiste em pegar as garrafas de refrigerante, chacoalhá-las e enfiá-las na boca dos inimigos para, em seguida, arremessá-los nos alvos do outdoor em forma de mulher. Acerte os três alvos no corpo da mulher para ganhar uma recompensa. A distância do arremesso varia de acordo com a quantidade de vezes que você chacoalha as garrafas antes de enterrá-las nos oponentes: uma vez para acertar os alvos mais baixos, duas vezes para os alvos mais altos e três vezes para os alvos mais distantes (estes só aparecem na segunda jogada).

CHEFE: Rin Rin

Ela é uma mulher saltitante, então procure não perdê-la de vista. Esqueça a trava da mira e fique de olho no seu radar – é bem mais fácil. Quando RinRin estiver em lugares altos,

procure ficar na direção dela e desvie durante seu mergulho (ou abrigue-se em um dos cantos da área). Agarre uma das bombas que caem no cenário e lance-a contra RinRin quando ela estiver no chão. Com ela atordada, ataque com a serra-elétrica. Após o golpe, desvie dos contra-ataques dela e prepare-se para outra investida aérea. Por fim, repita o procedimento. Se precisar recuperar HP, suba nas caixas em um dos cantos para quebrar objetos e encontrar uma Happy Pill.



5. BISTRO LA LUSTY GEISHA

DeathWatch Challenges:

1. Salve as três gueixas.
2. Elimine o chefe em 15 minutos.
3. Consiga oito mil pontos fritando inimigos no óleo e servindo-os como comida.
4. Termine a fase sem sofrer danos.

Bloodbath Challenge: Hanabi

São três rodadas, de 50 segundos cada, para arremessar os ninjas dentro

Jack avisa:
lixo é para ser jogado no lixo!
Sem mais



COMBOS

Aprenda a executar todos os combos existentes no jogo e castigue os inimigos com muito estilo

Shoulder Charge: Corrida + A

Jump Attack: Pulo + A

Counter Punch: Esquiva + A

Shoulder Throw: Agarre o inimigo e chacoalhe o Remote verticalmente

Side Throw: Agarre o inimigo e chacoalhe o Wii Remote horizontalmente

Head Butt: Agarre o inimigo e chacoalhe o Nunchuk

Punch: A, A, A, A

Power Punch: A, A, A, A + Cima

Backfist: Chacoalhe o Wii Remote horizontalmente

Uppercut: Chacoalhe o Wii Remote verticalmente

Aerial Punch: Z + A

Slam Toss: Agarre um inimigo caído e segure A

Vertical Slash: Mantenha B pressionado e chacoalhe o Wii Remote verticalmente

Horizontal Slash: Mantenha B pressionado e chacoalhe o Wii Remote horizontalmente

Aerial Vertical Slash: Segure Z + B e chacoalhe o Wii Remote verticalmente

Aerial Horizontal Slash: Segure Z + B e chacoalhe o Wii Remote horizontalmente

FINISHING MOVES

Os golpes de finalização rendem 20 mil pontos fáceis quando executados – após uma sequência de golpes, o inimigo fica com um símbolo amarelo de caveira indicando que o golpe final pode ser dado. Algumas finalizações ocorrem aleatoriamente, embora usem o mesmo comando, enquanto outras exigem condições específicas para serem executadas. Confira a lista completa para desfrutar o prazer visual sádico de cada uma delas:

NORMAIS

Giant Swing: Agarre o inimigo com A e movimente o Wii Remote em círculos

Ragdoll Slam: Agarre o inimigo com A e chacoalhe o Wii Remote

Aerial Backbreaker: Mantenha A pressionado para agarrar o inimigo quando ele estiver no ar

Spine Snapper / Neck Cracker / Heart Surgery / Jugular Saw / Vertical Slash / Horizontal Slash / Amputator: Mantenha B pressionado diante do inimigo em pé

Impaler: Mantenha B pressionado com o inimigo no ar

Curb Stomp / Chainsaw Splitter / Ghetto Guillotine: Mantenha B pressionado diante do inimigo caído

Scissor Slice (apenas contra o inimigo Scissorman): Mantenha B pressionado diante do inimigo em pé

Goblin Goodnight (apenas contra o inimigo Tengu): Mantenha B pressionado diante do inimigo em pé

COM ARMAS

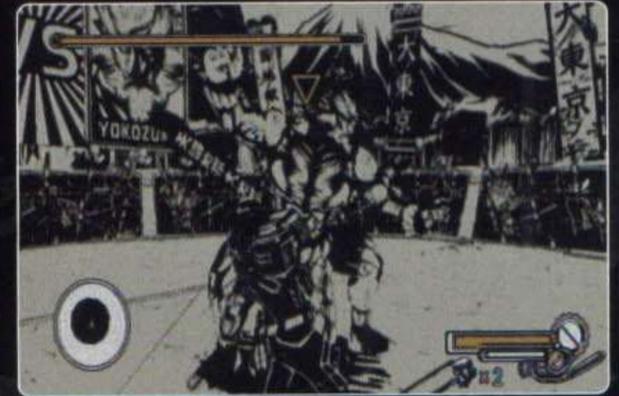
Beheader / Brutal Bisector (adagas): Mantenha B pressionado diante do inimigo em pé

Mounted Spine Ripper / Curb Stop (adagas): Mantenha B pressionado diante do inimigo caído

Windmill of Death (lança): Mantenha B pressionado diante do inimigo em pé

Itomagoi (espada): Mantenha B pressionado diante do inimigo em pé

segundo e terceiro rounds, Yokozuna pode gritar, então mantenha distância para evitar ficar tonto. Vez ou outra, o inimigo salta e tenta lançar um helicóptero em você (faça o comando indicado na tela para escapar). Desviando da investida, ative o Power Struggle quando ele realizar os ataques do primeiro round.



MAD CASTLE

7. COURTYARD

DeathWatch Challenges:

1. Pregue seis inimigos nas estacas da fonte.
2. Termine a fase sem usar continue.
3. Faça cinco milhões de pontos.
4. Mate quatro Death Blades (os inimigos de foice, que surgem quando um zumbi agarra você).

Segredo do cenário: na área em que há uma mesa de jantar, sob o lustre, há a mensagem "Die Here". Primeiro, ative o lustre para que ele desça e então pule sobre ele para ter acesso aos demais lustres que funcionam como plataformas e levam a um Raw Meat (item que mantém os zumbis ocupados) e um Jack Balloon.



Bloodbath Challenge: Man Golf

Com um taco de golfe e três minutos, seu objetivo é dar tacadas certas que passem por dentro das argolas flutuantes. E o que você usa como bola? A cabeça dos inimigos, claro! Aproxime-se dos zumbis e aperte B para ficar na posição de tacada, então regule a direção e espere o momento certo no ajuste da altura (indicada por

de todos os barris espalhados na área (antes do tempo limite se esgotar) e fazer um foguetório. Na primeira rodada, são necessários quatro ninjas, na segunda são dez e na terceira você vai precisar de 13. O segredo do sucesso, aqui, é arremessar os ninjas na direção dos inimigos próximos a barris, de modo a derrubá-los rapidamente dentro dos objetivos.



CHEFE: Shogun

O inimigo executa diversos ataques que precisam ser evitados, abrindo a chance de atacar com a serra-elétrica. Mas o principal é evitar seus ataques com a mão esquerda, que causa um

dano monstruoso! Quando ele prepara a espada para um ataque, pinta a chance de executar um Power Struggle e pegar a espada do inimigo para causar estrago. Quando Shogun estiver com pouco HP, seus movimentos serão mais rápidos e o ritmo de ataque aumentará – tenha cuidado com o grito do inimigo, pois, se você estiver perto, ficará atordoado. Se precisar de HP, quebre as armaduras de samurais próximas de onde Shogun apareceu.

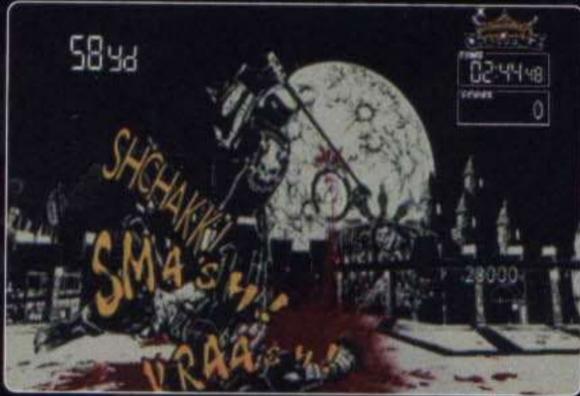
6. SUMO ARENA

CHEFE: Yokozuna

Como numa boa batalha de sumô, o objetivo é mandar Yokozuna três vezes para fora do círculo. No primeiro round, trave a mira em Yokozuna e ande pelos cantos do círculo. Então, quando o inimigo erguer uma das pernas, corra até ele e acerte-o com um gancho (mantenha o direcional analógico pressionado na direção do inimigo e aperte A). Rapidamente, prepare-se para emendar um Power Struggle – chacoalhe os controles o mais rápido que puder para vencer. No



uma linha que fica subindo e descendo) para só então dar a tacada certa. Quanto mais acertos em sequência, maior a pontuação e novas formas de desafios (argolas em movimento) aparecerão. Nos últimos 30 segundos, fica difícil pegar os zumbis, então acerte-os algumas vezes com A e depois use B.



CHEFE: The Shamans

O alvo principal é um lobisomem grandalhão, líder dos Shamans, que manda um monte de subalternos atacar você. No pátio, onde tudo começa, fique próximo das lâminas na passagem para amenizar a onda de ataques e só então investir no Shaman principal – se possível, pegue a tocha para eliminar os inimigos rapidamente. Trave a mira no líder e comece atacando com dois socos e com a serra-elétrica, desviando dos contragolpes. Quando o líder começar a uivar, prepare-se para iniciar o Power Struggle (alternativamente, use o ataque vertical com a serra-elétrica). Ao sofrer um bom dano, o líder dos Shamans usará as garras para ataques de investida – este é um bom momento para desviar dos ataques.



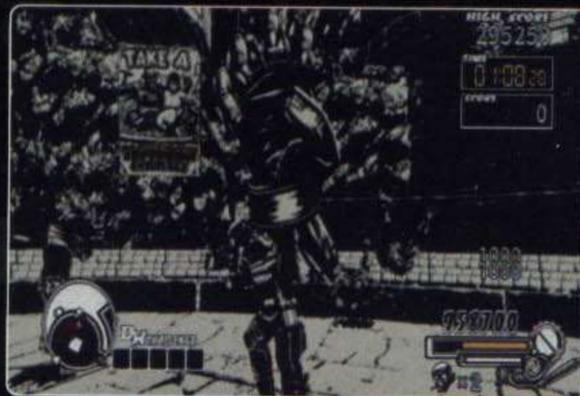
8. THE DUNGEON

DeathWatch Challenges:

1. Enfie cinco candelabros no inimigo Driller (o da broca gigante).
2. Massacre cem inimigos.
3. Termine a fase sem usar continue.

Bloodbath Challenge: Death Press II
Aqui, você tem que ficar longe da mão

gigante ao mesmo tempo em que arremessa os zumbis contra ela, causando o maior número possível de esmagamentos – quando a mão estiver estapeando o chão, fique longe para não virar um borrão vermelho. O segredo para uma alta pontuação é conduzir a mão para o maior grupo possível de zumbis.



CHEFE: Frank

O monstro gigante anda por um tanque de água enquanto você fica nas plataformas. Jogue barris nele e fique atento para se esquivar das pancadas assim que Frank movimentar as mãos. Se ele te derrubar na água, saia rapidamente ou pule na hora certa para evitar a morte (quase) certa – existem duas Happy

Pills nas caixas da plataforma superior. Atenção aos ataques de Frank, pois, quando ele puxar a mão para trás e aplicar um soco, você pode iniciar um Power Struggle e arrancar os parafusos do inimigo. Se Frank se sentar na cadeira gigante, vá até lá e ataque ou ele recarregará o HP aos poucos (mas lembre-se de evitar as descargas na água).



9. SANCTUARY

CHEFE: Elise

Essa vampirinha não é de muitos ataques, então trave a mira nela e parta para cima com tudo, mas sempre esperto para desviar das nuvens de morcegos. Eventualmente, ela desaparecerá, então procure o caixão na área e esmague-o. Em

Little Eddie?
LITTLE? Tá de
sacanagem, né?



seguida, aproxime-se de uma estátua negra em uma das paredes para acionar um Power Struggle. Depois, é só repetir a rotina. Elise pode se esconder em outra estátua, então vá até lá e ataque-a para que ela suma novamente. Desta vez, vá até os vitrais e quebre-os, fazendo com que ela saia de um deles. Via de regra, quebre tudo o que encontrar no cenário.



AREA 66

10. ACCESS HANGAR

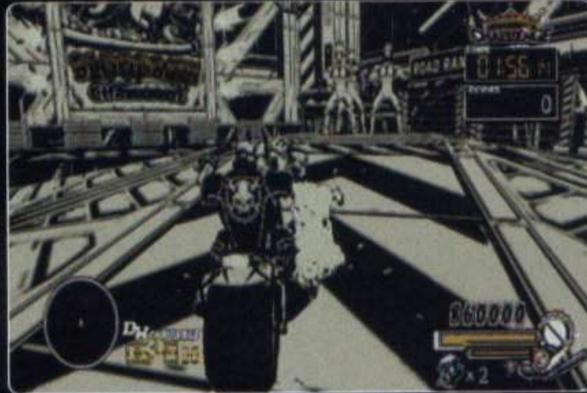
DeathWatch Challenges:

1. Mate o chefe em dez minutos.
2. Termine a fase sem sofrer danos.
3. Consiga 5,6 milhões em pontos.

Bloodbath Challenge: Road Rampage

Suspeitamos que ele nunca tenha perdido uma partida de taco na vida

Em sua moto, balance o Wii Remote ou o Nunchuk para dar um giro de 360 ou 180 graus. O objetivo é rebater os alienígenas contra as paredes do cenário. Um bom método é girar pela sala em sentido anti-horário, balançando o Wii Remote.



CHEFE: Kojack

Neste combate, você deve girar sua moto para acertar Kojack. Se o inimigo se afastar, tente acompanhar sua posição pelo radar para evitar surpresas. Se ambos rodarem as motos ao mesmo tempo, um sobre o outro, tem início um Power Struggle. Após o evento, use o escapamento de sua moto contra Kojack e então volte a repetir os ataques para realizar mais dois Power Struggles.



11. MAINTENANCE FACILITY

DeathWatch Challenges:

1. Elimine todos os Greys (os inimigos alienígenas).
2. Consiga três milhões de pontos.
3. Mate o chefe em 15 minutos.
4. Termine a fase sem usar continue.

Bloodbath Challenge: Money Shot II

Mais um desafio de tiro ao alvo com utilização de garrafas de refrigerante nos inimigos. Vale lembrar que balançar a garrafa uma vez serve para atingir alvos baixos, e balançar duas vezes atinge alvos mais altos. Se você acertar em cheio os três alvos de um mesmo outdoor, um disco voador surgirá sobre ele – acerte um alienígena que aparece ali para multiplicar os pontos.

CHEFE: The Masters

São dois caras contra você: trave a mira em um deles e fique atento para se esquivar de possíveis objetos arremessados. Se você conseguir usar a serra-elétrica durante um desses ataques, vá rapidamente até o outro e ataque-o também. Quando um dos mestres seguir para o centro da sala, acompanhe-o e prepare-se para esquivar da espada de energia, contra-atacando com sua serra. Quando os mestres arremessarem um caminhão em você, prepare-se para esquivar. Depois que eles executarem um ataque que gera uma grande espada de energia, você pode dar início a um Power Struggle – espere os inimigos absorverem a energia da arma e fiquem lado a lado. Nesse momento, balance o Wii Remote perto deles quando surgir o comando. Acabando com um deles, o outro fica mais fácil. Depois de zerar o HP de cada um, é só finalizar os dois.



12. ROBOT FACTORY

CHEFE: Martin

A regra básica aqui é evitar ficar junto do inimigo, pois seus ataques serão inúteis e o dano que ele causa é absurdo. Mantenha certa distância e Martin lançará mísseis – desvie deles (atenção aos círculos que surgem no chão, indicando o ponto de impacto). Eventualmente, um lança-foguete cai na plataforma central. Pegue-o e procure atirar nas costas de Martin. Enquanto espera outro lança-foguete aparecer na plataforma central, jogue um barril explosivo no robô e fique atento a seus ataques. Caso Martin o agarre com o braço mecânico, acontecerá um Power Struggle e a facilitação do combate.

CASINO LAND

13. THE STRIP

Bloodbath Challenge: Man Darts II

Trata-se de um desafio repetido, em que é preciso arremessar os bandidos no alvo. A diferença é que há inimigos diversificados e eles podem evitar



seus ataques facilmente, portanto, dê umas pancadas normais antes de rebatê-los com o taco de beisebol contra o alvo.



14. THE TOWER

Aqui, é você dentro de um elevador contra vários inimigos. Não há muito segredo: o lance é esquivar e contra-atacar os mais fortes e castigar os mais fracos.



15. RING OF MADNESS

CHEFE: The Black Baron

Se você resgatou as gueixas na área Bistro La Lusty Geisha, as moças estarão na batalha final para ajudá-lo. De início, Black Baron começará na ofensiva, desferindo vários socos e chutes potentes – a saída é basicamente desviar e contra-atacar. Para iniciar um Power Struggle, você deve dar um soco ao mesmo tempo que Black Baron.



Quando o barão perder o primeiro Power Struggle, ele tentará jogar você para fora da arena duas vezes seguidas. É difícil desviar dos dois ataques se você estiver no meio da arena. Nessas horas, procure ficar próximo das cordas para esquivar pelo lado do inimigo (é um movimento de risco). Com menos da metade do HP, o inimigo tomará impulso nas cordas e realizará um ataque de investida aérea contra você. Esquive e contra-ataque por trás usando a serra-elétrica. As ações para vencer serão sempre de alto risco, mas você pode decorar os ataques do inimigo e vencê-lo facilmente. 



Nada de ternura com esta moça: ela merece mesmo é porrada!



Aqui tem todas as dicas para o seu

Tudo sobre Nintendo



Edição 21 - R\$ 10,90

- Mario & Luigi RPG 3 – Bowser entra no jogo na versão mais interativa e maluca da série portátil.
- Entrevista exclusiva – Conversamos com a primeira produtora brasileira a lançar um jogo para DS.



Edição 20 - R\$ 10,90

- Novidade exclusiva! Mini ninjas – Pequenos heróis, grande preview.
- Novos detalhes explosivos do GTA DS.
- Só aqui você encontra o review dos primeiros jogos do DSi.
- Detonado – Tales of Symphonia.



Edição 19 - R\$ 10,90

- Dos criadores de Street Fighter – Tatsunoko vs. Capcom, exclusivo para Wii: review, lista de golpes, técnicas especiais, tradução de menus, explicação dos minigames.
- Reviews – Animal Crossing: City Folk; Sonic Unleashed; Chrono Trigger.



Edição 18 - R\$ 9,90

- GTA Chinatown Wars – A série mais polêmica dos games invade o DS.
- Castlevania Order Of Ecclesia – Detonado 100% com mapas de todas as áreas.
- DSi no Brasil – Testamos com exclusividade a nova versão do portátil.



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; 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; 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 sucessô 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 aloprada do Wii Fit.
- Reviews do Wii – Kung Fu Panda, Karous Wii, We Ski e outros.
- Brinde de aniversário – Mega pôster com todas as versões do super Mário.



Edição 12 - R\$ 9,90

- Wii Fit – Faça o teste da balança e queime calorias à moda Nintendo com o novo acessório do Wii.
- WiiWare – Saiba em quais jogos investir os seus Wii Points.
- Reviews: Okami, New International Track & Field e muito mais.

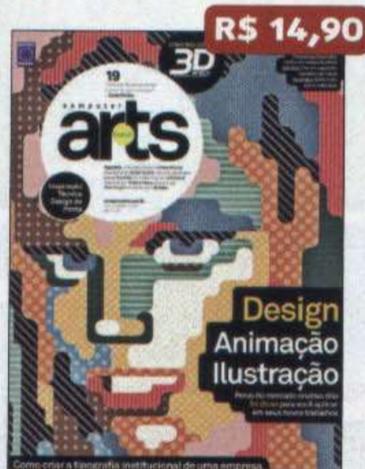


Quer ganhar 2 edições da revista NGAMER BRASIL?
Ligue grátis para 0800 55 76 67 e saiba como!

Compre pelo (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67.

game preferido. Escolha sua edição

Publicações da Editora Europa



R\$ 14,90

Computer Arts - Ed. 19

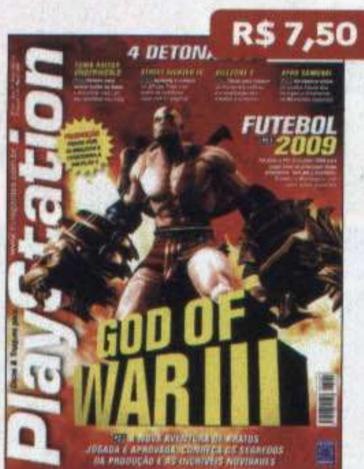
- Design, animação, ilustração – Feras do mercado criativo dão 54 dicas para você aplicar em seus novos trabalhos.
- Como criar a tipografia de uma empresa
- 31 páginas de técnicas entre Photoshop, Illustrator e 3ds Max.



R\$ 10,90

VídeoSom - Ed. 131

- Home theater para pequenos espaços – 32 opções de equipamentos entre micro theaters, surroundbars, home in-a-box e sistemas integrados. Guia para você escolher e dicas de instalação.



R\$ 7,50

PlayStation - Ed. 122

- God Of War III – A nova aventura de Kratos jogada e aprovada. Conheça os segredos da produção e as incríveis novidades.
- 4 detonados – Tomb Raider: Underworld; Street Fighter IV; Killzone 2 e Afro Samurai.



R\$ 9,99

GameMaster - Ed. 49

- Caça-Fantasma vai arrebtantar – Para todas as plataformas, cinco anos de produção, verbas hollywoodianas, atores do filme original.
- Entrevista – O produtor de Killzone 2 conta detalhes da nova produção do PS3.

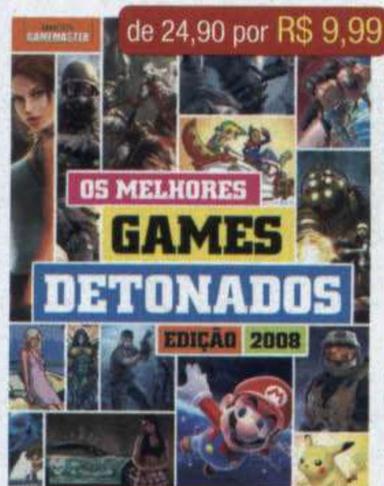


R\$ 10,90

Xbox 360 - Ed. 28

- Guitar Hero Metallica – Prévia exclusiva do jogo definitivo de heavy metal.
- Guitarra, bateria e microfone – Testamos e mostramos quais instrumentos comprar para Rock Band e Guitar Hero.

Biblioteca Gamer



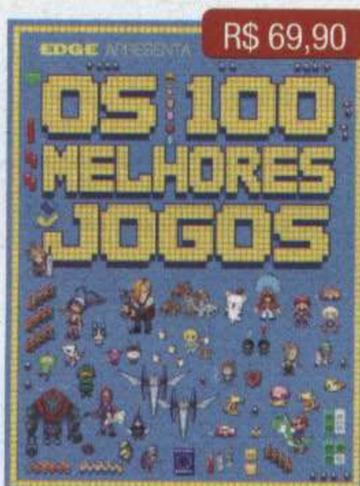
de 24,90 por R\$ 9,99

Games Detonados 2008

- São 15 games extraordinários para os consoles PS2, DS, PC, PSP, XBOX 360 e Wii. Livro com acabamento luxuoso ricamente ilustrado e com dicas que funcionam.

Número de páginas: 204

*Frete não incluso



R\$ 69,90

Os 100 Melhores Jogos

- Um livro com uma seleção dos melhores jogos de todos os tempos. Do cativante Tetris aos cativantes jogos do Mario. Uma obra indispensável em qualquer biblioteca gamer.

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

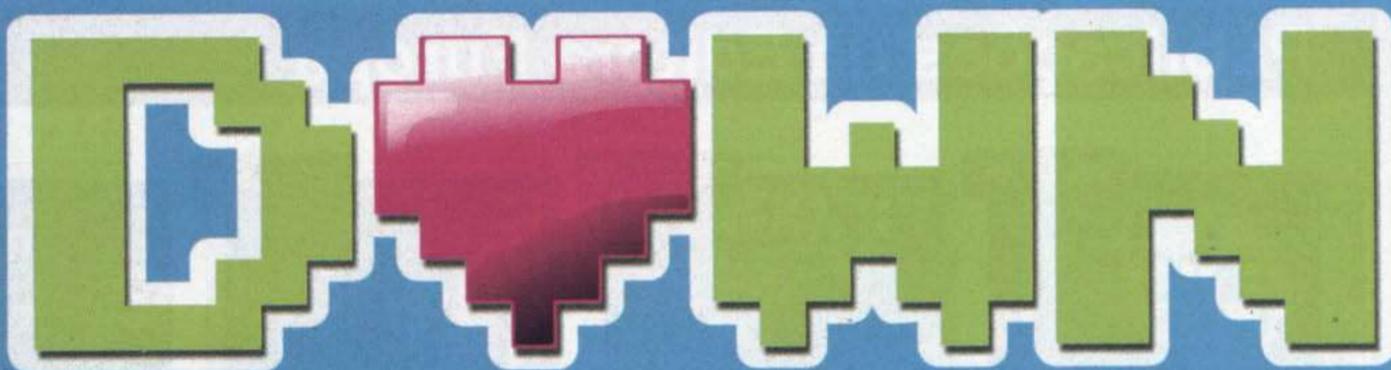
Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

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

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____
Endereço: _____
Compl.: _____ Bairro: _____
Cidade: _____ Estado: _____
CEP: _____ - Data de nascimento.: ____/____/____
DDD: _____ Fone: _____ Celular: _____
E-mail: _____
RG: _____ CPF: _____



SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

O primeiro jogo lançado exclusivamente no Japão a aparecer na Lição de História é também um dos mais sem nexo que existem. Para terminar *Takeshi no Chousenjou*, só mesmo sendo muito hardcore. Veja por quê.

COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

Todos os títulos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller, que é vendido separadamente. Porém, dependendo do console para o 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

Os jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquirir esses pontos de duas maneiras: comprando cartões de Wii Points (e inserindo o código que vem neles na sua conta online) ou usando um cartão de crédito internacional. A quantidade de Wii Points varia de acordo com o console original do título desejado, assim como o valor de cada 100 Wii Points depende da região onde você está. As principais são EUA (US\$1), Japão (¥1) e Europa (€1). Faça a conversão usando as informações a seguir e a cotação do dia da moeda correspondente para saber quanto terá de desembolsar.

NES500 Wii Points
SNES800 Wii Points
N641000 Wii Points
Mega Drive800 Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16600 Wii Points
Neo-Geo900 Wii Points
Master System500 Wii Points
Commodore 64500 Wii Points
MSX700 Wii Points

LIÇÃO DE HISTÓRIA #22: TAKESHI NO CHOUSENJOU

O VERDADEIRO "MUNDO LOUCO" DOS GAMES

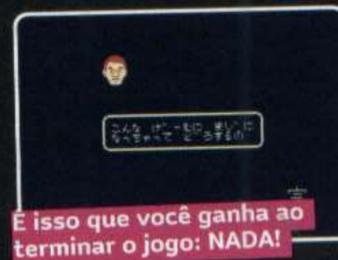
Com mais de 800 mil cópias vendidas, *Takeshi no Chousenjou* não é um jogo que pode ser considerado desconhecido. Mas é, ao menos aqui no Ocidente, afinal, ele só apareceu no Famicom. Justamente no mês em que o Wii abandona a estrelinha de bom menino e quebra tudo com a violenta maturidade de *MadWorld*, decidimos homenagear tal acontecimento com esta obra da mente tresloucada de Takeshi Kitano, também conhecida como um dos jogos mais difíceis e incompreensíveis de todos os tempos.

De tudo um pouco

Kitano é um verdadeiro pop star – chamá-lo de Takeshi já é uma trivialidade dispensada pelos fãs.

Ele é mais ou menos uma mistura de Steven Spielberg, Pedro de Lara e Jim Carrey. Apesar de ser comediante, ator, escritor, diretor, apresentador, entre outras coisas, deste lado do planeta, ele é mais conhecido por seu programa de TV, *Takeshi's Castle*, que inspirou o inesquecível quadro Olimpíadas do Faustão, exibido no programa dominical da Rede Globo, na década de 90.

Kitano diz que a ideia do jogo veio quando ele estava bêbado em um bar. A caixa, por exemplo, vinha com uma inscrição nada amigável: "Este jogo



É isso que você ganha ao terminar o jogo: NADA!

MALUQUICES OS TRABALHOS DE TAKESHI KITANO



Takeshi no Sengoku Fuumoji Acredite ou não, *Takeshi no Chousenjou* incentivou Kitano a fazer outros jogos. Este aqui é uma espécie de *Mario Party* menos colorido e comandado por uma versão pixelada dele.



Violent Cop Inicialmente, Kitano seria o astro deste filme de 1989 sobre um policial sociopata. Numa virada do destino, o diretor ficou doente e Kitano assumiu o cargo, dando um toque especial de violência à produção.



Two Beat Junto com o amigo Kiyoshi Kaneko, Kitano formou esta dupla cômica em um programa de pegadinhas ridículas na TV. Ninguém era poupado da tiração de sarro – até deficientes físicos sofriam nas mãos deles.



LOAF



Como se a situação já não fosse absurda, você ainda precisa descobrir tudo isso sozinho, sem dica alguma.

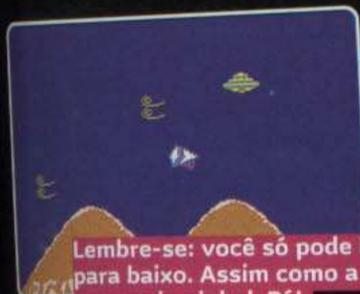
Mão única: para baixo

Muitos outros atos de judiação eletrônica pontuam a aventura. Em um determinado momento, o protagonista participa de um karaokê e o jogador tem de cantar, mais ou menos, 30 canções no microfone embutido no segundo controle do Famicom – o que rende cerca de uma hora de cantoria. Ganhe o concurso de karaokê e o prêmio é um mapa escrito com tinta invisível. Para revelar o conteúdo, é necessário deixá-lo no sol durante uma hora. Na prática, a tarefa se traduz em, literalmente, deixar o controle paradinho durante uma hora inteira, contada no relógio. Que outro jogo faz você esperar tanto tempo assim?

Para muitos, porém, a parte mais difícil é a travessia de asa-delta pelo oceano. Ela nada mais é do que um clone de *Gradius*, mas com um leve toque de Kitano: o direcional para cima não funciona. Ou seja, se descer para evitar um obstáculo não há como subir de volta, aumentando as chances de o personagem cair no mar e morrer. E isso tudo só rola se você chegar à central de asa-deltas, localizada em uma ilha acessível apenas por avião. Compre a passagem errada – não há como saber qual é a certa – e a aeronave explodirá no ar após decolar.

foi feito por um homem que odeia videogame”. Em linhas gerais, *Takeshi no Chousenjou* desmistifica tudo o que você sabe (ou acha que sabe) sobre jogos eletrônicos. Da mesma forma que o herói é um cara aborrecido em busca de aventura, você se transforma em um aventureiro digital que acaba descobrindo a pessoa aborrecida que existe dentro de si. Sério mesmo.

Vamos a um exemplo prático: você pode morrer logo na tela de título. Como? Escolha a opção de colocar passwords e três alternativas aparecem: uma delas simplesmente mata o seu personagem. Aliás, morte instantânea é algo comum durante o jogo e ignorar pequenos detalhes no início da aventura pode tornar impossível o avanço em fases posteriores. Eis aqui uma prova: em uma das missões, você pode comprar e aprender a tocar um shamisen (tradicional instrumento de cordas japonês). Perto do final do jogo, você é aprisionado em uma panela e, para sair dela, precisa atrair o chefão tocando uma música no shamisen.



Lembre-se: você só pode ir para baixo. Assim como a economia global. Rá!

Mesmo com tanta bizarrice, *Takeshi no Chousenjou* tem algumas sacadas interessantes. Para embarcar na intrépida aventura, o aspirante a herói deve se separar da mulher e largar a família. A solução? Vá ao bar, tome um porre, volte para casa e arranje uma briga daquelas. Mas não se esqueça de selecionar a opção para pedir o divórcio durante a discussão, caso contrário, a esposa e os filhos vão junto na jornada e enchem você de porrada. Curiosamente, o álcool também é essencial para ganhar coragem suficiente para cantar no karaokê.

Chegue ao final deste pesadelo e o seu prêmio será quase um tapa na cara de tão dolorido: a cabeça de Kitano flutuando em uma tela preta e perguntando se você realmente levou o jogo a sério. Gamers angustiados, controles quebrados e TVs destruídas (muito antes de o Wii Remote ter sido inventado) são algumas das reações que devem ter ocorrido na época em que o jogo foi lançado. Diante de algo tão hardcore e insano, preferimos dar o seguinte conselho: não experimente; se bater a curiosidade, chame um amigo para jogar e assista. 



Tempo perdido: uma hora sem tocar no controle para ver um simples mapa...



Battle Royale Um mangá no qual estudantes devem matar uns aos outros. Na adaptação para o cinema, Takeshi Kitano interpreta um professor que, logo nos primeiros 10 minutos, executa dois alunos desobedientes. Teeeenso!



Zatoichi Nosso amigão deu vida a esse filme que narra a história de um espadachim cego. Durante os intensos combates, aparecem também na tela fazendeiros que dançam break e finalizam com um belo sapateado. Hein?



Takeshi's Castle Clássico programa de televisão apresentado por Kitano e que acabou inspirando as Olimpíadas do Faustão. Ele o definia como “uma versão real de um jogo do Super Mario”. Será que ele era o Bowser?



TV Tackle Políticos e especialistas em diversas áreas são convidados a falar sobre assuntos relevantes à sociedade. Takeshi senta em um cantinho e fica o tempo todo tirando sarro deles. Simplesmente genial.



A Guru is Born Um dos poucos livros de Kitano traduzidos para o inglês, este conta a história de um homem que entra acidentalmente em um culto religioso e acaba virando o líder do mesmo. Se cuida, Harry Potter.

A FORTALEZA DO GENERAL MORDEN

Cara a cara com o vilão de *Metal Slug 3*

A despedida da SNK para o Neo Geo, o seu próprio videogame, foi *Metal Slug 3*. Ou seja, uma verdadeira festa de arromba. Lançado em 2000, em plena era dos jogos tridimensionais, o título permanece até hoje como uma das produções 2D mais bonitas e arrojadas. Cheio de tiros, explosões mil, bizarrices e animações estonteantes para personagens e inimigos, o game é tão bonito que até parece mentira o fato de o aparelho no qual ele roda ter sido lançado em 1990 – ano em que o SNES chegou às lojas japonesas e o Brasil foi eliminado da Copa do Mundo pelos pés do argentino Caniggia. Enfim, vamos ao que interessa...



SANGUE

Nã maioria dos jogos da SNK, rola uma censura em relação a sangue, com os poços de hemoglobina transformados em uma gosma branca sem graça – à la *Mortal Kombat* no Super Nintendo. Contudo, se você mudar a configuração do game para as opções originais japonesas, poderá se deleitar com todo o exagero dos sprites vermelhos.

DESPERDÍCIOS DE GUERRA

Entre os muitos detalhes meticulosos do jogo, em uma fase você destrói ferozmente um comboio de caminhões do exército inimigo e, enquanto suas granadas explodem, deixando faíscas e cinzas pelo caminho, é possível ver frutas e outros mantimentos voando pelos ares. Obviamente, eram coisas que estavam sendo levadas para civis. Que feio, SNK. Já para o tribunal!



GLUTÃO

Felizmente, os campos de batalha estão minados de rosquinhas e outras delícias açucaradas. Soldados que se empanturram com elas viram verdadeiros balões de tão redondos e só voltam ao normal quando colocam a gordura para fora depois de levarem um tiro ou ficarem sem pegar os quitutes pelo caminho.



MACACO

Um simpático símio que veste fraldas e aponta uma metralhadora para todo mundo não é exatamente o melhor parceiro para se ter em uma guerra como esta. Mas é o exemplo perfeito da encantadora maluquice da série *Metal Slug*.





POR QUE TÃO SÉRIO?

Apesar de conter cenas de violência, *Metal Slug* é, por definição, um jogo cômico. Isso explica a presença do tanque de guerra sem rodas e dos dois ajudantes que, com muita boa vontade (e força), carregam o pedaço de lata velha ao longo das fases.



VEÍCULOS

Não seria um legítimo *Metal Slug* se não tivesse uma garagem cheia de veículos de guerra. O submarino é o mais gordinho e, portanto, o favorito da redação – sabe como é, a gente se identifica com ele.



THRILLER

Ser atacado por um zumbi não é o fim da linha. Pelo contrário: você se torna um deles! Ok, você fica lento e mais feio que o Michael Jackson, mas também ganha o poder titânico mais forte do jogo: um jato violento de vômito e sangue. Eca!



HADOUKEN

A maioria dos prisioneiros de guerra que você salva deixa um item no chão e pica a mula. Este aqui não: ele o acompanha por algum tempo e lança poderosas magias com as mãos. Seria ele o Ken de *Street Fighter*?



METAL DUMBO

Sim, é um elefante com metralhadoras. E você o encontra no meio de uma caverna gelada e recheada de zumbis e yetis. Não é sensacional?

GAS

NOVAS VELHARIAS

A estreia em peso do Commodore 64 e o ex-mascote da Sega são os destaques do mês no Virtual Console

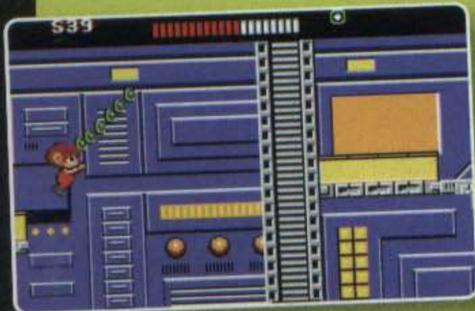


SUMMER GAMES II (C64)



Pegadinha malandra: o nome pode lembrar o saudoso *Jogos de Verão*, que tinha a modalidade de chutar saquinho de feijão, mas aqui no Brasil esse jogo chegou a sair para o Master System com a alcunha de *Jogos Olímpicos*. Imbuída ou não do espírito olímpico, a continuação traz esportes adicionais como esgrima e ciclismo. Isso e não muito mais. De resto, o tradicional esmagamento de botões para fazer o bonequinho pixelado correr mais, mais e mais pela medalha de ouro.

ALEX KIDD: THE LOST STARS (MS)



Já que o Sonic anda em baixa, nada melhor para a Sega do que recorrer ao bom e velho mascote da empresa. O orelhudo Alex Kidd aparece em uma nova aventura (a terceira dele no Virtual Console e a segunda no Master System) com uma premissa das mais esquisitas: resgatar as doze constelações do zodíaco. Pelo caminho, mundos bizarros feitos de coisas coloridas típicas da era 8-bit. Pena que não é a versão do fliperama, já que ela conta com um modo cooperativo no qual Alex tem a ajuda da namorada Stella.

OGRE BATTLE: THE MARCH OF THE BLACK QUEEN (SNES)



Manja aquela história de que toda saga tem um início? Pois é, o clichê se aplica a séries de RPG de estratégia e este aqui é exatamente o capítulo inicial desta conceituada franquia. Aliás, ela foi criada e dirigida por Yasumi Matsuno, o mesmo cara que cuidou de *Final Fantasy XII*. Na época, apenas 25 mil cartuchos foram produzidos, tornando este um título extremamente raro – e caro. Sorte que não usaram isso como desculpa para vender o jogo por um preço mais alto: ele custa os tradicionais 800 Wii Points, nem mais, nem menos.

TRUQUE CLÁSSICO Passwords

Coloque as seguintes senhas como nome do seu personagem no início do jogo para acessar opções secretas:

FIRESEAL - Fase de bônus

MUSIC/ON - Teste de músicas



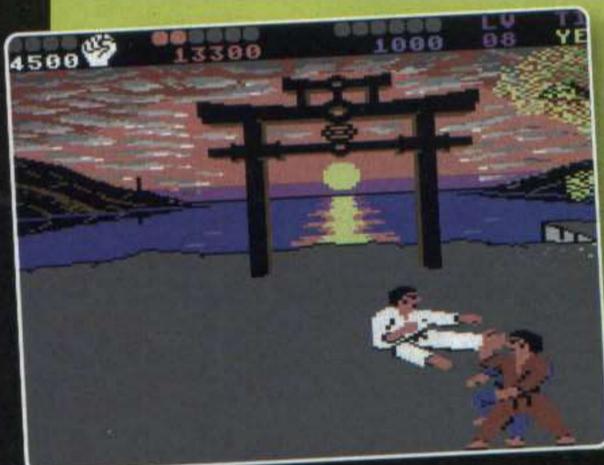


THE LAST NINJA (C64)

Um dos jogos mais conceituados do Commodore 64, apresenta uma trama elaborada e muita ação ninja com perspectiva isométrica – a mesma de *Super Mario RPG* e do próprio *Ogre Battle* do SNES, sobre o qual acabamos de falar. Vendeu feito água quando saiu em 1987 e deve fazer sucesso de novo no Wii. Ótimo, assim pode ser que *The Last Ninja 2*, *3* e *Remix* também pipoquem no VC.



INTERNATIONAL KARATE (C64)



Quando saiu em 1986, foi considerado um dos melhores jogos de caratê a agraciar os tatames virtuais. Era tão bom que em 2000 foi lançado, com algumas poucas melhorias, para o Game Boy Color e, um ano depois, chegou ao GBA. Ah, convém esclarecer: não se trata do *Karateka*, aquele game criado por Jordan Mechner, o inventor da série *Prince of Persia*.

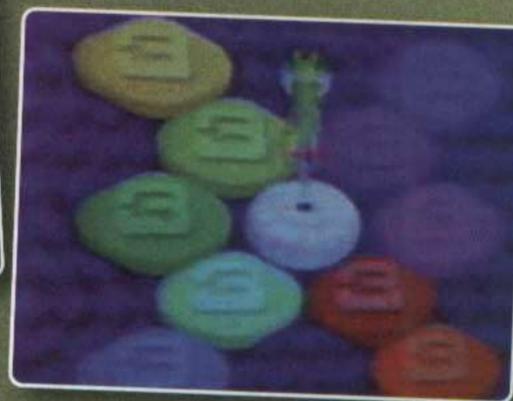


CLÁSSICOS... DA SEGUNDA DIVISÃO

Jogos renegados que queremos no Virtual Console

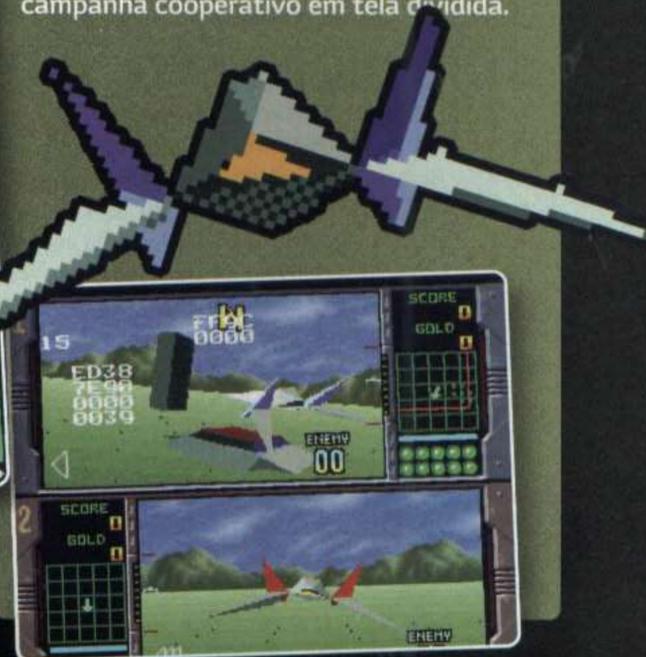
SOUND FANTASY (SNES)

Criado por Toshio Iwai – o mesmo maluco de *Electroplankton* –, era basicamente um software de criar música que usava o mouse do *Mario Paint*. Estava praticamente pronto e foi cancelado. Por que não no Wii?



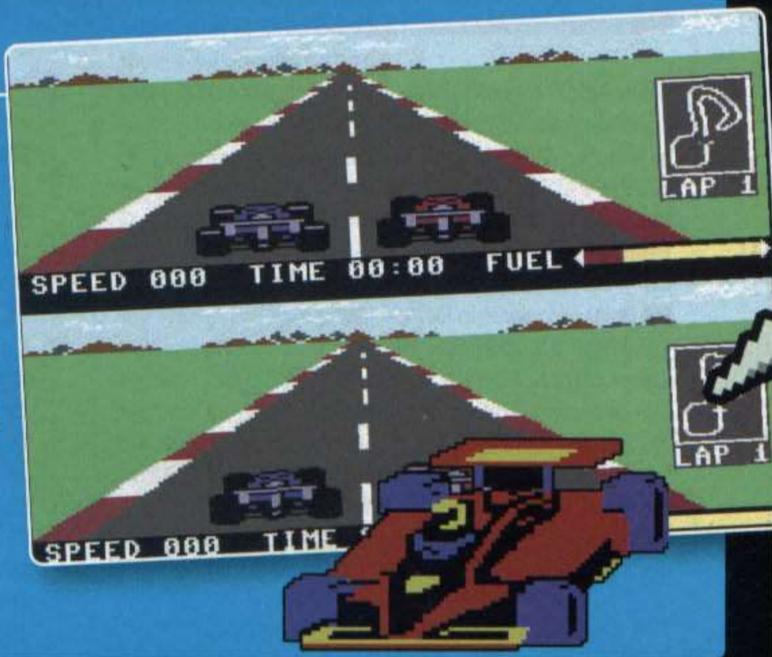
STAR FOX 2 (SNES)

Outra pérola injustamente cancelada. Felizmente, muito dos conceitos legais foram usados em *Star Fox 64*. Mesmo assim, ainda queremos jogar o tal modo campanha cooperativo em tela dividida.



PITSTOP II (C64)

Não se trata exatamente de uma das experiências mais emocionantes de corrida nos traçados pixelados, mas *Pitstop II* tem uma boa dose de pioneirismo. É considerado o primeiro jogo de corrida tridimensional (ou o mais perto possível de 3D que se conseguia fazer em 1984) a oferecer multiplayer para até duas pessoas em tela dividida. Além disso, foi um dos primeiros games a apresentar dano de pneus e gasto de combustível, para a alegria dos fãs de simulação e desgosto completo dos campeões de *Mario Kart*.



TOP 5 VC: JOGOS COM LETRAS PERDIDAS NO NOME



SUPER C *Super Contra* era básico demais. “Vamos deixar só o C para fingir que somos alternativos e tal”, decidiu a Konami.



F-ZERO X As corridas do futuro são velozes, radicais e superiradas. Ao menos, achamos que é isso que o X significa.



M.U.S.H.A. É uma sigla para Metallic Uniframe Super Hybrid Armor, mas nos faz lembrar daquele docinho japonês. Humm...



J.J. & JEFF Aventura 2D estrelada por humoristas de um programa de TV. Precedeu *Boogerman* ao usar puns como arma.



CHASE H.Q. Dois tiras do barulho em perseguições iradas pelas ruas da cidade. Se não fosse jogo, seria filme da Sessão da Tarde.



DIRETÓRIO **NGAMER**

PERDEU ALGUMA EDIÇÃO? ENTÃO SAIBA ONDE ENCONTRAR OS REVIEWS, AS DICAS E OS DETONADOS QUE VOCÊ TANTO PROCURA

ENTENDA A LISTA

Não é difícil descobrir em que edição foi publicado o texto que você procura. Basta entender a organização das listas. Confira:

REVIEWS

Nome do jogo | Plataforma | Nota | Edição

DICAS & DETONADOS

Nome do jogo | Plataforma | Tipo de matéria | Edição

REVIEWS

- 007: Quantum of Solace | **Wii** | 55 | 18
- Advance Wars: Days of Ruin | **DS** | 93 | 8
- Age of Empire: Mythologies | **DS** | 75 | 20
- Arkanoid DS | **DS** | 73 | 14
- Alien Crush Returns | **WiiWare** | 66 | 18
- Alien Syndrome | **Wii** | 42 | 3
- Alone in the Dark | **Wii** | 41 | 14
- Animal Crossing: City Folk | **Wii** | 75 | 19
- Animal Panic | **WiiWare** | 65 | 11
- Apollo Justice: Ace Attorney | **DS** | 88 | 10
- Archime-DS | **DS** | 40 | 3
- Art Style: Aquario | **DSiWare** | 40 | 20
- Art Style: Cubello | **WiiWare** | 52 | 17
- Art Style: Decode | **DSiWare** | 68 | 20
- Art Style: Orbient | **WiiWare** | 72 | 17
- Art Style: Rotohex | **WiiWare** | 62 | 18
- ASH: Archaic Sealed Heat | **DS** | 70 | 5
- Assassin's Creed: Altaïr Chronicles | **DS** | 67 | 9
- Away: Shuffle Dungeon | **DS** | 35 | 18
- Balls of Fury | **Wii/DS** | 35 | 6
- Bangai-O Spirits | **DS** | 82 | 11
- Bangai-O Spirits | **DS** | 85 | 15
- Baroque | **Wii** | 46 | 12
- Battalion Wars 2 | **Wii** | 81 | 6
- Battle of the Bands | **Wii** | 52 | 12
- Big Bang Mini | **DS** | 83 | 21
- Big Brain Academy: Wii Degree | **Wii** | 60 | 1
- Big Brain Academy: Wii Degree | **Wii** | 60 | 2
- Blast Works | **Wii** | 68 | 14
- Bleach: Shattered Blade | **Wii** | 70 | 6
- Bleach: The Blade of Fate | **DS** | 85 | 6
- Block Breaker Deluxe | **WiiWare** | 70 | 13
- Boingz | **WiiWare** | 65 | 19
- Bokura Wa Kaseki Holder | **DS** | 65 | 12
- Bomberman Blast | **WiiWare** | 70 | 17
- Boogie | **DS** | 60 | 7
- Boogie | **Wii** | 59 | 4
- Boom Blox | **Wii** | 89 | 12



BOOM BLOX



DISASTER: DAY OF CRISIS

- Brain Age 2: More Training in Minutes a Day | **DS** | 70 | 4
- Brain Age 2: More Training in Minutes a Day | **DS** | 78 | 2
- Brothers In Arms DS | **DS** | 89 | 2
- Bruiser & Scratch | **WiiWare** | 35 | 19
- Brunswick Pro Bowling | **Wii** | 50 | 5
- Bully: Scholarship Edition | **Wii** | 89 | 10
- Bully: Scholarship Edition | **Wii** | 90 | 9
- Cake Mania 2 | **DS** | 60 | 14
- Call of Duty 4: Modern Warfare | **DS** | 67 | 6
- Call of Duty: World at War | **Wii** | 81 | 18
- Captain Rainbow | **Wii** | 87 | 16
- Carnival Games | **Wii** | 61 | 4
- Castle of Shikigami III | **Wii** | 68 | 13
- Castlevania Judgment | **Wii** | 50 | 19
- Castlevania: Order of Ecclesia | **DS** | 90 | 18
- Chibi-Robo: Park Patrol | **DS** | 78 | 5
- Chibi-Robo: Park Patrol | **DS** | 80 | 3
- Chicken Shoot | **Wii/DS** | 13 | 3
- Chrono Trigger | **DS** | 89 | 19
- Cocoto Fishing Master | **WiiWare** | 18 | 13
- Commando: Steel Disaster | **DS** | 51 | 16
- Contra 4 | **DS** | 83 | 7
- Cookie & Cream | **DS** | 60 | 3
- Cooking Mama 2: Dinner with Friends | **DS** | 68 | 7
- Cooking Mama: World Kitchen | **Wii** | 60 | 19
- Critter Round-Up | **WiiWare** | 45 | 12
- Crosswords DS | **DS** | 75 | 12
- Daigasso! Banda Brothers DX | **DS** | 88 | 15
- Dave Mirra BMX Challenge | **Wii** | 40 | 5
- de Blob | **Wii** | 91 | 17
- Deadly Creatures | **Wii** | 79 | 21
- Death Jr.: Root of Evil | **Wii** | 78 | 13
- Deca Sports | **Wii** | 40 | 12
- Defend Your Castle | **WiiWare** | 37 | 12
- Dementium: The Ward | **DS** | 25 | 6
- Densetsu no Stafy: Taiketsu Daiiru Kaizokudan | **DS** | 77 | 14
- Destroy All Humans!: Big Willy Unleashed | **Wii** | 61 | 10
- Devil Kings 2 Heroes | **Wii** | 81 | 7
- Dewy's Adventure | **Wii** | 72 | 5
- Disaster: Day of Crisis | **Wii** | 73 | 18
- Disgaea DS | **DS** | 88 | 17
- DK Jet Race | **Wii** | 77 | 2
- DK Jungle Climber | **DS** | 84 | 4
- Donkey Kong Barrel Blast | **Wii** | 55 | 7
- Dr. Mario & Virus Buster | **WiiWare** | 48 | 11
- Dr. Mario RX Online | **WiiWare** | 82 | 13
- Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 | **Wii** | 53 | 7
- Dragon Ball: Origins | **DS** | 90 | 18
- Dragon Blade: Wrath of Fire | **Wii** | 55 | 5
- Dragon Quest IV | **DS** | 66 | 7
- Dragon Quest Monsters: Joker | **DS** | 81 | 6
- Dragon Quest Swords | **Wii** | 58 | 4
- Drawn to Life | **DS** | 85 | 5
- Driver: Parallel Lines | **Wii** | 77 | 3
- Drone Tactics | **DS** | 70 | 13
- Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle | **DS** | 35 | 3
- EA Playground | **Wii/DS** | 52 | 7
- Ecolis | **DS** | 65 | 4
- Elebits: The Adventures of Kai and Zero | **DS** | 80 | 20
- Endless Ocean | **Wii** | 71 | 7
- Endless Ocean | **Wii** | 88 | 4
- English of the Dead | **DS** | 47 | 14
- Escape from Bug Island | **Wii** | 23 | 3
- Etrian Odyssey II: Heroes of Lagaard | **DS** | 72 | 14
- Everybody's Pokémon Ranch | **WiiWare** | 70 | 11
- Exit DS | **DS** | 81 | 10
- Facebreaker: K.O. Party | **Wii** | 73 | 18
- Family Table Tennis | **WiiWare** | 18 | 13
- Fatal Frame 4 | **Wii** | 80 | 15
- Ferrari Challenge Trofeo Pirelli | **Wii** | 62 | 16
- FIFA 08 | **Wii** | 89 | 5
- FIFA Soccer 09 | **Wii** | 88 | 17
- Final Fantasy CC: My Life as a King | **WiiWare** | 72 | 11
- Final Fantasy CC: My Life as a King | **WiiWare** | 72 | 12
- Final Fantasy CC: Ring of Fates | **DS** | 71 | 10
- Final Fantasy CC: Ring of Fates | **DS** | 76 | 4



Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon | **Wii** | 70 | 14
 Final Fantasy IV | **DS** | 74 | 15
 Final Fantasy IV | **DS** | 81 | 8
 Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift | **DS** | 86 | 14
 Final Fantasy XII: Revenant Wings | **DS** | 85 | 1
 Final Fantasy XII: Revenant Wings | **DS** | 78 | 7
 Fire Emblem: Radiant Dawn | **Wii** | 74 | 6
 Fire Emblem: Shadow Dragon | **DS** | 86 | 21
 Fire Emblem: Shadow Dragon | **DS** | 83 | 19
 Fishing Master | **Wii** | 75 | 6
 Flash Focus | **DS** | 75 | 6
 Flower, Sun and Rain | **DS** | 79 | 17
 Fragile: Sayonara Tsuki no Haikyo | **Wii** | 88 | 21
 Freshly-Picked: Tingle's Rosy Rupeeland | **DS** | 78 | 5
 Front Mission | **DS** | 76 | 6
 Fun! Fun! Minigolf | **WiiWare** | 70 | 21
 Geometry Wars: Galaxies | **DS** | 80 | 7
 Geometry Wars: Galaxies | **Wii** | 59 | 7
 Ghost Squad | **Wii** | 69 | 7
 Glory Days 2 | **DS** | 51 | 4
 Go! Go! Minon | **Wii** | 41 | 3
 Godzilla: Unleashed | **Wii** | 21 | 8
 Grid | **DS** | 55 | 16
 Groovin' Blocks | **WiiWare** | 70 | 16
 Guilty Gear XX Accent Core | **Wii** | 70 | 3
 Guitar Hero III: Legends of Rock | **Wii** | 96 | 6
 Guitar Hero On Tour: Decades | **DS** | 75 | 19
 Guitar Hero World Tour | **Wii** | 87 | 18
 Guitar Hero: Aerosmith | **Wii** | 75 | 14
 Guitar Hero: On Tour | **DS** | 72 | 15
 Gyrostarr | **WiiWare** | 53 | 14
 Harry Potter and the Order of the Phoenix | **Wii** | 79 | 2
 Harvest Moon Wii | **Wii** | 72 | 3
 Harvest Moon: Island of Happiness | **DS** | 62 | 16
 Harvest Moon: Tree of Tranquility | **Wii** | 55 | 17
 Harvey Birdman: Attorney at Law | **Wii** | 73 | 8
 Helix | **WiiWare** | 47 | 16
 Heroes of Mana | **DS** | 56 | 4
 High School Musical: Makin' the Cut! | **DS** | 62 | 4
 High Voltage Hot Rod Show | **WiiWare** | 80 | 21
 Hoshigami: Ruining Blue Earth Remix | **DS** | 47 | 3
 House of the Dead: Overkill | **Wii** | 90 | 21
 Impossible Mission | **DS** | 40 | 2
 Insecticide | **DS** | 49 | 11
 Iron Man | **DS** | 35 | 13
 Iron Man | **Wii** | 53 | 12
 It's a Wonderful World | **DS** | 75 | 3
 Itadaki Street DS | **DS** | 47 | 3
 Jackass | **DS** | 37 | 8
 Jake Hunter: Detective Chronicles | **DS** | 36 | 14
 Jam Sessions | **DS** | 75 | 5
 Jenga: World Tour | **Wii/DS** | 20 | 7
 Kami Hikoki | **DSiWare** | 55 | 20
 Karous Wii | **Wii** | 53 | 13
 Katekyoo Hitman Reborn! DS
 Frame Rumble Gaikyoushuu | **DS** | 60 | 3
 Kawasaki Quad Bikes | **Wii** | 39 | 8
 Kekkaishi: Kokubourou no Kage | **Wii** | 60 | 5
 Kirby Super Star Ultra | **DS** | 72 | 17
 Klonoa: Door the Phantomile | **Wii** | 72 | 19
 Korg DS-10 | **DS** | 77 | 16
 Kung Fu Panda | **DS** | 50 | 13
 Kung Fu Panda | **Wii** | 52 | 13
 Kurikin: Nano Island Story | **DS** | 43 | 2
 Kurupoto: Cool Cool Stars | **DS** | 50 | 6
 Left Brain Right Brain | **DS** | 40 | 8
 Legend of Spyro: Dawn of the Dragon | **Wii** | 40 | 18
 Legend of Zelda: Phantom Hourglass | **DS** | 95 | 2
 Legend of Zelda: Phantom Hourglass | **DS** | 98 | 5
 LEGO Batman | **Wii** | 81 | 17
 LEGO Indiana Jones: The Original Adventures | **DS** | 84 | 13
 LEGO Indiana Jones: The Original Adventures | **Wii** | 78 | 13
 Lego Star Wars: The Complete Saga | **Wii** | 75 | 6
 Let's Tap | **Wii** | 74 | 20
 LifeSigns: Surgical Unit | **DS** | 69 | 6
 Line Rider 2: Unbound | **Wii** | 67 | 17
 Link's Crossbow Training | **Wii** | 70 | 7

LIT | **WiiWare** | 69 | 21
 Lock's Quest | **DS** | 89 | 16
 Lonpos | **WiiWare** | 68 | 11
 Lost in Blue 3 | **DS** | 57 | 11
 Lost in Blue: Shipwrecked | **Wii** | 39 | 17
 LostWinds | **WiiWare** | 88 | 12
 Maboshi's Arcade | **WiiWare** | 82 | 20
 Madden NFL 08 | **Wii** | 75 | 4
 Madden NFL 09 | **Wii** | 70 | 16
 Magnetica Twist | **WiiWare** | 75 | 14
 Major League Eating | **WiiWare** | 53 | 14
 Manhunt 2 | **Wii** | 82 | 6
 Manhunt 2 | **Wii** | 92 | 2
 Mario & Sonic at the Olympic Games | **Wii** | 72 | 6
 Mario & Sonic at the Olympic Games | **DS** | 72 | 8
 Mario Kart Wii | **Wii** | 90 | 11
 Mario Kart Wii | **Wii** | 88 | 10
 Mario Party 8 | **Wii** | 68 | 1
 Mario Party DS | **DS** | 68 | 7
 Mario Power Tennis | **Wii** | 72 | 20
 Mario Strikers Charged | **Wii** | 70 | 3
 Mario Strikers Charged | **Wii** | 78 | 1
 Mario Super Sluggers | **Wii** | 78 | 15
 Mario Super Sluggers | **Wii** | 79 | 14
 Master of Illusion | **DS** | 65 | 7
 Medal of Honor: Heroes 2 | **Wii** | 79 | 7
 Mega Man 9 | **WiiWare** | 82 | 17
 Mega Man Star Force | **DS** | 35 | 5
 Mega Man ZX Advent | **DS** | 85 | 3
 Mega Man ZX Advent | **DS** | 86 | 6
 Mercury Meltdown Revolution | **Wii** | 72 | 2
 Metal Slug 7 | **DS** | 70 | 14
 Metroid Prime 3: Corruption | **Wii** | 96 | 4
 Midnight Pool | **WiiWare** | 77 | 16
 Mister Slime | **DS** | 67 | 15
 Osu! Tatakae! Ouendan 2 | **DS** | 85 | 1
 Mojipittan | **WiiWare** | ?? | 11
 Monster Lab | **Wii** | 65 | 18
 Moon | **DS** | 82 | 20
 Mortal Kombat: Armageddon | **Wii** | 79 | 1
 Mushiking Super Collection | **DS** | 33 | 3
 Mushroom Men: Rise of the Fungi | **DS** | 50 | 19
 Mushroom Men: The Spore Wars | **Wii** | 75 | 19
 My Aquarium | **WiiWare** | 30 | 16
 My Pokémon Ranch | **WiiWare** | 35 | 13
 My Word Coach | **Wii/DS** | 71 | 7
 MySims | **DS** | 68 | 5
 MySims | **Wii** | 75 | 5
 MySims Kingdom | **Wii** | 86 | 20
 Myst | **DS** | 63 | 7
 Mystery Case Files: MillionHeir | **DS** | 60 | 16

Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer | **DS** | 41 | 11
 N+ | **DS** | 80 | 16
 Namco Museum | **Wii** | 49 | 7
 Namco Museum DS | **DS** | 52 | 5
 Nanostray 2 | **DS** | 70 | 11
 Naruto: Clash of the Ninja Revolution | **Wii** | 70 | 6
 Naruto: Clash of the Ninja Revolution 2 | **Wii** | 75 | 18
 Naruto: Ninja Council 3 | **DS** | 30 | 1
 Naruto: Path of the Ninja 2 | **DS** | 83 | 18
 Naruto: Path of the Ninja | **DS** | 40 | 6
 Nascar Kart Racing | **Wii** | 45 | 21
 Need for Speed: ProStreet | **Wii** | 49 | 7
 Need for Speed: Undercover | **Wii** | 45 | 19
 Neopets Puzzle Adventure | **DS** | 70 | 20
 Nervous Brickdown | **DS** | 81 | 3
 Neves | **DS** | 75 | 6
 New International Track & Field | **DS** | 65 | 12
 New International Track & Field | **DS** | 66 | 14
 NiGHTS: Journey of Dreams | **Wii** | 71 | 8
 Ninja Gaiden: Dragon Sword | **DS** | 91 | 11
 Ninja Reflex | **Wii** | 17 | 11
 Ninjatown | **DS** | 86 | 18
 Nitrobike | **Wii** | 40 | 9
 No More Heroes | **Wii** | 90 | 9
 No More Heroes | **Wii** | 94 | 7
 Obscure: The Aftermath | **Wii** | 52 | 11
 Okami | **Wii** | 90 | 12
 One Piece: Unlimited Adventure | **Wii** | 69 | 1
 Opoona | **Wii** | 67 | 12
 Order Up! | **Wii** | 72 | 15
 Orikaku Ping Pong Wii | **WiiWare** | 62 | 11
 Personal Trainer: Cooking | **DS** | 80 | 19
 Pet Alien | **DS** | 52 | 4
 Phoenix Wright Ace Attorney:
 Trials and Tribulations | 85 | 4
 PicoPict | **DSiWare** | 75 | 21
 Picross DS | **DS** | 82 | 4
 Pikmin | **Wii** | 89 | 20
 Pirates of the Caribbean: At World's End | **DS** | 68 | 1
 Pirates: The Key of Dreams | **WiiWare** | 52 | 15
 Planet Puzzle League | **DS** | 70 | 2
 Pokémon Battle Revolution | **Wii** | 45 | 2
 Pokémon Diamond/Pearl | **DS** | 80 | 1
 Pokémon Mystery Dungeon:
 Explorers of Time/Darkness | **DS** | 38 | 12
 Pokémon Ranger: Shadows of Almia | **DS** | 73 | 18
 Pong Toss: Frat Party Games | **WiiWare** | 55 | 15
 Pop | **WiiWare** | 45 | 12
 Poutporrii | **WiiWare** | 30 | 16
 Prince of Persia: The Fallen King | **DS** | 45 | 19
 Prism: Light the Way | **DS** | 65 | 6



DIRETÓRIO

LISTÃO DE JOGOS

Pro Evolution Soccer 2008 | **DS** | 72 | 10
 Pro Evolution Soccer 2008 | **Wii** | 55 | 11
 Professor Layton and the Curious Village | **DS** | 86 | 9
 Protóthea | **WiiWare** | 24 | 14
 Puchi Puchi Virus | **DS** | 35 | 11
 Puzzle de Harvest Moon | **DS** | 50 | 6
 Ratatouille | **DS** | 40 | 2
 Rayman Raving Rabbids 2 | **DS** | 50 | 7
 Rayman Raving Rabbids 2 | **Wii** | 62 | 7
 Rayman Raving Rabbids: TV Party | **Wii** | 75 | 18
 Resident Evil 4: Wii Edition | **Wii** | 98 | 2
 Resident Evil Zero | **Wii** | 70 | 14
 Resident Evil: The Umbrella Chronicles | **Wii** | 85 | 7
 Retro Game Challenge | **DS** | 87 | 21
 Rhythm Heaven | **DS** | 90 | 15
 Riz-Zoawd | **DS** | 72 | 21
 Rockstar Presents Table Tennis | **Wii** | 65 | 6
 Rondo of Swords | **DS** | 79 | 12
 Rune Factory 2 | **DS** | 78 | 10
 Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon | **DS** | 72 | 4
 Rygar: The Battle of Argus | **Wii** | 68 | 21
 Sam & Max: Season One | **Wii** | 70 | 18
 Samba de Amigo | **Wii** | 60 | 17
 Samurai Shodown Anthology | **Wii** | 77 | 15
 Sandy Beach | **WiiWare** | 38 | 21
 Scarface: The World Is Yours | **Wii** | 87 | 2
 Sega Superstars Tennis | **DS** | 45 | 11
 Sega Superstars Tennis | **Wii** | 48 | 11
 Shaun White Snowboarding: Road Trip | **Wii** | 84 | 18
 Showtime Championship Box | **DS** | 41 | 8
 Sid Meier's Civilization Revolution | **DS** | 82 | 14
 SimAnimals | **Wii** | 60 | 21
 SimCity DS | **DS** | 80 | 2
 SimCity DS 2 | **DS** | 81 | 11
 Skate It | **Wii** | 55 | 19
 Sky Crawlers: Innocent Aces | **Wii** | 75 | 20
 Snowboard Riot | **WiiWare** | 65 | 21
 Solitaire | **WiiWare** | 56 | 11
 Soma Bringer | **DS** | 92 | 10
 Somnium | **DSiWare** | 68 | 21
 Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood | **DS** | 89 | 17
 Sonic Riders: Zero Gravity | **Wii** | 78 | 8
 Sonic Rush Adventure | **DS** | 80 | 5
 Sonic Unleashed | **Wii** | 70 | 19
 Soul Bubbles | **DS** | 87 | 13
 Soulcalibur Legends | **Wii** | 30 | 7
 Space Chimps | **Wii** | 72 | 15
 Space Invaders Extreme | **DS** | 83 | 10
 Space Invaders Get Even | **WiiWare** | 80 | 19
 Speed Racer: The Videogame | **DS** | 66 | 13
 Speed Racer: The Videogame | **Wii** | 67 | 12
 Spider-Man 3 | **Wii** | 50 | 1
 Spider-Man: Friend or Foe | **Wii** | 68 | 7
 SPOGS Racing | **WiiWare** | 32 | 14
 Spore Creatures | **DS** | 60 | 16
 Spray | **Wii** | 31 | 19
 Star Soldier R | **WiiWare** | 53 | 11
 Star Soldier R | **WiiWare** | 68 | 12
 Star Wars: Clone Wars - Lightsaber Duels | **Wii** | 58 | 18
 Star Wars: The Force Unleashed | **DS** | 76 | 16
 Star Wars: The Force Unleashed | **Wii** | 65 | 16
 Strong Bad's Cool Game for Attractive People:

TIME HOLLOW



Episode 1: Homestar Ruiner | **WiiWare** | 81 | 15
 Strong Bad's Cool Game for Attractive People:
 Episode 2: Strong Badia the Free | **WiiWare** | 80 | 16
 Strong Bad's Cool Game for Attractive People:
 Episode 4: Dangeresque 3 | **WiiWare** | 89 | 19
 Strong Bad's Cool Game for Attractive People:
 Episode 5: 8-Bit Is Enough | **WiiWare** | 88 | 20
 Strong Bad's Cool Game for Attractive People:
 Episode 3: Baddest of the Bands | **WiiWare** | 86 | 18
 Summon Night: Twin Age | **DS** | 80 | 13
 Super Dodgeball Brawlers | **DS** | 35 | 13
 Super Mario Galaxy | **Wii** | 100 | 6
 Super Smash Bros. Brawl | **Wii** | 100 | 9
 Super Smash Bros. Brawl | **Wii** | 100 | 10
 Super Swing Golf: Season 2 | **Wii** | 63 | 8
 Surf's Up | **DS** | 45 | 2
 Taiko Drum Master DS | **DS** | 83 | 4
 Tales of Symphonia: Dawn of the New World | **Wii** | 65 | 19
 Tales of Symphonia:
 Dawn of the New World | **Wii** | 89 | 15
 Tank Beat | **DS** | 30 | 2
 Target: Terror | **Wii** | 14 | 12
 Tatsunoko Vs. Capcom | **Wii** | 83 | 19
 Teenage Zombies | **DS** | 60 | 12
 Tenchu: Shadow Assassins | **Wii** | 78 | 21
 Tetris Party | **WiiWare** | 79 | 18
 The Bigs | **Wii** | 62 | 3
 The Chronicles of Narnia: Prince Caspian | **Wii** | 72 | 13
 The House of the Dead 2 & 3 Return | **Wii** | 79 | 10
 The Incredible Hulk | **Wii** | 55 | 13
 The King of Fighters Collection: Orochi Saga | **Wii** | 78 | 20
 The New York Times Crosswords | **DS** | 57 | 1
 The Simpsons Game | **Wii** | 67 | 6
 The Sims 2: Castaway | **DS** | 85 | 6
 The Wild West | **DS** | 12 | 6
 The World Ends With You | **DS** | 86 | 11
 Theta | **DS** | 70 | 6
 Tiger Woods PGA Tour 09 | **Wii** | 76 | 16
 Tiki Towers | **WiiWare** | 48 | 20
 Time Ace | **DS** | 63 | 2
 Time Hollow | **DS** | 75 | 17
 TNA Impact! | **Wii** | 70 | 17
 Toki Toki | **WiiWare** | 78 | 13
 Tom Clancy's Endwar | **DS** | 74 | 18
 Tomb Raider: Anniversary | **Wii** | 85 | 7
 Tomb Raider: Underworld | **Wii** | 53 | 19
 Tony Hawk's Proving Ground | **Wii** | 47 | 6
 Tony Hawk's Motion / Hue Pixel Painter | **DS** | 35 | 19
 Top Spin 3 | **Wii** | 58 | 14
 Tori To Mame | **DSiWare** | 50 | 20
 Touch Detective 2 1/2 | **DS** | 71 | 6
 Trackmania DS | **DS** | 77 | 18
 Transformers: The Game | **Wii** | 64 | 3
 Trauma Center 2: Under the Knife | **DS** | 78 | 14
 Trauma Center: New Blood | **Wii** | 83 | 7
 Turn it Around | **DS** | 43 | 4
 TV Show King | **WiiWare** | 60 | 12
 Ultimate Mortal Kombat | **DS** | 76 | 7
 Utsusu Made in Wario | **DSiWare** | 75 | 20
 V.I.P. Casino: Blackjack | **WiiWare** | 55 | 12
 Victorious Boxers Revolution | **Wii** | 49 | 7
 Viva Piñata: Pocket Paradise | **DS** | 73 | 16
 Wacky Races: Crash & Dash | **Wii** | 40 | 13
 Wall-E | **Wii** | 60 | 14
 Warhammer 40K: Squad Command | **DS** | 62 | 8

Wario Land: Shake It! | **Wii** | 78 | 15
 We Love Golf! | **Wii** | 80 | 9
 We Love Golf! | **Wii** | 86 | 14
 We Ski | **Wii** | 68 | 11
 We Ski | **Wii** | 70 | 13
 Wii Fit | **Wii** | 72 | 12
 Wii Music | **Wii** | 89 | 17
 Wild West Guns | **WiiWare** | 70 | 15
 World of Goo | **WiiWare** | 90 | 17
 World Soccer Winning Eleven Goal X Goal | **DS** | 60 | 6
 Worms: A Space Oddity | **Wii** | 70 | 11
 Worms: Open Warfare 2 | **DS** | 80 | 4
 WWE Smackdown Vs. Raw 2008 | **DS** | 65 | 6
 WWE Smackdown Vs. Raw 2008 | **Wii** | 68 | 7
 WWE Smackdown vs. Raw 2009 | **Wii** | 77 | 18
 Yume Neko DS | **DS** | 70 | 13
 Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure | **Wii** | 89 | 6

• DICAS & DETONADOS

Advance Wars: Days of Ruins | **DS** | **Dicas** | 9
 Apollo Justice: Ace Attorney | **DS** | **Detonado** | 10
 Bully: Scholarship Edition | **Wii** | **Dicas** | 10
 Castlevania: Order of Ecclesia | **DS** | **Detonado** | 18
 Chrono Trigger | **DS** | **Dicas** | 19
 de Blob | **Wii** | **Detonado** | 17
 Final Fantasy CC: Ring of Fate | **DS** | **Detonado** | 11
 Final Fantasy Tactics A2:
 Grimoire of the Rift | **DS** | **Dicas** | 14
 Final Fantasy XII: Revenant Wings | **DS** | **Detonado** | 8
 Fire Emblem: Shadow Dragon | **DS** | **Dicas** | 21
 Legend of Zelda: A Link to the Past | **SNES/VC** | **Dicas** | 5
 Legend of Zelda: Phantom Hourglass | **DS** | **Detonado** | 5
 Legend of Zelda: Phantom Hourglass | **DS** | **Dicas** | 6
 Legend of Zelda: Twilight Princess | **Wii/GC** | **Dicas** | 5
 LEGO Indiana Jones | **Wii** | **Detonado** | 13
 Mario Kart Wii | **Wii** | **Dicas** | 11
 Mario Super Sluggers | **Wii** | **Detonado** | 16
 Metroid Prime 3: Corruption | **Wii** | **Detonado** | 4
 Ninja Gaiden: Dragon Sword | **DS** | **Dicas** | 12
 No More Heroes | **Wii** | **Detonado** | 9
 Okami | **Wii** | **Dicas** | 12
 Paper Mario | **N64/VC** | **Dicas** | 3
 Phoenix Wright Attorney at Law:
 Trials and Tribulations | **DS** | **Detonado** | 7
 Pokémon Battle Revolution | **Wii** | **Detonado** | 2
 Pokémon Diamond/Pearl | **DS** | **Detonado** | 1
 Pokémon Diamond/Pearl | **DS** | **Dicas** | 4
 Pokémon Diamond/Pearl | **DS** | **Dicas** | 5
 Pokémon Diamond/Pearl | **DS** | **Dicas** | 6
 Resident Evil 4: Wii Edition | **Wii** | **Detonado** | 2
 Rygar: The Battle of Argus | **Wii** | **Detonado** | 21
 Sonic Chronicles: Dark Brotherhood | **DS** | **Detonado** | 17
 Strong Bad's Cool Game
 for Attractive People | **WiiWare** | **Dicas** | 20
 Super Mario Galaxy | **Wii** | **Detonado** | 7
 Super Metroid | **SNES/VC** | **Dicas** | 4
 Super Paper Mario | **Wii** | **Detonado** | 3
 Super Smash Bros. Brawl | **Wii** | **Detonado** | 10
 Tales of Symphonia:
 Dawn of the New World | **Wii** | **Detonado** | 20
 Tatsunoko Vs. Capcom | **Wii** | **Detonado** | 19
 The World Ends With You | **DS** | **Dicas** | 3
 Wario Land: Shake It! | **Wii** | **Detonado** | 15
 Zack & Wiki: Quest for
 Barbaros' Treasure | **Wii** | **Detonado** | 6

Fazer uma lista como esta é tão divertido quanto ser chicoteado



Para comprar edições anteriores da NGamer Brasil, entre em contato com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europenet.com.br

Aproveite a chance de ganhar essa mochila exclusiva



Somente no mês de abril, nas compras acima de R\$ 100,00 em produtos Oficiais NINTENDO, você GANHA uma mochila NINTENDO DS!

Procure pelo selo oficial no produto



Confira as lojas participantes:



BOTAFOGO SHOPPING
21 3171-6444

SHOPPING RIO SUL
21 2295-1443



BOTAFOGO SHOPPING
21 3171-9560



SHOPPING FASHION MALL
21 2422-0930



NINTENDUS BRASILIS



NOVIDADES PARA QUEM FAZ QUESTÃO DE TER PRODUTOS OFICIAIS

LANÇAMENTOS

Os produtos que chegam oficialmente em terras brasileiras agora em abril

12

• **DANCE DANCE REVOLUTION: DISNEY GROOVES (Wii)**

19

- **ROOGOO: TWISTED TOWERS (Wii)**
- **ROOGOO: ATTACK (DS)**
- **MUNCHABLES (Wii)**
- **HANNAH MONTANA: POP STAR EXCLUSIVE (DS)**



24

- **PENNZOIL BUILD 'N RACE: SPEED DEMONS (Wii)**
- **PUFFINS: ISLAND ADVENTURE (DS)**

15

• **DSi BLACK / BLUE**

Sai o slot para cartuchos de GBA, entram duas câmeras fotográficas, uma entrada para cartões SD, um tocador de música digital e uma futura biblioteca de jogos exclusivos que você pode baixar direto para o aparelho. Definitivamente, não há do que reclamar.

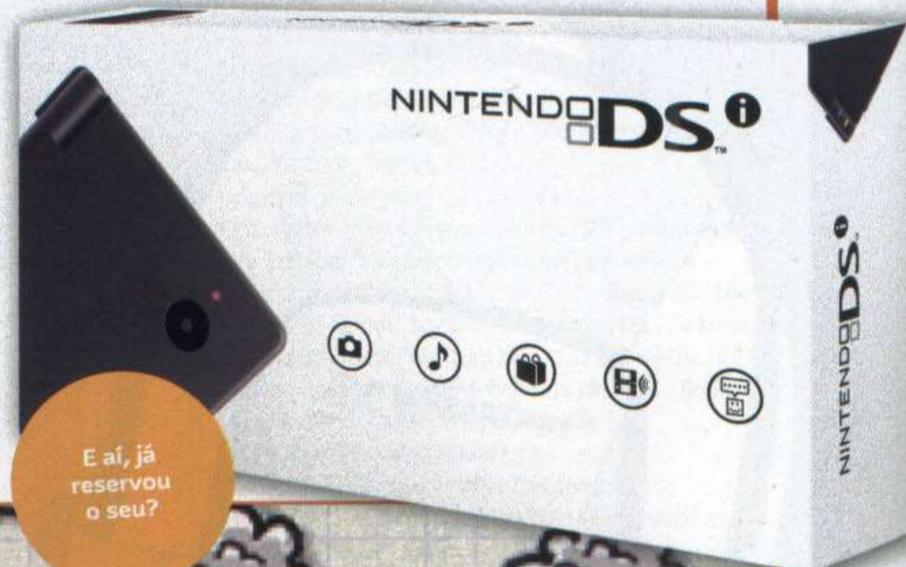
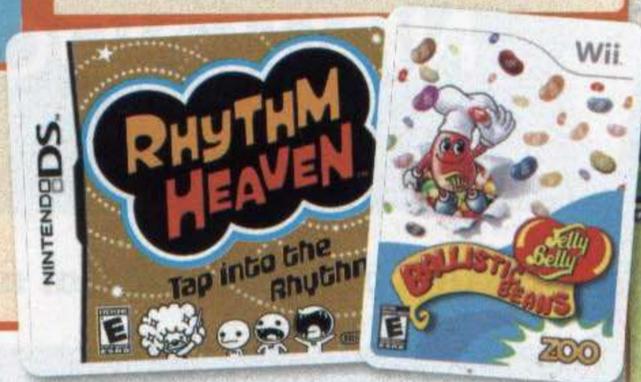
• **RHYTHM HEAVEN (DS)**

Faz tempo que a versão japonesa foi lançada, mas ela ainda faz visitas periódicas aos nossos DSs. Ao que tudo indica, a versão em inglês vai repetir a dose, só que em nossos DSis.

• **DSi AC ADAPTER**

30

- **JELLY BELLY BALLISTIC BEANS (DS)**
- **JELLY BELLY BALLISTIC BEANS (Wii)**
- **MARKER MAN ADVENTURES (DS)**



E aí, já reservou o seu?

EM BREVE

As novidades para Wii e DS previstas para o mês que vem

11

- **X-MEN ORIGINS: WOLVERINE (Wii)**
- **X-MEN ORIGINS: WOLVERINE (DS)**

14

- **PUNCH OUT!! (Wii)**
- **NEW PLAY CONTROL! DONKEY KONG JUNGLE BEAT (Wii)**

15

- **KLONOA (Wii)**
- **MAGICIAN'S QUEST: MYSTERIOUS TIMES (DS)**

21

- **MISSION RUNWAY (DS)**
- **MY FARM AROUND THE WORLD (DS)**
- **GIRL TIME (DS)**
- **HELP WANTED (Wii)**

22

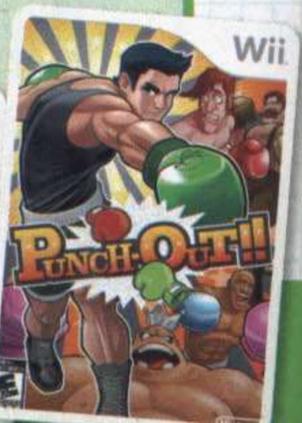
- **IMAGINE: MAKEUP ARTIST (DS)**
- **IMAGINE: MUSIC FEST (DS)**

24

- **EA SPORTS ACTIVE (Wii)**

29

- **VIRTUA TENNIS 2009 (Wii)**
- **BOOM BLOX BASH PARTY (Wii)**
- **NIGHT AT THE MUSEUM (Wii)**
- **NIGHT AT THE MUSEUM (DS)**
- **YU-GI-OH! STARDUST ACCELERATOR WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2009 (DS)**
- **YU-GI-OH 5D'S: WHEELIE BREAKERS (Wii)**





PERGUNTAS E RESPOSTAS

Garantia, assistência técnica e afins...

Como eu sei se um produto é oficial ou não?

Todos os jogos e consoles distribuídos pela Latamel são oficiais. Eles são indicados pelos selos azul (Wii) e amarelo (DS) que você vê no lado direito do box.

E onde eu posso encontrá-los?

Em qualquer uma das lojas autorizadas (confira o box no rodapé da página para saber quais são elas).

Qual a vantagem de comprar um produto oficial?

Somente os produtos oficiais têm um ano de garantia. Ou seja, se houver algum problema com eles nesse período, você pode entrar em contato com a assistência técnica para consertá-los ou, dependendo do caso, trocá-los. Além disso, eles contam com um manual extra em português.

Quem faz a assistência técnica por aqui?

A empresa que cuida da assistência técnica da Nintendo no Brasil é a AGS Digital Service, que fica no bairro de Perdizes, em São Paulo. O telefone para contato é (0XX11) 3875-1333. Se preferir, acesse o site panavip.com.br.



Comprei meu console em uma loja autorizada, mas não tenho mais nenhum documento para comprovar isso. E agora?

Não há porque se desesperar. O controle dos produtos oficiais é feito com base no número de série dos mesmos. Portanto, se precisar utilizar a garantia, tudo o que você precisa fazer é passar esse número quando alguém da AGS solicitá-lo.

E quem comprou os aparelhos nos Estados Unidos ou em lojas não-autorizadas, como fica?

A AGS está liberada para dar suporte a todos os produtos da Nintendo, mas nesse caso é necessário pagar pelo serviço.



LOJA DO MÊS

A cada nova edição, uma loja autorizada diferente para você conhecer melhor

WWW Software & Games

Endereço:

Shopping Iguatemi - 3º piso
Av. Brigadeiro Faria Lima, 2232
Jardim Paulistano - São Paulo/SP
Telefones: (0XX11) 3034-5152 e
(0XX11) 3815-8490

Horário de funcionamento:

10h às 22h (segunda a sábado)
14h às 22h (domingo)

Site: Não tem

Download Station? Sim

Consoles para degustação? Sim (Wii e DS)



GRÁTIS

Revista
NGAMER
BRASIL

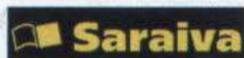
3 meses de assinatura

PROMOÇÃO!

A parceria entre a Latamel e a NGamer Brasil continua: compre um Wii ou um DS nas lojas autorizadas, preencha o cupom da promoção e siga as instruções de envio para faturar três meses de assinatura. Aproveite!

LOJAS AUTORIZADAS

Conheças as lojas que só vendem produtos oficiais

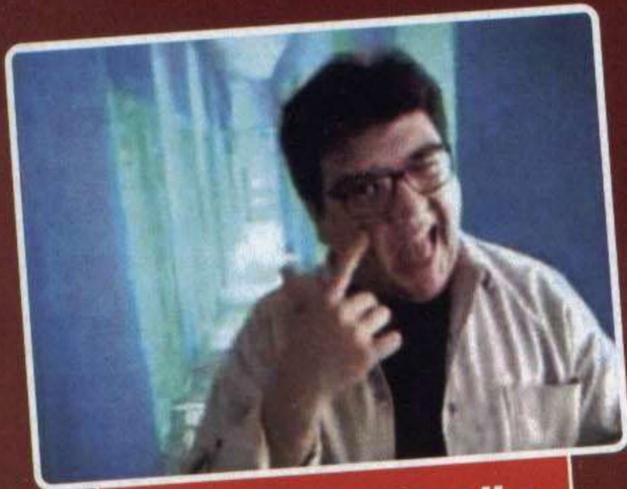


fnac.com.br

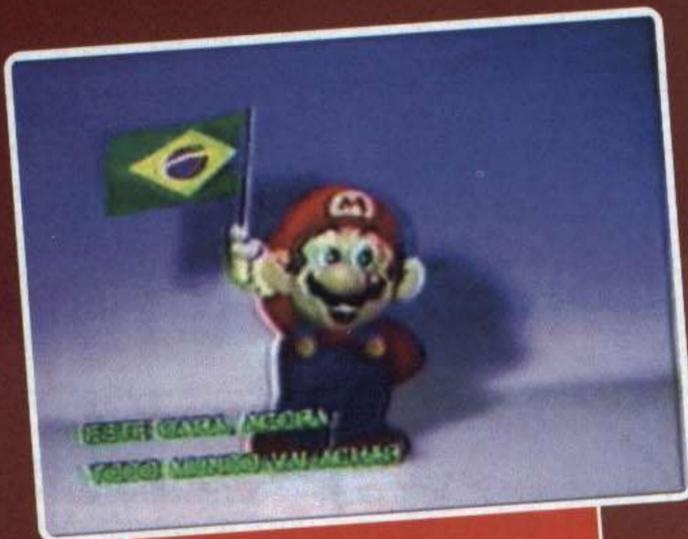


PÁGINA 98

Em cada edição, algo diferente que decidimos publicar na última hora.
Este mês: comerciais de TV que nos fazem sentir saudades da época da Gradiente



tinyurl.com/6xzdha

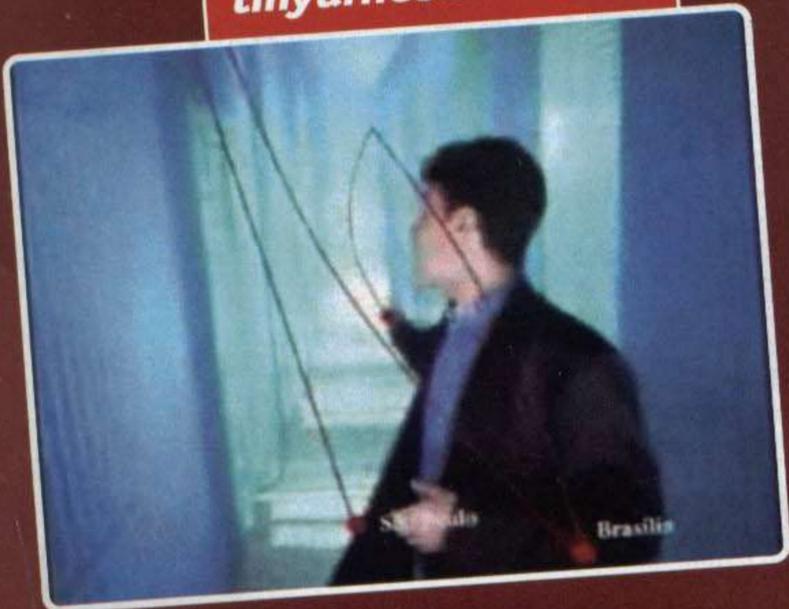


tinyurl.com/coyyze



tinyurl.com/cuorva

tinyurl.com/dbzhdu



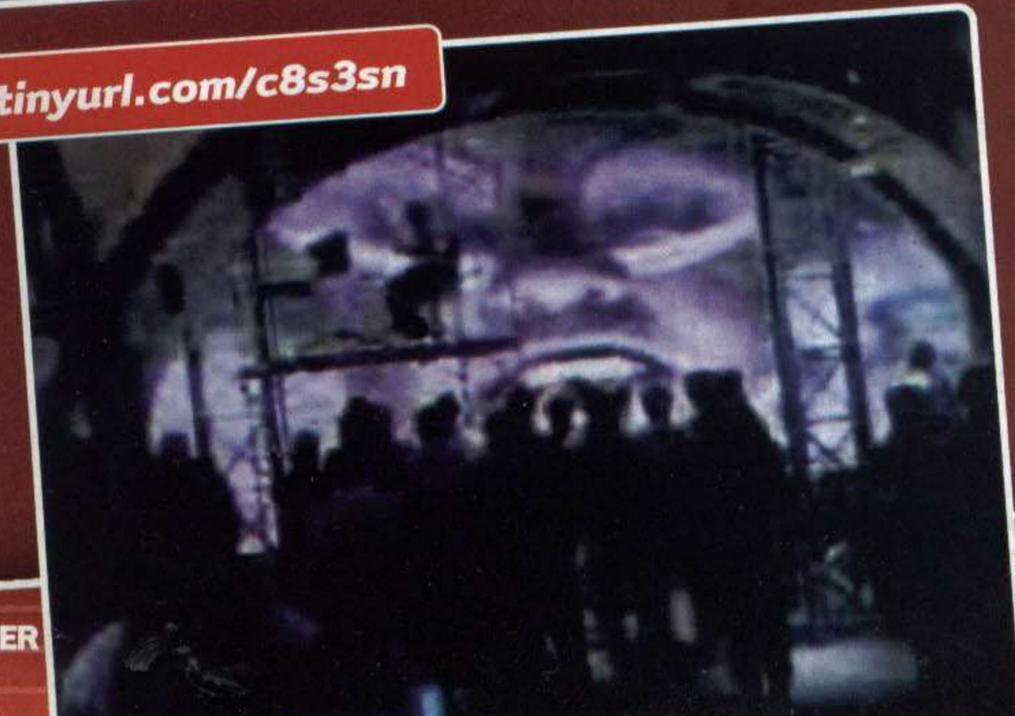
tinyurl.com/c8s3sn



tinyurl.com/cvbzl9



tinyurl.com/cbblxf



TORNEIOS DE MAIO

Notebook *Now*

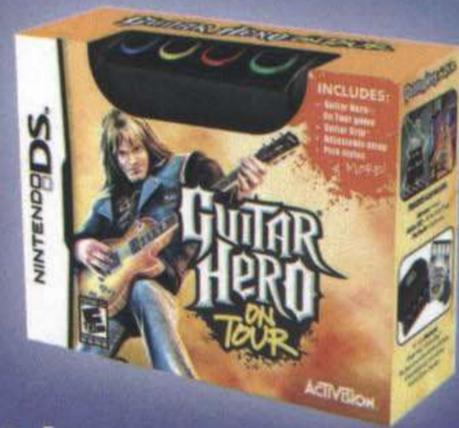
www.notebooknow.com.br



TORNEIO MARIO KART DS

DATA: 09/05/2009

HORÁRIO: 14hrs



Prêmio: 1° lugar

Wii Sports

-MODALIDADE BOXE-

DATA: 23/05/2009

HORÁRIO: 14hrs

Prêmio: 1° lugar
-2 jogos de Wii



Prêmio: 2° lugar
-1 jogo de Wii



REGULAMENTO:

- As inscrições serão encerradas às 12:00 do dia do Torneio.
- As inscrições podem ser realizadas via telefone ou na própria loja.
- Os oponentes serão definidos a partir da sequência de inscrição.
- O torneio é livre para qualquer idade.

Notebook
Now
www.notebooknow.com.br

Shopping Center 3 - Av. Paulista, 2064 - Loja A-12
Piso Augusta - Cerqueira César - São Paulo - SP
Fone: 11 . 3171 - 3790

Nintendo
Nintendo DS e Wii
são propriedades da Nintendo
© 2009 Nintendo.

NEW PLAY CONTROL!

PARTICIPE DO MAIOR TORNEIO DE MARIO POWER TENNIS JÁ REALIZADO NO BRASIL

Comprando o jogo nas lojas oficiais, você ganha o ingresso para o torneio, que será realizado no dia 25/04/2009.



Local:

Caesar Business Hotels

Av. Paulista, 2181 - Bela Vista
São Paulo - SP

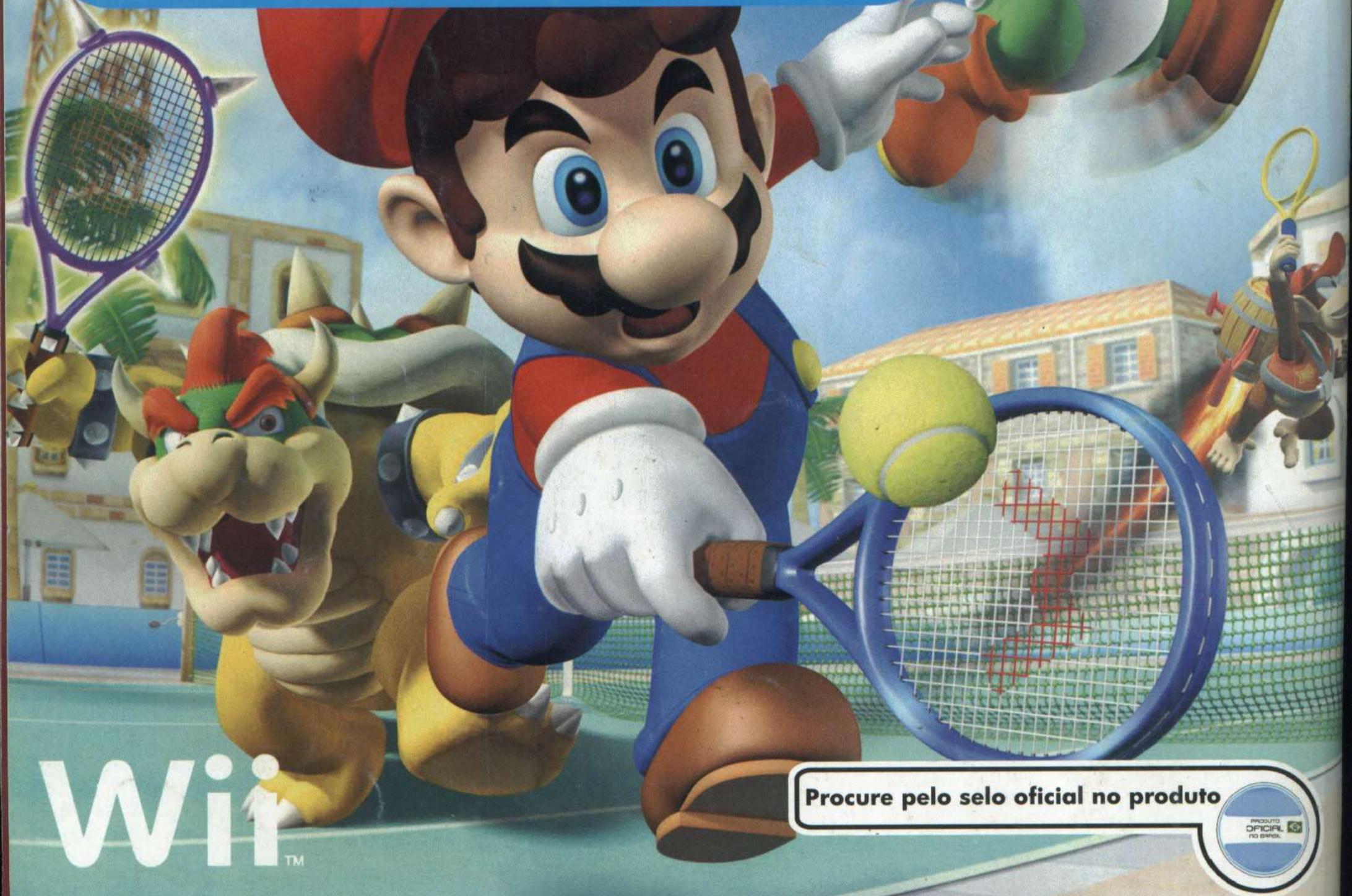
Categorias

- 6 à 10 anos
- 11 à 14 anos
- Acima de 15 anos

Premiação por categoria

- 1º lugar - Uma TV de LCD 32'
- 2º lugar - Um(1) Nintendo DS Lite

MARIO POWER TENNIS



wii™

Procure pelo selo oficial no produto