

ANO 2 | Nº 23 | R\$ 10,10

NINTENDO Wii  NINTENDO DS 

NGAMER

A REVISTA 100% NINTENDO

BRASIL



MAIOR, MAIS BONITO E MAIS VICIANTE

BOOM BLOX BASH PARTY

A NOVA VERSÃO DO MELHOR QUEBRA-CABEÇA DO Wii

DRAGON QUEST V
DETONADO COMPLETO DO
NOVO REMAKE PARA DS

GTA: CHINATOWN WARS
MAPAS COM TODOS
OS EXTRAS E SEGREDOS

RESIDENT EVIL
PREVIEW DO NOVO
DARKSIDE CHRONICLES

REVIEWS: GUITAR HERO: METALLICA • POKÉMON PLATINUM • RHYTHM HEAVEN

WWW.EUROGAMES.COM.BR



Caminhe até à fnac e divirta-se



Personal Trainer™ Walking

Carregue o seu "Activity Meter" aonde você for e grave todos os seus passos, minuto a minuto. Você poderá utilizar dessas informações no seu Personal Trainer: Walking para monitorar e melhorar o seu ritmo de vida.

Você poderá visualizar os seus resultados em diferentes gráficos e utilizá-los em uma série de atividades divertidas



Fnac Morumbi
Morumbi Shopping
(11)3206-2000

Fnac Brasília
Park Shopping
(61)2105-2000

Fnac Curitiba
Park Shopping Barigui
(41)2141-2000

Fnac Campinas
Pq. Dom Pedro Shopping
(19)2101-2000

Fnac Paulista
Av. Paulista 901
(11)2123-2000

Fnac Barra
Barra Shopping
Nível Lagoa
(21)2109-2000

Fnac Porto Alegre
Racco Shopping Sul
(51)3396-2000

Fnac Pinheiros
Av. Pedross do Morais, 858
(11)3579-2000

10 anos **fnac**

fnac.com.br

Salve!



Edição Nº 23 - Maio de 2009

Editor e Diretor Responsável: Ayldano Rozit
Títulos Executivos: Lúcia Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - M.Tb. 10.726 e-mail: arauj@europagamer.com.br

Redatores-chefes: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Erick Melo
Redação: Bruno Araújo, Fábio Santa, Gássonar Livramento,
Guilherme Pinto, Humberto Matinez, Leonardo Rodrigues,
Nelson Alves Jr. e Voz Top
Revisão de Texto: Michelle Veronesi
Colaboraram nesta Edição: Danilo Prando, Douglas Veira,
Fabrício Castil, Henrique Sampaio, Luiz Eduardo Freitas (textos),
Mauri Severina (degradação) e Mibatron (ilustração)

Internet: Rodrigo Mourão (coordenador), Rodrigo Bischo
e Anderson Ribani

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

Gerente Comercial

Marcos Dias (11) 3038-5053

Executivos de Negócios

Alexandra Dantas, Angela Taddei, Cláudia Alves, Elvangelita
Xavier, Flávio Pinheiro, Leandro Biota, Marcos Roberto,
Renata Kurajica e Rodrigo Sacramani
Criação Publicitária: Rodrigo Baroni e
Dauglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Renato Perini (11) 3038-5007

Publicidade - Outras Cidades

Brasília: Nive Business - (61) 3229-0205

Paraná: GEP Média - (41) 3053-8238

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

Santa Catarina: MC Representações - (48) 2223-3969

Publicidade - EUA e Canadá: Global Media - (605) 308-6880

Fax: +1(605) 338-0280

Circulação e Promoção:

Jairo Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Projetos:

Tânia Rozit e Esmeralda Harari

Produção e Eventos:

Ada Lima (coordenadora) e Gabriela Ignoti

Logística:

Edu S. Vieira (Gerente), Bruno Leite e Lilian Lenora

Assubmitido ao Assinante e venda de edições anteriores

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

Assinantes: André Iria, Juliana Rutlandi, Eliam Lenora, Man

Entertainment, Paula Inverniz, Roberto Muelke, Tamar Gill e Vanessa Araújo

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

Telefone: (11) 3038-5053

Telefone outros estados: (800) 557667

Página Internet: www.europagamer.com.br

E-mail: atendimento@europagamer.com.br

Administradora: Cecília Tonazzoni (Gerente), Gustavo Barbosa e

Roberta Tarkenton

A Revista N'gamer Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda.

(ISSN 1913-4438) A Editora Europa não se responsabiliza pelo

conteúdo das manchetes de terceiros.

Os artigos e reportagens localizados da revista N'gamer
são produzidos da Future Publishing, uma empresa do
grupo Future Network, Reino Unido, 2006.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Circulação Original Distribuidora S. A. - Rua Teodoro de Silva, 907
CEP 20665-900 - Grajaú, RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

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



Diretores
Ayldano Rozit
Lúcia Siqueira
Roberto Carrara
Tânia Rozit



Bom Blox dispensa comentários. Criado por Steven Spielberg (você sabe, o diretor de *E.T. - O Extraterrestre*, *Jurassic Park* e *Indiana Jones*), ele foi considerado um dos melhores jogos de Wii lançados em 2008 e até hoje consegue nos surpreender aqui na redação. Seja por sua fantástica engine física ou pelo robusto modo de criação, ele é um dos poucos jogos de quebra-cabeça que faz visitas esporádicas ao nosso Wii.

Só que ele está prestes a ser aposentado: *Bash Party*, a nova versão que sai agora em maio, promete melhorar tudo o que a primeira tinha de bom e ainda acrescentar uma série de novas variantes à fórmula original. Há cenários no espaço, modos inéditos para jogar com os amigos e mais um monte de opções bacanas. Leia o preview na pág. 16 e saiba porque o escolhemos para estampar a capa desta edição.

Além, a seção de previews desta edição está recheada de coisa boa: *Silent Hill: Shattered Memories*, *Resident Evil: The Darkside Chronicles* e *Grand Slam Tennis* são só alguns exemplos do que você vai encontrar nela este mês. O resto você descobre logo mais. Bom proveito!



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europagamer.com.br

Esta publicação está em concordância com o novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa

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



Correspondência
Rua M.M.C. 121
CEP 05510-900 - São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3038-0538



Redação
Fone (0xx11) 3038-5059
Fax (0xx11) 3038-0538
e-mail: ngamer@europagamer.com.br



Assinantes (0xx11) 3038-0550 (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@europagamer.com.br



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-0598
Fax (0xx11) 3038-0538
e-mail: publicidade@europagamer.com.br

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

Fones: (11) 3038-0505
São Paulo - SP

ou **0800 557667**

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europagamer.com.br

SUMÁRIO

O MAPA DA REVISTA

BOOM BLOX BASH PARTY

16



26

PREVIEW

GRAND SLAM TENNIS

42

REVIEW

POKÉMON PLATINUM

CONEXÃO NGB

Cartas	6
F.A.Q.	7
Logoff	8

NGEXPRESS

As Notícias que Interessam	10
Bloco de Notas	12

WIINTERNET

Além do SD Card	14
Passatempo Wi-Fi	14

PREVIEWS

A Boy and His Blob (Wii)	28
Boom Blox Bash Party (Wii)	16
Ghostbusters: The Video Game (Wii/DS)	24

Grand Slam Tennis (Wii)	26
-------------------------	----

Punch-Out!! (Wii)	30
Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii)	20

Silent Hill: Shattered Memories (Wii)	22
Bônus	32

REVIEWS

Broken Sword: The Director's Cut (Wii/DS)	56
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (Wii/DS)	44
Guitar Hero: Metallica (Wii)	34
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure (DS)	48
Lux-Pain (DS)	56

Majestic March (Wii)	36
Pokémon Platinum (DS)	42
Ready 2 Rumble: Revolution (Wii)	40
Rhythm Heaven (DS)	46
Rittai Picross (DS)	52
Rune Factory: Frontier (Wii)	38
Space Invaders Extreme 2 (DS)	49
Tokyo Beat Down (DS)	54
Valkyrie Profile: Covenant of the Plume (DS)	50

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo	58
Guia NGAmer de Sobrevivência em GTA: Chinatown Wars	62

Nintendopédia (Phoenix Wright)	70
Detonado - Dragon Quest V	74

DOWNLOAD

Cenários Inesquecíveis	88
Lição de História	86
Novas Velharias	90

DIRETÓRIO NGAMER

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

NINTENDUS BRASILEIROS

Novidades 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 depois mais tarde.

ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone



Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.



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



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



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



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



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



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



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



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



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

LITTLE MAC ESTÁ DE VOLTA!



DOLBY
PRO LOGIC II

Wii™

CONEXÃO NGB

SUA LIGAÇÃO
DIRETA COM
A REDAÇÃO

FALE COM A GENTE!

E-MAIL

Envie mensagens para:
ngamer@europacet.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...

É justamente quando pensamos que tínhamos feito uma edição sem erros notáveis, eis que surge o leitor Glaysson Augusto Vasconcelos – que já apareceu uma pá de vezes na revista – para nos provar o contrário: “na Nintendopédia do Mega Man (Parte 1 e 2), ficou faltando o desenho do Pirate Man e a descrição do Heat Man”. Além de mostrar que tem olhos atentos, o Glaysson queria os vilões extras do GB Classic, mas isso não vai dar pra fazer.

CARTA DO MÊS

QUANTA PUREZA, QUANTA BONDADE

Muitos riem da Nintendo. Dizem que é pura e boazinha e que nada mancha os rios brancos e límpidos da Pureza Casual Nintendista. Errado. Já existem os games de tiro e survival horror para Wii e DS. A Nintendo já provou que não é tão pura e boazinha assim.

Corrijam-me se eu estiver errado: é puro e bom encher garrafas com gasolina e fazer coquetéis molotov? É puro e bom ligar para uma loja de armas e assaltar o caminhão de entrega para não ter que pagar? É puro e bom atropelar pessoas em série e depois, quando “os cana” vierem atrás de você, dirigir perigosamente jogando o carro dos oficiais da lei contra um muro? Não. Não é puro e bom, mas é divertido. Tanto quanto controlar encanadores bigodudos no espaço. Tanto quanto treinar bichinhos e depois colocá-los para batalhar contra seus inimigos. É um jogo imoral, mal visto, mas é divertido. Depoimento pessoal de quem tem e zerou o novo clássico dos games: *GTA Chinatown Wars*.

**GUILHERME RIBEIRO DA SILVA
BOA VISTA, RR**

Amém, caro Guilherme. Amém.



CHEIO DOS REAIS

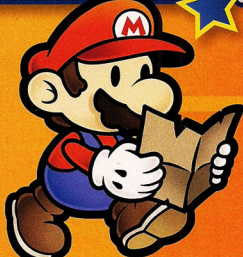
Apesar de não assinar a revista, todo mês tenho o compromisso de comprá-la. É a primeira vez que estou escrevendo à redação pois, na NGB 20, achei um absurdo a reclamação falando do real a mais no preço. Vocês, além de mostrarem tudo o que acontece no mundo da Nintendo, têm bom humor e aceitam numa boa as críticas (por mais idiotas que elas sejam) e ainda as classificam como Carta do Mês. Só lhes digo uma coisa: aumentem o preço da revista em R\$ 20 que ainda serei seu cliente número 1!

Mudando de assunto, existe alguma possibilidade de lançarem *Resident Evil 5* e *Fable II* para Wii?

Bruno Donni | São Paulo/SP

Caramba! Agora até deu vontade de aumentar o preço da revista em vinte e faturar horrores. Mas, se fizemos isso, é bem capaz de você, em vez de ser nosso cliente número 1, virar nosso cliente único. Então é melhor continuar com o preço do jeito que está. De qualquer forma, obrigado pela força e compreensão.

Resident Evil 5 e Fable II para Wii? Pouco provável. Pelo menos, na forma em que eles foram originalmente lançados. É bom lembrar que vários jogos de sucesso em outros consoles





O QUE DERAM
PRO MIYAMOTO?
ELE NÃO FALA MAIS NADA
SOBRE O ESQUECIDO STAR
FOK DA VONTADE DE
CHORAR...
Gustavo Mesquita e Souza
Por e-mail

andam ganhando adaptações para Wii que, ainda que inferiores aos originais, quebram um bom galho. Então, o jeito é torcer para que o destino nos preguje uma peça e Chris Redfield e Sheva Alomar venham dar seus tirinhos em nossos consoles, deixando-s mais "fabulosos" do que eles já são.

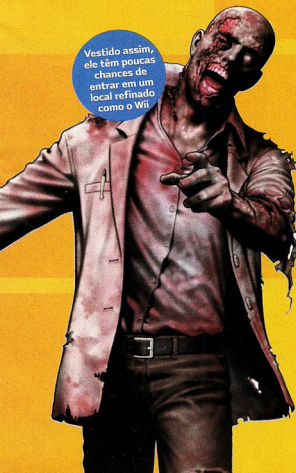
NAVEGADOR VIRA MAQUINISTA

Lá estava eu navegando na internet quando descobri o segredo do novo *Zelda*: é um game de DS! Não posso deixar de expressar minha tristeza, pois fizemos dois anos que o DS teve um game *Zelda* e fazem três anos que o último *Zelda* de Wii foi lançado. E eu esperava a superação gráfica do Wii com esse jogo... mas não vou ficar abalado com isso. Afinal, um novo *Zelda* sempre é ótimo. Também aproveitei para dar os parabéns pela revista, que está ótima, e para fazer um pedido: em abril é meu aniversário, então, ver minha carta publicada seria um sonho realizado.

Dácio Augusto | Atibaia/SP

Pedido e sonho realizados. Só não vamos demorar na resposta pois estamos muito ocupados, chorando por não ter um novo *Zelda* de Wii e dando pulos de alegria por ter um novo *Zelda* de DS.

Vestido assim, ele tem poucas chances de entrar em um local refinado como o Wii



VERDADEIRO OU FALSO?

Se eu por acaso comprar um game nos Estados Unidos, como faço para saber se ele é verdadeiro?

André Hatushikano | Por e-mail

Talvez seja engano nosso, mas achamos que dificilmente você vai encontrar uma barriguinha de games piratas na Quinta Avenida de Nova York iguais àquelas da 25 de Março em São Paulo. No caso de isso ou algo parecido acontecer e você se encontrar com um produto de aspecto duvidoso nas mãos, atente aos seguintes detalhes: jogos americanos originais vêm em embalagens plásticas com tamanho próximo às de DVD (jogos de Wii) ou de CD (jogos de DS), com rótulos e textos descritivos em inglês, além de francês e espanhol na maioria dos casos. Se forem usados, pode ser que não tenham manuais, mas, em geral, os jogos originais também vêm com essa comodidade para o jogador.

KID PREFERIDUS

Sempre fui fã de *Super Smash Bros*. Recentemente, é no *Brawl*, testei as Masterpieces e adorei *Kid Icarus*. É um pouco difícil, mas é muito divertido e me fez tomar curiosidade maior pelo jogo. Descobri que o Pit quase entrou no jogo do N64, mas estavam com certo problema para fazer as asas dele, então ele foi riscado no último momento. Até fiquei chateado, pois poderia ter conhecido a série antes e (talvez) comprado a versão de Game Boy, mas não sei se ela saiu no ocidente...

Também fiquei curioso por conhecer sobre mais personagens do *Brawl* e gostaria de recorrer à NGB. Vocês sabem de que jogos são o Mr. Game & Watch, o Lucas e o Ness? E se o R.O.B. foi de algum jogo além do *Mario Kart DS*? E existe alguma previsão ou boato de *Kid Icarus* para Wii?

Bruno | Por e-mail

A versão de *Kid Icarus* para Game Boy, que tem o título de *Of Myths and Monsters*, saiu no Estados Unidos em 1991. Se você procurar bastante, pode ser que ache esse tesouro perdido em algum lugar.

Mr. Game & Watch é o mascote da série de jogos portáteis *Game & Watch*, tendo aparecido pela primeira vez naquele que teve o nome de *Judge*, em 1980. Depois de muito tempo, a Nintendo o resuscitou e o inseriu em jogos das séries *Game & Watch Gallery* e *WarioWare*, além de colocá-lo como personagem controlável em *Super Smash Bros*. Melele e *Brawl*. Lucas e Ness são dois protagonistas da série de RPGs, *Mother* – o primeiro de *Mother 3*, que só saiu no Japão, e o segundo de *Mother 2*, que saiu nos EUA como *EarthBound*. R.O.B. é abreviação de *Robotic Operating Buddy* e é um robô (robô mesmo) que a Nintendo criou para ser usado como acessório em jogos específicos: ele jogava (mal) os games no lugar do jogador. Como personagem controlável, ele figurou apenas em *Brawl* e em *Mario Kart DS*; mas fez aparições em *Kirby's Dream Land 3* e nas séries *WarioWare*, *Star Fox* e *F-Zero*, além de ser um tesouro em *Pikmin 2*.

Kid Icarus vem sendo falado para Wii há tempos, mas até agora não foi confirmado nem negado pela Nintendo. Muita gente diz que ele será uma das surpresas da E3 2009. O jeito é esperar mais um pouco para descobrir.

ENTRANDO NO RITMO

Após ler o review da versão japonesa de *Rhythm Heaven* na edição nº15 e ver alguns vídeos, fiquei

F.A.Q.

GTA: CHINATOWN WARS

O que são, para que servem e como utilizar aqueles redemoinhos de vento espalhados pela cidade?

Rafael Violini | Por e-mail

A primeira coisa a fazer é adicionar esses pontos como favoritos em seu GPS assim que os vir durante o jogo. Depois que terminar as missões que fazem parte da história, você pode usar o mapa para voltar a esses locais e revelar as *Guardian Lion Statues of Fu*. São 20 vinte redemoinhos, mas apenas duas estátuas que aparecem aleatoriamente em qualquer um dos 20 pontos. Achando as estátuas, você ganha acesso a um pacote extra de missões do *Rockstar Social Club* (requer conexão Wi-Fi para jogar).

HIGH VOLTAGE: HOT ROD SHOW

Estou com uma dívida a respeito de uma legenda publicada no review desse jogo (NGB 21). Como é possível jogar online?

Felipe Luna | Por e-mail

Aí é que está: não é possível. O multiplayer desse game rola apenas em tela dividida. Foi um vacilo nosso e agradecemos a você por ter perguntado e por nos dar essa oportunidade de corrigir o erro.

POKÉMON DIAMOND

Eu tenho esse game e estou com uma dívida: como uso o benedito do Honey? Eu quero capturar um *Aipom*! Já coloquei muitas vezes ele nas árvores, só que não aparece pokémon nenhum. O que tenho que fazer? Andar uns passos ou é na sorte mesmo?

Luís Henrique do Nascimento Santos
Por e-mail

Esse pokémon é raro, então sorte é algo necessário. Além disso, é preciso usar o *Honey* nas *Honey Trees*, árvores especiais que não crescem em todo lugar. Um bom local para encontrar o monstrinho que você procura é na Rota 210, que possui duas *Honey Trees*. Depois de usar o *Honey* nas árvores, a única coisa a fazer é esperar: pode demorar de 8 a 12 horas até que um pokémon apareça por ali.

SE MINHA CARTA FOR PUBLICADA, JURO QUE FAÇO UMA MOLDRURA DE UM DA REVISTA E UM CHURRASCO PRA GALERIA. E VOCÊS ESTÃO CONVIDADOS!
Wallace | Por e-mail



Já está na hora de Pit parar com as participações e ganhar um novo game próprio

muito ansioso com o seu lançamento oficial no Brasil. E depois de jogar a demo disponibilizada no Nintendo Channel, não tive mais dúvidas: esse é o jogo que tenho que comprar. Simples, muito divertido e pode me entreter por horas, até a bateria de meu DS acabar.

Mas as coisas mudaram: fiquei sabendo que a versão americana sofreu algumas adaptações em relação à japonesa (as músicas, alguns minigames). Minha dúvida é a seguinte: isso interfere de alguma forma nessa obra-prima da Nintendo? Estraga a graça de jogar? E quando vocês vão publicar o review da versão americana?

Matheus Genaro | São Paulo/SP

Corre pra página 46! O review que você quer está lá, com todas as respostas que você procura. Mas já te adiantamos uma coisa aqui nesta página mesmo: se você tivesse jogado a versão japonesa completa, sentiria alguma diferença. Como jogou apenas a demo, vai se divertir do mesmo jeito.

OPINIÃO E PENSAMENTO

Por que chamar pessoas que não têm nada a ver com Nintendo para comentar sobre o DSi (na matéria "DSi em Debate" da NGB 22)?

Outra coisa: aparecer na revista diminui as chances de ganhar uma promoção? Quer dizer, qualquer um pode ganhar? Os leitores poderão pensar: "Nossa, é

sempre esse cara que aparece na revista que ganha!"

Luiz Thomas Dobozevski
Por e-mail

Qualquer um pode ganhar, menos os funcionários da Editora Europa e seus parentes. Os leitores podem pensar o que quiserem, afinal liberdade de pensamento é algo que prezamos muitíssimo. Nossa seção de cartas está aqui justamente para resolvermos eventuais questões de diferença de pensamento. E foi por isso que chamamos outros integrantes da redação para a matéria do DSi: para termos diferentes opiniões de pessoas com mais distanciamento da Nintendo.

NADA MAIS QUE A VERDADE

Peço aqui, cordialmente, que haja verdade. Tudo que estou pedindo é isso. Eu preciso saber se uma série, aqui referida como "Reino de Copas", vai ter seu terceiro jogo em alguma plataforma da Big N. Seria um avanço para a produtora "Enix Quadrada"! Bom, valeu por ler isso, e que haja verdade!

Arthur Stickel | Por e-mail

Ainda bem que não estamos precisando de tradutores no momento... *enfim*, Kingdom Hearts 358/2 Days vai sair para Nintendo DS em 30 de maio no Japão, juntamente com uma edição especial para DSi. Nos Estados Unidos, a data ainda não está fixada, mas a Enix Quad... ops... isso pega... a Square Enix prometeu a versão em inglês para o "terceiro trimestre de 2009", ou seja alguma coisa entre agosto e outubro. E essa é a mais pura verdade. A não ser, é claro, que eles estejam nos fazendo de patetas...

ALÔ, ALÔ, MARCIANO. AQUI É DA NINTENDO! FALA, NGAMER BRASIL! TENHO AS EDIÇÕES 1, 2, 3, 4... VIXE! NEM TEM ESPAÇO PARA TODAS...
Roney Rotenberg
Por e-mail

LOGOFF

Os membros da comunidade NGame 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

Glauco: Prefiro Duke Nukem 3D. Masssssssssss... os caras tão se puxando! Tomara que não tenham gasto tanto tempo em sistemas e gráficos e tenha sobrado pouco tempo para o desenho da sistemática do jogo. [The Conduit]

Alberto: Eu pularia de um prédio de 100 andares. [O que vc faria se a nintendo desaparecesse?]

Lucas "Jigsaw": morreria...ou ia comer batatas fritas. [O que vc faria se a nintendo desaparecesse?]

Leonardo: desaparecesse? o correto é desaparecesse, champz. e não entendi o 'desaparecer'. se ela desaparecesse, eu continuaria a jogar os jogos já lançados, mas não os que ela iria lançar (óbvio) [O que vc faria se a nintendo desaparecesse?]

Natália: ia ficar deprimida e depois ia fundar a minha própria empresa =D (claro, claro...) Na boa, não ia rolar de jogar PS3 no lugar... [O que vc faria se a nintendo desaparecesse?]

Kellju: Um miojo. [O que vc faria se a nintendo desaparecesse?]

Diego: Ja comprei manhunt 2! :o me prendam! [Lojas vendem jogos violentos para menores]

Rodrigo Martins: kkkkkkkk [Eu apareci na NGB!!!]

Robson Souza: que boSt@, eu queria aparecer também... [Eu apareci na NGB!!!]

O visual do novo Kingdom Hearts é coisa de gênio



Visite o novo espaço Nintendo Na Miami Store.





Recorte este cupom e apresente-o no ato da compra do jogo para receber seu brinde exclusivo



COMPROU-GANHOU

Apresente este cupom na Miami Store e **GANHE** uma camiseta exclusiva Pokémon na compra do jogo Pokémon Platinum



Segunda a Sábado das 9 às 21h • Domingos e Feriados das 10 às 20h
Rua Castro Alves, 308 • A 300 metros da Lagoa do Taquaral • Campinas-SP

19 2122.3500 • www.miami.com.br

Miami Store

NG EXPRESS

NOTÍCIAS | RUMORES | VERDADES | MENTIRAS | NINTENDO

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

RESUMO DO MÊS!

ESTE MÊS: 17 PÁGINAS DE PREVIEW | 16 PÁGINAS DE REVIEW | 2 FERRADOS PERDIDOS | 3 MAPAS DE GTA: CHINATOWN WARS

FRASE DO MÊS: "TODO MUNDO QUER SABER O QUE NÓS VAMOS ANUNCIAR NA E3 DESTES ANO. MINHA RESPOSTA É: VENHA PARA A E3 E VOCÊ VERÁ!" Reggie Fils-Aime, presidente da NOA, fazendo suspense sobre as possíveis novidades para a E3 2009

TEMPO PERDIDO



- ESPECULANDO SOBRE O...
- NOVO ZELDA PARA DS
- COMENDO CHOCOLATE
- IMITANDO O METALLICA
- JOGANDO GTA NO DS



DESTAQUE!

TRILHANDO NOVOS CAMINHOS

Zelda: Spirit Tracks para DS é o destaque da Nintendo na GDC

Se a conferência da Nintendo na Game Developers Conference do ano passado foi morna (alguém se lembra do medidor de empolgação de esposas do Miyamoto?), este ano a situação é outra. Satoru Iwata, vestido para matar com sua vistosa jaqueta de couro, anunciou a primeira bomba de 2009: uma sequência para *Phantom Hourglass* no DS.

Na verdade, "sequência" não é bem a palavra. O jogo apresenta os mesmos gráficos desenhados *The Wind Waker* e herda a jogabilidade de *Phantom Hourglass*, em que você controla tudo com a stylus e a tela de toque. Mas há uma diferença gritante: Link abandona seu papel de marujo para virar

maquinista de um trem que parece cruzar Hyrule (ou qualquer que seja o cenário do jogo) de ponta a ponta. Saem as ondas azuis, entra um cenário verde com monstros bizarros e caminhos a escolher.

O trailer, exibido ao término do discurso de

Barco, trem... Qual será o próximo veículo controlado por Link?

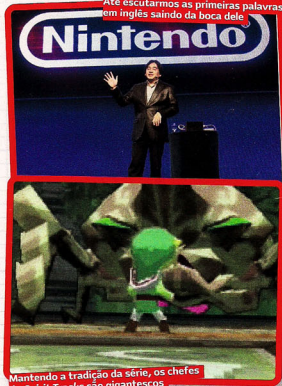
Iwata, dá uma idéia do que podemos esperar do jogo. O conceito de desenharmos rotas com a stylus deve ser aprofundado, não só por meio da nova locomotiva – cuja jogabilidade, pelo menos inicialmente, lembra bastante a do barco de *Phantom Hourglass*, em que as rotas são predefinidas e você foca no combate com bombas durante o percurso –, mas também pelo avanço cooperativo entre Link e outros personagens "influenciáveis" (como Medli, de *Wind Waker*, e Gongoron, de *Phantom Hourglass*).

Atualizando o Wii

Outro anúncio bacana feito na GDC foi a cobrada solução para resolver o problema de falta de memória interna do Wii. Iwata revelou um update que torna a transferência de dados para cartões SD radicalmente mais fácil. Agora, você pode armazenar softwares baixados no Virtual Console ou no WiiWare e rodá-los diretamente do cartão em questão de segundos. (Nota do editor: na verdade, antes de rodar, os arquivos são transferidos para o Wii, logo, continua sendo necessário ter espaço livre na memória interna) Para a surpresa de todos os presentes, a atualização ficou disponível para download logo após a apresentação.

O resto da palestra foi dedicado ao método de trabalho de Miyamoto. Iwata explicou o que costuma fazer para saber se seus jogos estão ficando divertidos, um método "revolucionário" que o executivo chamou de "Sequestro Aleatório de Funcionários". Miyamoto pega algum

A jaqueta de couro de Iwata intimidou... Até escutarmos as primeiras palavras em inglês saindo da boca dele.



Mantendo a tradição da série, os chefes de *Spirit Tracks* são gigantescos

funcionário da Big N que não está envolvido no processo de desenvolvimento do título em questão e fica observando enquanto ele joga uma demo, sem ter instruções ou informações específicas. Se ele assimila a jogabilidade e se diverte logo de cara, é porque o desenvolvimento está no caminho certo. Caso contrário, ele joga todo o projeto para o alto e começa tudo do zero. ☹

O TRAILER NOS TRILHOS

Dissecamos o primeiro vídeo de *Spirit Tracks*, quadro a quadro



Spirit Tracks se passa em um universo alternativo onde Link é um entregador de mensagens por trem. Ele usa um uniforme de carteiro e é visto mais tarde entregando uma carta a Zelda.



Esta barra controla sua velocidade em quatro níveis: fast, forward, stop e reverse. Ao chegar a uma bifurcação, uma alavanca aparece e deixa você escolher sua rota.



O apito do trem assusta os animais, liberando os trilhos para sua passagem. Deve ter um papel fundamental no jogo – talvez até crie melodias, assim como a Ocarina do Tempo.



Parece um pedaço de outro mapa de quatro partes. É a Greak Deku Tree que vemos ali? Ela e a vasta área verde sugerem que o jogo se passa antes de *Hourglass*.



O combate com canhões retorna. Como em *PH*, você toca na tela para direcionar os explosivos. Quer saber o que acontece se você atirar em árvores? Mais rupees para Link, imaginamos.



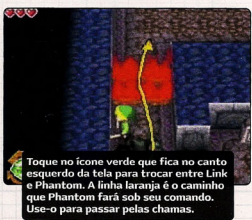
Quer mais provas de que este jogo se passa antes de *Hourglass*? Aqui está: em *PH*, a princesa Zelda é a pirata Tetra – e duvidamos que ela se desse ao trabalho de se vestir tão bem assim.



Link mira seu novo vaneval portátil. Ao usá-lo, o personagem se firma num lugar e a linha amarela mostra por onde os ventos vão passar. É uma mão na roda para alavancas em lugares inacessíveis.



Este bicho (que, na nossa opinião, mais parece uma beringela mutante) arremessa caveiras em Link. Saque o acessório Deku e elas voarão de volta, direto na cara feia do vilão.



Toque no ícone verde que fica no canto esquerdo da tela para trocar entre Link e Phantom. A linha laranja é o caminho que Phantom fará sob seu comando. Use-o para passar pelas chamas.



Quando Phantom encontra um inimigo, ele começa uma luta imediatamente. Link aproveita a oportunidade para dar a volta no oponente e acertar uma bela espadada nas costas do pobre coitado.



Para que serve o apito? Chamar o Phantom de volta ou fazê-lo parar onde está? Caso seja a segunda opção, prepare-se para muitos momentos envolvendo movimentos ritmados.



Eis o chefe da primeira dungeon – bom, na verdade, não temos certeza se é ele mesmo. Você joga bombas na direção do inimigo para revelar o seu... ponto fraco. Alguém chame o esquadrão anticlichês!

BLOCO DE NOTAS

NOTÍCIAS RELEVANTES (OU NÃO) PARA VOCÊ LER EM UM PISCAR DE OLHOS...

A última atualização do Wii está censurando algumas palavras obscenas que você pode ter ensinado aos seus vizinhos em *Animal Crossing: City Folk*.



A PopCap, produtora da série *Peggle* está trabalhando em um título para o Wii. "É o tipo certo de jogo para o console", disse um representante.



Réggie File-Aime afirmou que a indústria de games só continua crescendo em ritmo acelerado graças à Nintendo. Quem somos nós para discordar dele.

O primeiro jogo a usar o MotionPlus será o novo *Virtua Tennis*, que chegará às lojas no final de maio. Depois é a vez de *Grand Slam Tennis*, em 15 junho.



Tome cuidado: você pode estar sendo monitorado! Uma entidade online dos EUA declarou que "não há motivos para um adulto jogar *Animal Crossing*".



A Sega declarou que teria interesse em lançar jogos do Game Gear em uma versão do Virtual Console para o DSi. Esperamos que a Big N sinta-se incentivada.

A Nintendo divulgou a data de lançamento do acessório Wii MotionPlus nos Estados Unidos: 8 de junho. Ele será vendido por US\$ 19.



Mais de 2 milhões de DSi já foram vendidos desde o lançamento japonês. E 100 milhões de DS, incluindo as versões antigas, já foram distribuídos mundialmente.



Um mangá baseado em *Zelda: Phantom Hourglass* foi lançado no Japão. É a sequência das adaptações já feitas com *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*.



Uia! Zelda: Majora's Mask finalmente foi lançado no VC... japonês. É bom que ele apareça por essas bandas quando esta edição chegar às bancas, senão...



Segundo a Capcom, *Mega Man 9* é o jogo mais lucrativo do WiiWare em 2009. Será que isso significa que teremos um *MM 10* no mesmo estilo?

Apesar de ter negado estar trabalhando em uma sequência para *Zack & Wiki*, a Capcom deu a entender que a dupla pode aparecer novamente no Wii.

A situação da produtora THQ continua bem precária. Recentemente, a empresa demitiu mais de 86 funcionários da subsidiária Volition.



John Carmack, fundador da id Software (*Doom*, *Quake*), disse ter vontade de produzir algo para o Wii, já que esse é o console que seus filhos estão jogando.



A Capcom acredita que conseguirá superar as vendas de *Dragon Quest IX* com *Monster Hunter 3*, exclusivo do Wii, no Japão. Existe a possibilidade.



The House of the Dead: Overkill entrou para o *Livro dos Recordes* como o jogo mais profano de todos os tempos. Também, com todos aqueles palavrões.



Assassin's Creed 2 foi anunciado oficialmente e deve ser lançado também para o Wii. Mais uma prova do sucesso de vendas do console da Nintendo.

Sakurai revelou que está desenvolvendo mais um game para a Nintendo. Segundo ele, é algo que a empresa não poderia fazer sozinha. Humm...



UZ GAMES.com Convida

você para se divertir com os produtos da Nintendo

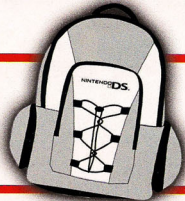


Nintendo DS, Nintendo Wii são marcas registradas da Nintendo. ©2009

BarraShopping - Rio de Janeiro

PROMOÇÃO DE INAUGURAÇÃO

Na compra acima de R\$ 100,00 em produtos Nintendo, na nova UZ Games do BarraShopping, você ganha essa SUPER MOCHILA.



UZ GAMES.com

Nintendo®



WiiINTERNET

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

ALÉM DO CARTÃO SD

Campeonatos, um suposto fim para os Friend Codes e uma ausência no DSiWare

Na seção "NGExpress" desta edição, você conheceu o milagre do SD Card Menu e o novo recurso do Wii que permite rodar jogos do Virtual Console e da WiiWare diretamente de cartões SD. Essa é a principal novidade do mês em termos de internet, mas, calma lá, porque há

muito mais detalhes que você precisa saber para aproveitar tudo o que a Nintendo tem a oferecer online.

• As disputas continuam

Mario Kart Wii ainda é um dos jogos mais vendidos nos Estados Unidos (ficou em nono lugar no ranking do mês de março) e, mesmo depois de um ano do lançamento do título, continua recebendo grande apoio da Big N. Neste último mês, rolou mais um dos campeonatos online, desta vez, uma rápida disputa de tempo na pista Peach Garden. Talvez, quem sabe, neste exato momento, mais uma competição relâmpago já esteja acontecendo.

• O fim dos códigos amigos?

Rolavam boatos de que um novo game exclusivo do Wii quebraria as correntes da escravidão imposta pelos Friend Codes. O mistério foi revelado: *Boom Blox Bash Party*. Mas novos boatos circulam pela rede, sugerindo que outro título conseguirá tal proeza: *Red Steel 2*. Será?

• Estreia incompleta

Finalmente, o DSi está entre nós e, com ele, o DSi Shop. Logo de cara, cinco jogos e um aplicativo (o navegador de internet) ficaram disponíveis para download.

Alguma ausência sentida? Sim, o sensacional Moving Notepad, que foi adiado para algum dia entre abril e julho. ☹



o Sorte que temos um DSi japonês para aproveitar o Moving Notepad



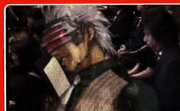
MKWii é um dos jogos que mais vale a pena para quem tem acesso à internet

PASSATEMPO Wi-Fi

VÍDEOS EXCLUSIVOS (ALGUNS NEM TANTO) DO NINTENDO CHANNEL MUNDO AFORA



RETRO CHALLENGE Para festejar o lançamento do SD Card Menu, Arino, do programa Game Center CX, jogou uma porra de games retrô no Wii. Só para brincar, nada de desafios malucos. tinyurl.com/c72eqs



ACE ATTORNEY A série da Capcom tem ótimas músicas, tanto que há concertos só para elas. Uma das melhores é o tema de Godot, o promotor apaixonado por café. O vídeo saiu só na Europa. tinyurl.com/ctzold



PUNCH-OUT!! Little Mac está voltando e, junto com ele, novos e velhos desafios. Compartilhe a emoção do boxe e os hilários machucados e hematomas do protagonista e dos adversários. tinyurl.com/cdtowo



Wii FIT O game de exercícios físicos continua voando das prateleiras. Nada como incluir mensagens subliminares em uma entrevista com Shigeru Miyamoto sobre o título. tinyurl.com/ca7tor

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 2009

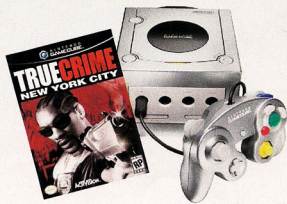
Horário: 14:00

Faixa etária: Livre

INSCRIÇÕES LIMITADAS

Prêmios

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

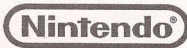


Observações:


- 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 será proibida.



MISTERTECH



Nintendo Wii é uma marca registrada da Nintendo. ©2009



Porcos vão voar! Todos os animais têm propriedades físicas iguais às dos blocos do mesmo tamanho, o que significa que você pode arremessá-los como o demais objeto do cenário

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ELECTRONIC ARTS DESENVOLVIMENTO EA LA LANÇAMENTO MAIO

BOOM BLOX BASH PARTY

Criado por Steven Spielberg, destruído por você

Quando criança, o jovem Spielberg gostava de brincar com trenzinhos. Mais do que isso: o pequeno prodígio costumava criar traçados de trilhos mirabolantes, cheios de objetos pelo caminho, e, depois, colocava duas locomotivas em rota direta de colisão só para ver a bagunça que elas causavam. Muito provavelmente ele fazia tudo isso imaginando Indiana Jones pulando de um vagão para outro e fugindo de cobras em um trem em movimento.

Real ou não, essa é a história contada por um funcionário da EA para explicar de onde o famoso diretor de cinema tirou a ideia para *Boom Blox*. Ok, o conceito pode ter se originado há mais de 50 anos, mas o jogo de arremessar bolas e causar o caos com bloquinhos não deixa de ser uma das experiências mais divertidas feitas para o Wii.

Festa quadrada

Pouco menos de um ano após o sucesso da primeira versão, Spielberg sentiu vontade de expandir os aspectos multiplayer do jogo e, assim, nasceu *Bash Party*, que apresenta novos modos para vários jogadores e elementos online refinados.

O título conta com cerca de 450 fases, muitas delas privilegiando exatamente o trabalho em

equipe ou simplesmente permitindo que várias pessoas interajam no cenário. Um aspecto muito bacana é que o multiplayer rola em turnos, ou seja, com apenas um Wii Remote, até quatro pessoas podem brincar compartilhando o mesmo controle, assim como rola no insano *WarioWare: Smooth Moves*.

Um dos novos modos de partida lembra bilhar: o objetivo é derrubar os discos coloridos dos adversários, tirando-os da área limitada de jogo. Quem sobra vence. Para exemplificar a variedade e o vasto conteúdo do título, só nesse modo há arenas das mais diversas, incluindo algumas com andares distintos, rampas e, claro, a possibilidade de jogar em equipes.

Entre as ferramentas inéditas, uma que promete adicionar bastante ação e novas opções de interação com o ambiente é o estilingue. Em vez de apenas arremessar bolotas, você pode pegar diretamente um



"Leve-me ao seu líder, ser desprezível!"



• Quase todos os modos do primeiro jogo voltam em *Bash Party*, menos aqueles em que macacos ficam atirando coisas em você – felizmente

ESTICA E PUXA

Confira o novo estílingue em ação... estática



Agora você pode pegar qualquer coisa no cenário e prender em um elástico. Objetos pesados não funcionam muito bem, mas esse tiozinho barbudo deve voar longe. Adeus, velhote!



Os barris verdes são tóxicos e altamente explosivos. Ou seja, acertar a pilha de trecos no ponto certo é crucial para mandar tudo pelos ares com estilo. Opa, e o tiozinho? Ah, quem se importa...

O JOGO CONTA COM CERCA DE 450 FASES. MUITAS DELAS PRIVILEGIAM O TRABALHO EM EQUIPE OU SIMPLEMENTE PERMITEM QUE VÁRIAS PESSOAS INTERAJAM JUNTAS



• Imagem do minigame multiplayer *Ocean Warfare*, onde canhões são disparados, navios são afundados e amizades são destruídas para sempre



• Com quatro jogadores, as coisas tendem a ficar um pouco frenéticas, especialmente em cenários espaciais, em que a gravidade não é normal

bloco do cenário e projetá-lo com força e velocidade em direção aos outros pobres quadrinhos.

Também é possível prender no elástico os próprios animais cúbicos que paramulam pelos estágios. É isso mesmo, agora eles participam mais diretamente do jogo. Se estiver difícil acertar um determinado canto da fase, tente jogar uma das criaturas para ver o que acontece. Elas não quicam de forma tão previsível quanto as peças normais, mas, em compensação, soltam gritos muito engraçados conforme voam em direção à morte.

E isso não é tudo. Durante as partidas, os bichos agora realizam funções bem mais úteis do que apenas ficar disparando você com olhares inquisitivos. Basta libertá-los das prisões e eles o auxiliarão, operando metralhadoras fixas ou apenas limpando o caminho de blocos indesejáveis. Até o momento, só bichos bonzinhos foram confirmados, mas apostamos um caminhão cheio de peças de LEGO quem haverá também criaturas do mal, dispostas a atrapalhar.

Contudo, a verdadeira estrela brilhante de *Bash Party*, uma supernova, por assim dizer, são as fases com gravidade zero. Ambientadas no espaço, elas contam com moradores típicos desse tipo de cenário, como

meteoros e asteroides. A sacada, neste tipo de estágio, é usar sabiamente a quantidade limitada de bolinhas explosivas, causando o maior dano possível e fazendo com que os pedaços desprendidos, que voam pelo vácuo, acertem também as outras peças da fase. Quase poético, não?

Para dar um toque de estratégia à tarefa, as bombas podem ser detonadas remotamente e quando você bem entender. Arremesse o projétil com calma, observe-o traçar o seu destino pelo espaço, gire a câmera livremente, de aperte a ter o melhor ângulo de visão, aperte o botão e – kabum! – explode tudo em pedacinhos na hora certa.

Outro brinquedinho tentador é o canhão. Ele fica fixo no cenário e pode ser girado, atirando balaços que traçam arcos pelo céu em alta

velocidade. Os canhões são justamente as estrelas de um minigame multiplayer chamado *Ocean Warfare*, no qual o objetivo é destruir os navios de bloquinhos dos adversários – enquanto eles tentam fazer o mesmo com você, é claro.

Atire com gosto

Explosões, bloquinhos, canhões e o espaço sideral. *Bash Party* parece um capítulo alternativo e bizarro de *Guerra nas Estrelas*, mas os quebra-cabeças continuam marcando presença na série. Uma variação interessante deles envolve bolinhas de tinta que pintam os bloquinhos. Junte quatro de uma mesma cor e eles somem magicamente, abrindo espaço para que novas peças se unam às semelhantes e criando combos. Há ainda versões com gangorras, que sobem e descem ▶



PREVIEWS

BOOM BLOX BASH PARTY

EM VEZ DE FICAREM EM UM MENU SEPARADO, AS FASES CRIADAS POR USUÁRIOS SÃO INTEGRADAS À LISTA DE ESTÁGIOS ORIGINAIS



Por que não? Se é para fazer uma pilha de blocos voar pelos ares na tela da sua TV, o que o impede de incluir alguns gorilas azuis na brincadeira?

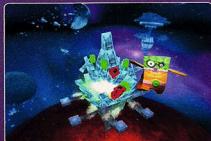
Atrás de um grande papagaio, sempre há um pirata idiota



* A quantidade de blocos na tela é maior desta vez. Espere por explosões insanas



* Há uma grande variedade de modos de jogo para cada tema existente. Se sentir falta de algum, você mesmo pode criá-lo



* No espaço, um cubo transparente demarca o limite da área jogável

conforme as pecinhas somem, e outras com esteiras automáticas, o que garante uma divertida dinâmica.

Inclusive, uma delas serve como uma perfeita demonstração da avançada engine física de *Boom Blox*. Tudo acontece dentro de um barril de metal que fica girando. As pecinhas vão sendo arremessadas aos poucos lá dentro. Em vez de se dar ao trabalho de acertar uma por uma e juntar as iguais e tudo o mais, você pode apenas colocar uma bola pesada lá dentro e deixar a física tomar conta do processo, destruindo as bolinhas e jogando tinta colorida pelo cenário inteiro.

Ainda em relação à física do jogo, o espaço não é a última fronteira, visto que *Bash Party* apresenta também fases debaixo d'água. Obviamente, a gravidade não é normal aqui, e tudo se move mais devagar e com menos

força. Para turbinar a maluquice, essas fases também contam com situações únicas. Por exemplo, em certo ponto, a diversão com a destruição de blocos é ameaçada pelos tentáculos de uma lula gigante. Apesar de atrapalhar bastante a sua tarefa, ela também pode ajudá-lo no placar geral de pontos, uma vez que, ao acertar os tentáculos em locais estratégicos, acaba garantindo alguns bônus na pontuação.

O visual está muito mais bonito do que antes. O período de um ano de espera permitiu ao estúdio EA LA colocar mais elementos na tela, criar mais animações e incluir mais detalhes nos cenários – tudo sem precisar sacrificar um único frame

Blocos bonitos

Outro detalhe suculento: desta vez, todas as fases foram criadas com ferramentas disponíveis no editor embutido no próprio game – ao contrário do original, cujas fases dos produtores possuíam elementos aos quais só eles tinham acesso.

Mesmo aqui, os limites foram expandidos e o título permite colocar uma quantidade ridiculamente absurda de blocos na tela, até o limiar do slowdown. E isso é sério: o jogo, de fato, deixa os usuários criarem estágios com usamos lentidão de processamento.

Por falar em conteúdo criado por usuários, esse já era um dos



Sem limite O editor de fases permite a criação de simples pilhas de blocos ou de dispositivos mirabolantes iguais a este



• Usando o estilingue, tente acertar as fichas nas áreas de maior pontuação



• Se a explosão não der cabo deles, algum asteroide certamente vai dar



• Quem criou esta fase definitivamente não sabe o que significa engenharia

destaques do primeiro jogo e volta com ainda mais força em *Bash Party*. Em vez de ficar separado em uma categoria distinta nos menus, esse material agora é totalmente integrado às listas de fases. Explicando melhor: ao acessar, digamos, o conjunto de fases com temática espacial, haverá uma aba especial que o levará diretamente aos estágios concebidos por jogadores.

Os arquivos para cada estágio são tão pequeninos que é possível até experimentá-los antes de baixá-los para o videogame. Para você ter uma ideia da agilidade e da versatilidade do sistema, em testes realizados pela Electronic Arts com o público, havia pessoas que nem sequer percebiam que estavam baixando algo da internet dada a rapidez do processo.

Obviamente, tudo será hospedado nos servidores da EA e moderado pela própria empresa. Contudo, também será possível enviar fases direto para os seus amigos – sejam elas impróprias ou inacabadas. Nada melhor do que sacanear aquele seu colega pentelho com uma fase repleta de pepinos voadores e outras coisas do tipo.

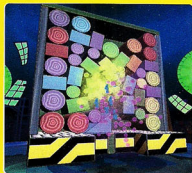
No arquivo de save do jogo, existirá espaço para um total de 100 fases de usuários. Além disso, a EA promete mecanismos de busca práticos, que permitam encontrar conteúdo com facilidade e por meio de uma série de

parâmetros distintos, como autor, popularidade e assim por diante. E outra: desde o dia de lançamento, fases extras oficiais, criadas pela própria EA, estarão disponíveis para download. Tudo na faixa, o que é melhor ainda.

Como fica evidente, as novidades são muitas. Por mais que não traga ideias absolutamente inéditas ou inovadoras, *Boom Blox Bash Party* conseguiu, de forma consciente e ousada, acrescentar muita coisa em cima de um dos conceitos mais divertidos e originais já concebidos para o Wii. Se o primeiro game é até hoje um dos nossos favoritos, esta continuação tem tudo para conquistar de jeito os nossos corações. Com sorte, vamos poder confirmar todo esse carinho (ou não) com uma análise já na próxima edição. 🍌

JUNTE E DESTRUA

Quebra-cabeça colorido à moda *Boom Blox*



Bolas de tinta vão pintar vários blocos de uma vez – é só acertar o ponto certo. Assim, é possível causar combos ao combinar as cores e abrir espaço para blocos similares se unirem. Para os exibidos, fica a dica: pode-se também pintar as paredes e fazer os blocos rebarterem nos pontos coloridos para que eles ganhem cor. Pena que não é possível ver replays e salvar para mostrar aos amigos.

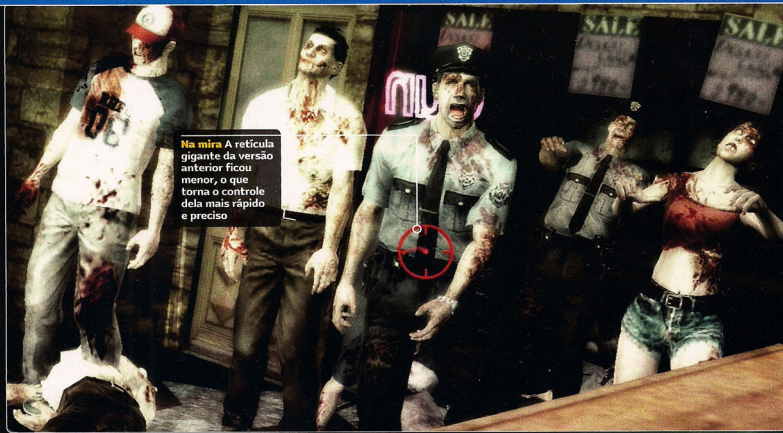


Por algum motivo, ela nos faz lembrar do John Travolta



PREVIEWS

RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES



Na mira A retícula gigante da versão anterior ficou menor, o que torna o controle dela mais rápido e preciso

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO CAPCOM DESENVOLVIMENTO CAPCOM/CAVIA LANÇAMENTO 2009

RESIDENT EVIL THE DARKSIDE CHRONICLES

O Resident Evil definitivo... Parte 2

Enquanto a maior parte das pessoas babava pela versão em 1080p de Chris Redfield em *Resident Evil 5*, o produtor da série, Masachika Kawata, anunciava algo muito melhor para nós, felizes proprietários de Wii: uma sequência de *Umbrella Chronicles* para o console da Nintendo.

Mas, afinal, o que é exatamente *Darkside*? Uma subsidiária sombria da Umbrella Corporation que esqueceram de mencionar nos primeiros jogos? O trailer oferece algumas pistas e, paradoxalmente, descreve o jogo com frases como “onde as lembranças retornam” e “onde a verdade está perdida para sempre”.

Não entendeu nada? Kawata esclarece um pouco as coisas: o título remete mais a uma ambientação do que a uma coisa; enquanto *Umbrella Chronicles* era focado no terror lento e crescente da série, *Darkside* lida com uma visão mais pesada e obscura.

Apesar de admirarmos o trabalho feito por *Umbrella Chronicles*, que converteu a tensa exploração da série principal em um shooter em trilhos, o jogo não ofereceu nada muito especial em termos de desafio. Pior do que sobreviver à enxurrada de inimigos de *House of the Dead: Overkill* era passar vários segundos sem encontrar um único zumbi pela frente. Então, que tal se *Darkside* fosse mais fiel aos originais? Seja como for, o fato é que, desta vez, o esquema de progressão por trilhos ficou bem mais dinâmico e uma boa dose de contato físico foi adicionada aos combates.

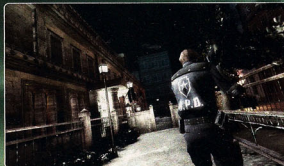
Se a câmera de *Umbrella Chronicles* parecia contida como em um filme de Woody Allen, em *Darkside* ela está mais para *Cloverfield - O Monstro*. Conforme você caminha pelas ruas e becos de Raccoon City, a visão muda e balança vigorosamente de acordo com os movimentos feitos pelo protagonista. Além disso, agora os personagens têm braços: assim como em *Overkill*, suas mãos podem ser vistas na tela quando as armas estão sendo recarregadas.

Eu adoro esta cidade

Mas, espere um pouco! De volta à Raccoon City? Nós já andamos por essas bandas nas fases de *Resident Evil 3* em *Umbrella Chronicles*, não? Exato, e assim como o primeiro jogo era uma miscelânea de momentos de *Resident Zero*, 1 e 3, *Darkside* mergulhará nos jogos restantes. Até agora, só *Resident 2* (protagonizado por Leon e Claire) está confirmado — um capítulo que, curiosamente, se passa entre os acontecimentos de



• Além de Claire e Leon, a garota Sherry Birkin também aparece em *Darkside*



• A câmera balança sem parar enquanto você corre para escapar dos zumbis



• Claire chega em Raccoon City pilotando a maior motoca do mundo. Sutileza total



• Deram um belo tapa no visual de Leon, mas ainda achamos o corte de cabelo extremamente bisonho

É ÓTIMO VER A ANTIGA VERSÃO DE LEON REFORMULADA NO Wii

Resident Evil 3. Mas, investigando as evidências disponíveis, as chances de o novo jogo abordar também *Code Veronica* e *Resident Evil 4* são bem grandes. Acompanhe o raciocínio: 1) há meses os produtores da série têm falado sobre um possível remake de *Code Veronica* – o verdadeiro quarto episódio da série; 2) Claire Redfield é protagonista de *Resident Evil 2* e de *Code Veronica*, logo, ela poderia ser o elo de ligação entre os dois jogos em *Darkside*; 3) Kawata cita especificamente *Resident Evil 4* como uma grande influência no foco da ação desta versão; 4) *Umbrella Chronicles* englobava os outros três jogos da série.

Junte todas essas informações e o que você tem? Uma trilogia formada por *RE2*, *Code Veronica* e *RE4*. Bom, pelo menos é isso que nós achamos. Sendo assim, vamos focar no cenário que já conhecemos: Leon S. Kennedy e Claire Redfield lutando para sobreviver no reduto de zumbis de *RE2*, Raccoon City. O modo cooperativo retorna ao cardápio, mas, desta vez, você não é acompanhado por uma voz sem corpo fingindo estar ao seu lado – os parceiros estarão presentes na tela para proporcionar aquela sensação cinematográfica.

A velha alternância

Ok, não se trata de um recurso inédito ou espetacular, mas enxergar os parceiros na tela proporciona alguns



• No trailer, os efeitos de luz e a modelagem dos personagens impressionam. Esperamos que a versão final seja bonita assim

momentos bacanas. Após a explosão de um caminhão-tanque na rua principal – uma cena que os fãs reconhecerão da abertura de *RE2* –, você fica desacordado no chão até o seu parceiro chegar e ajudá-lo a se levantar. Não é possível alternar livremente entre os personagens – na verdade, isso só ocorre em momentos específicos das fases. Por exemplo: você acompanha tudo antes da explosão na pele de Claire e, depois disso, já encarna Leon.

Leon trás consigo seus violentos golpes vistos em *Resident Evil 4*, substituindo os chacoalhões do Wii Remote usados para se defender em *Umbrella Chronicles*. Há muito falatório sobre esse novo e misterioso método de esquiva, mas temos certeza de ter visto um flash do direcional analógico antes de um de seus chutes giratórios e sentimos o cheiro de Quick Time Events no ar... De qualquer forma, é ótimo ver a



• Eis aqui a principal importância de gráficos melhores: mulheres mais bonitas



• É possível olhar para os lados para coletar armas e itens secretos



• Jogando cooperativamente, nenhum dos dois personagens é exibido na tela

antiga versão de Leon reformulada no Wii. Esqueça o pesadelo poligonal da conversão para GC – aqui ele está lindo (no bom sentido, claro). Poderia *Darkside* ser a promessa inicial de *Umbrella Chronicles* resgatada do mundo dos mortos? É o que parece. ☹

BECOS CLÁSSICOS

Mais *Residents* ressurgindo da sepultura

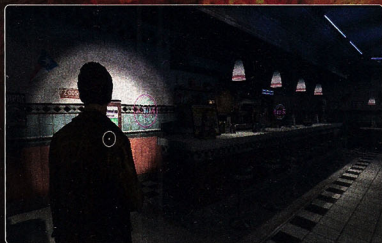


A Capcom foi generosa quando revelou *Darkside Chronicles* – ela também anunciou o “re-relançamento” (agora no Ocidente) das versões de *Resident Evil* e *Resident Evil Zero* do GameCube para o Wii. Os dois jogos foram lançados sob o selo *Resident Evil Classics* no Japão, há cerca de um ano. Infelizmente, são conversões fracas de títulos que outrora eram brilhantes. Como não foram aproveitados os recursos do Wii, é mais negócio continuar com as versões para o GC.



PREVIEWS

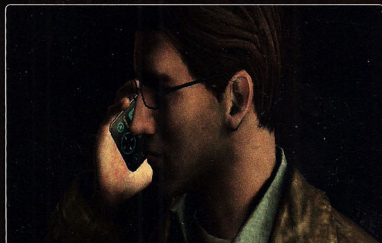
SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES



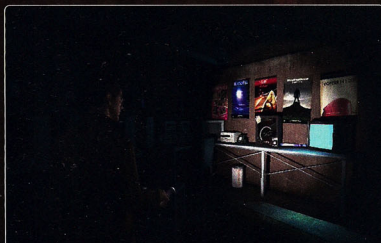
• Pelo versão original, é aqui que Harry conhece a policial Cybil. Ela também está em *Shattered Memories*, mas parece bem mais velha do que antes



• A lanchonete também é o lugar onde um enorme monstro alado entra pela janela. A dúvida é: como se livrar dele sem ter armas?



• Pelo naipes do telefone, o novo Harry Mason não vai precisar daquele velho radinho de pilha para descobrir a localização dos inimigos



• O novo ângulo de câmera, à la *Resident Evil 4*, deve evitar que alguns problemas do jogo original voltem a acontecer aqui

PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO **KONAMI** DESENVOLVIMENTO **CLIMAX** LANÇAMENTO **2º SEMESTRE**

SILENT HILL

SHATTERED MEMORIES

Uma releitura que promete mexer com a sua cabeça

Em 2009, a série *Silent Hill* comemora uma década de existência e a Konami celebra a ocasião de uma forma bem apropriada: pegando o cadáver do primeiro jogo e dando um tapa em seu visual. O resultado é o promissor *Silent Hill: Shattered Memories*, o primeiro lançado para um console de mesa da Nintendo (você lembra da bizarra novela gráfica para GBA que ficou disponível só no Japão, certo?).

Contudo, seguindo o exemplo do que o rival *Resident Evil* fez no fabuloso remake do primeiro título da franquia, *Shattered Memories* não é apenas uma conversão picareta. Pelo contrário: é uma releitura total, uma concepção inédita do título, com um novo design de personagens, habilidades nunca vistas em *Silent Hill* e uma história levemente alterada.

A trama é a mesma: a busca de Harry Mason pela filha Cheryl, que misteriosamente desapareceu na abandonada e sombria cidade de Silent Hill. Mas alguns detalhes mudaram. Agora, o acidente de carro que joga pai e filha na cidade maldita não é mais causado por uma aparição fantasmagórica, e sim pelo gelo que toma conta da estrada e faz Harry capotar o carro. Aliás, gelo e neve são marcas registradas da nova *Silent Hill* e devem ter algo a ver com a dica dada pela Konami com a frase "o mundo vai congelar". Ainda não

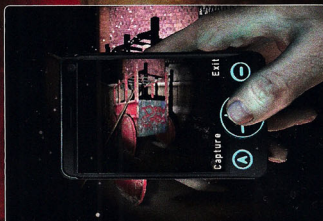
sabemos exatamente o que isso significa, mas, em vez de depararmos com versões diabólicas, feias e malvadas de lugares da cidade, talvez a gente encontre versões diabólicas, feias, malvadas e cheias de neve de lugares da cidade. Quem sabe veremos até um Papai Noel do capeta, com cabeça de pirâmide e renas com correntes e roupas de couro. Pela nossa sanidade, esperamos que não...

Jogos mentais

No novo jogo, Dr. Kaufmann – um personagem menor, sem muita



• Tudo o que Harry disser para o Dr. Kaufmann poderá ser usado contra você ao longo da história. Tome cuidado!



• Mesmo com a filha correndo perigo, Harry arranja tempo para praticar seu hobby preferido: fotografia abstrata

importância no original – terá mais destaque, realizando testes psicológicos para avaliar o estado mental de Harry em diversas situações. Pode parecer um minigame tolo, uma versão de terror do simpático e quadrado Dr. Kawashima, mas isso terá uma função crucial: definir os inimigos que aparecem pelo caminho.

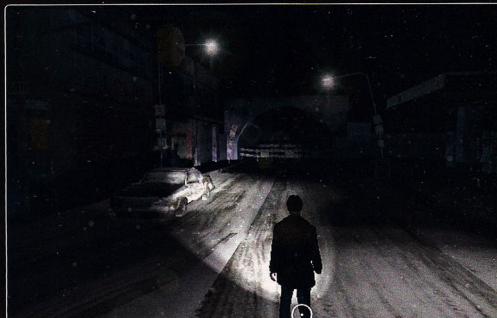
É como se os monstros do game fossem todos bichos-papões e assumissem a forma que mais assusta você. Caso os testes demonstrem medo de aranhas, boa parte da aventura será pontuada por ataques de aracnídeos. Pior ainda: se o jogo perceber sua fobia de palhaços, então se prepare, porque, a qualquer momento, o Bozo pode pular de um buraco para devorar o seu cérebro. Esta característica do jogo ainda não foi exibida, mas já ficamos empolgados, como você deve ter percebido pela ideia cretina da frase anterior.

Sua estadia em Silent Hill será acompanhada por uma útil lanterna, com a qual você poderá explorar livremente o ambiente, precisando apenas apontar o Wii Remote para a tela. A tarefa ficou ainda mais fácil graças ao ângulo de visão copiado de *Resident Evil 4*: sobre o ombro do personagem. Outra inovação de *Shattered Memories* é o telefone de Harry, que pode tirar fotos (algo que deve ajudar na resolução de enigmas) e até serve como GPS.

Os combates... Bem, não há combates propriamente ditos – para se manter vivo, você tem que fugir dos inimigos. É algo bem diferente do que os fãs da série estão acostumados, mas que (felizmente) deve eliminar boa parte da chateação de ficar gerenciando pouca munição.

Silêncio mortal

Silent Hill sempre foi um jogo sobre experiências lentamente corrosivas, profundas jornadas na psique mais íntima dos personagens e do jogador – algo que o quinto



• Ao contrário da primeira versão, na qual as saídas da cidade estão bloqueadas desde o começo, aqui elas ficam fechadas só depois que você tenta avançar

episódio, *Homecoming*, perdeu de vista ao apresentar uma enxurrada de combates frenéticos. Nesta releitura, os fãs mais fervorosos podem questionar a modelagem de alguns personagens (a policial Cybil parece mais velha, por exemplo) e até algumas mudanças de enredo. Mesmo assim, não há como negar o fato de que a série precisa se renovar, e *Silent Hill: Shattered Memories* parece um excelente ponto de partida. 📞

"Aíé, doutor? Então, tem alguma coisa errada com a minha mão..."



PREVIEWS

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME



Além do próton O novo equipamento é bem mais versátil. Ele dispara raios e bolotas de gosma capazes de prender os espectros nas paredes ou em objetos do cenário



◊ Segundo Dan Aykroyd, os cenários do jogo são baseados em lugares realmente mal-assombrados. Se ele diz...



◊ As texturas podem não ser tão bonitas quanto nas versões para X360 e PS3, mas o visual caricato compensa essa "falha"

PLATAFORMAS WII/DS PRODUÇÃO ATARI DESENVOLVIMENTO RED FLY LANÇAMENTO JUNHO

GHOSTBUSTERS

THE VIDEO GAME

Às vezes, é bom acreditar em fantasmas

Já se vão três anos desde o vazamento do primeiro vídeo do novo jogo baseado na franquia até a mais recente versão demo disponibilizada pela produtora Red Fly. Mas, depois de testar *Ghostbusters: The Video Game* na prática, estamos satisfeitos com o resultado. Sempre achamos que nenhum outro filme seria tão perfeito para virar jogo quanto *Caça-Fantasma*. E, até agora, tudo indica que estávamos certos.

É comum um jogo lançado

também para X360 e PS3 ficar devendo no Wii, mas a diferença entre as duas versões de *Ghostbusters* – a lustrosa e realista criada pela Terminal Reality e a caricata desenvolvida pela Red Fly exclusivamente para o Wii – causou discussões desnecessárias. Primeiro, porque as duas produtoras trabalharam juntas: ambas usaram a carcaça de inferno e seguiram o mesmo enredo, criado pelos atores Dan Aykroyd e Harold Ramis, que também cuidaram dos roteiros dos filmes.

Segundo, porque, para cada recurso encontrado apenas nos outros consoles (gráficos incrivelmente realistas, vários modos multiplayer, etc), a versão para o Wii ganhou um bônus exclusivo. Assim, os fãs mais assíduos terão de jogar os dois games para poder experimentar a ressurreição digital da série por completo, sem contar a aventura inédita para DS.

A grande sacada

Por ter optado por um visual caricato, a Red Fly preparou um novo estilo para a famosa equipe, fazendo uma mistura entre o que se viu nos filmes e no antigo desenho animado protagonizado pelo quarteto. O mais bacana é que esse aspecto não fica limitado só aos personagens principais. Isso significa que, em vez de apenas enfrentar gosmas rojentas, aqui você pode destruir máquinas de fliperama e capturar



Consegue imaginar o quão bonito ele era quando ainda estava vivo?



◊ O game não faria juízo à série sem a presença do bom e velho Geléia



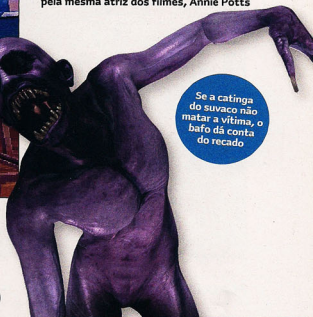
◊ É uma pena não ser possível controlar um dos quatro protagonistas originais



○Será que dá para editar o visual do personagem? Sério, esse cabelo é pior do que assombração



○Janine também está de volta, e dublada pela mesma atriz dos filmes, Annie Potts



Se a catifa do suvaco não matar a vítima, o bafo dá conta do recado

OS EQUIPAMENTOS USADOS PELOS HERÓIS PRODUZ UM TIPO DE DISPARO ÚNICO, NUNCA VISTO EM NENHUM OUTRO JOGO

fantasmas feitos em sprites 2D, entre muitas outras esquisitices que não poderão ser vistas nas máquinas da Sony nem na da Microsoft.

Mas a principal vantagem dos proprietários de Wii, logicamente, é a possibilidade de usar o Wii Remote para atingir, aprisionar e conter as assombrações, em vez de apenas pressionar botões. O equipamento usado pelos personagens produz um tipo de disparo único, nunca visto em nenhum outro jogo, e poder integrar a equipe na pele de um novato é uma sensação bem prazerosa.

Pressionar o B e capturar o Geléia usando o Wii Remote como um canhão de próton é o mais próximo que um jogo fará você se sentir de uma caça-fantasma de verdade. A cereja do bolo, no entanto, é jogar a armadilha com um movimento do controle para completar o serviço. Ficou coberto de meleca após derrotar o gigante de marshmallow Stay Puft? Basta uma chacoalhada no Nunchuk para se limpar.

Botando para ferver

Pensando bem, a maior vantagem de jogar a versão para Wii talvez seja a chance de completar a história em modo cooperativo – outra opção que só existe no console da Nintendo. A qualquer momento, um amigo pode entrar no jogo e ajudá-lo em tela

dividida. E, como nada pede tanto um trabalho em equipe quanto a captura de um fantasma, este é um tremendo bônus. Só tome cuidado para não cruzar os raios de prótons, senão...

A história se passa em 1991, dois anos após o incidente com a Estátua da Liberdade em *Caça-Fantasma 2*. Os heróis foram nomeados exterminadores oficiais de assombrações da cidade de Nova York e nunca tiveram uma agenda tão cheia de trabalho. É aí que você entra em cena: um caça-fantasma novato contratado justamente para dar uma força ao grupo.

Entretanto, a abertura de uma exposição sobre Gozer (a vilã principal do segundo filme), no museu da cidade, desencadeia uma série de eventos paranormais pela metrópole. Até mesmo velhos conhecidos voltam à ativa, como o fantasma da velha da biblioteca e o temível Vigo. É lógico que, eventualmente, tudo contribui para um evento de proporções apocalípticas e só uma equipe pode dar conta do recado. Você já sabe muito bem como chamar, certo?

Pode parecer uma trama genérica, mas está bem longe disso. Os diálogos e as situações são hilários e inteligentes – não esperávamos menos vindo dos próprios criadores da série. Basicamente, o jogo funciona como um *Caça-Fantasma 3*.

A prova máxima da qualidade do título é justamente a reunião dos antigos astros Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis e Ernie Hudson. Durante muito tempo, Murray se negou a participar de novos projetos envolvendo a franquia *Caça-Fantasma*. Contudo, não apenas conseguiram convencê-lo a participar do jogo como ele saiu da cabine de dublagem assobiando o empolgante e grudento tema musical composto por Ray Parker Jr. (tinyurl.com/3bvhl5). Se tudo correr bem, faremos a mesma coisa quando o jogo estiver dentro dos nossos consoles. ☺

MINIBUSTERS

Assombrações em duas telas



A versão para DS de *Ghostbusters: The Video Game* é basicamente uma mistura do primeiro jogo para NES – principalmente a parte de gerenciar a empresa e dirigir o Ecto-1 – e o game baseado no desenho animado, que tinha visão aérea e teve versões para arcade e consoles pouco populares por aqui. A história é a mesma da versão para Wii, mas as diferenças de jogabilidade são tantas que vale a pena jogar de novo.



PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO ELECTRONIC ARTS DESENVOLVIMENTO EA CANADA LANÇAMENTO JUNHO

GRAND SLAM TENNIS

Quebrando a munheca com o primeiro jogo da EA compatível com o MotionPlus

Não deixe os avatares caricatos enganarem você: *Grand Slam Tennis* possui um realismo tão grande que a versão digital de Rafael Nadal chega a fazer uma pausa entre uma raquetada e outra para tirar a bermuda do meio do "cofrinho" – aparentemente, o tenista faz isso o tempo todo na vida real.

Deixando de lado essa atenção peculiar aos detalhes, o que de fato separa este jogo dos demais, como *Wii Sports* e *Mario Tennis*, é o suporte ao acessório MotionPlus, uma peça que fica encaixada na base do Wii Remote e é quase imperceptível por seu tamanho e peso mínimos.

Grand Slam Tennis é a primeira oportunidade de ver como funciona a mais nova bugiganga da Nintendo – e estávamos bem curiosos para saber se ela traz alguma novidade à experiência de jogar tênis no Wii. A primeira impressão não foi grande coisa. Em sua configuração padrão – sem o MotionPlus –, o jogo se destaca apenas pelo visual detalhado e pela reprodução das manias dos atletas da vida real.

Outras pessoas já haviam experimentado e declarado que o MotionPlus melhorava um pouco as coisas. Mas, se a diferença era tão imperceptível, como a Nintendo iria

vendê-lo aos milhões de proprietários de Wii? No final das contas, o que aconteceu foi o seguinte: a versão apresentada inicialmente à imprensa tinha uma pequena falha, o que obrigou o pessoal da EA Canada a trabalhar em uma nova demo para provar que o acessório era, sim, relevante. Pois bem, eles conseguiram dar conta do recado: o MotionPlus realmente funciona em GST.

Definitivamente, é necessário experimentar os dois tipos de controle antes de poder apreciar exatamente o que o MotionPlus adiciona ao título. Sem o apetrecho, o método de controle é o de *Mario Tennis* – a bola é direcionada para a esquerda ou direita dependendo do quão cedo ou tarde você a rebate. Um movimento rápido resulta em um slice, uma rebatida para cima adiciona efeito



COM O MOTIONPLUS, É POSSÍVEL FAZER A BOLA CRUZAR A QUADRA EM ÂNGULOS INIMAGINÁVEIS NO MODO NORMAL



Em Wimbledon, Rafael Nadal usa roupas mais comportadas do que esta

Se Nadal tira a bermuda do "frasco", McEnroe pode muito bem ter seus típicos acessos de raiva



Pelo boné, este aí deve ser o norte-americano Andy Roddick



Desta distância é preciso mover o Wii Remote com bastante força para fazer a bolinha cair na metade do adversário

(topspin) e os botões A e B ativam cortadas e lobs.

Conecte o MotionPlus à base do Wii Remote – mesmo durante uma partida em andamento – e tudo muda. Mais do que balançar o controle para ativar uma animação predefinida, a sensação que se tem é a de estar conectado à raquete exibida na tela. Acredite: pela primeira vez em um jogo de tênis do Wii você não terá problema algum para mandar a bola exatamente aonde quer.

Os botões não são usados, então, se você quiser dar uma "deixa", deve executar o movimento exatamente como faria na vida real, com um toque sutil. Virar seu punho na hora do impacto adiciona efeito à bola e a força do movimento é refletida na velocidade da raquetada.

O jogo não só fica mais divertido dessa maneira como proporciona uma certa vantagem competitiva. Usando o MotionPlus, é possível fazer a bola cruzar a quadra em ângulos inimagináveis no modo normal.

Jogatina profissional

Claro, essa flexibilidade extra também eleva a probabilidade de fazer besteiras. Já que o movimento das suas mãos é minuciosamente reproduzido na tela, se você mexer um pouco o controle para cima ou para baixo, o tenista virtual sacudirá a raquete da mesma forma.

Outro destaque do título da EA é o fato de ele ser o único a apresentar todos os quatro campeonatos da liga

mundial. Você verá Paris, Nova York e Austrália em outros títulos do esporte este ano, mas Wimbledon é uma exclusividade de *Grand Slam Tennis*. Todas as localidades contam com uma seleção autêntica de quadras e o renomado campeão Pat Cash faz os comentários.

A lista de jogadores é uma mistura de antigos e novos campeões do torneio e inclui nomes como Martina Navratilova, Pete Sampras, John McEnroe (com o uniforme completo dos anos 1980, inclusive o mullet e a bandana) e até o lendário tenista-robô sueco Björn Borg.

No caminho certo

Minigames estão presentes, claro – treze deles, de acordo com uma das telas de loading do jogo. Mas, por ora, nenhum detalhe foi revelado.

Há também um modo de treino onde bolas são disparadas por um canhão. Uma seta no topo da rede desliza da esquerda para a direita, indicando em que ponto a bola cairá se você acertar a rebatida. É algo que faria sentido em um *Mario Tennis*, mas aqui fica redundante quando se usa o MotionPlus.

Ainda há muitos ajustes finos a serem feitos antes do lançamento (inclusive na taxa de frames por segundo, que deu umas engasgadas durante a demonstração), mas gostamos muito do que vimos. Sem o MotionPlus é um típico jogo bom de tênis para o Wii. Com ele, é milhões de vezes melhor. ☺

BONS TEMPOS AQUELES

Atletas lendários são melhores que os novos



A presença dos antigos tenistas dá um charme todo especial ao jogo. Também esperamos ver outras características do passado, como raquetes de madeira, acessos de raiva, rivalidades e aposentadorias precoces.



Flutuando Diferentemente do jogo do NES, no qual a bolha se transforma em um guarda-chuva, aqui ela vira um miniparaquedas para evitar que o garoto se esborrache no chão



Perdeu o Blob de vista? Basta assobiar para que volte para perto de você



O cenário de fundo é composto por várias camadas e passa uma ótima sensação de profundidade

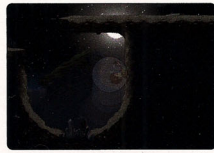
PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO MAJESCO DESENVOLVIMENTO WAYFORWARD LANÇAMENTO 2009

A BOY AND HIS BLOB

Domando a bolha assassina, mais uma vez...



Nesta forma, a bolha serve como boia e evita que o garoto morra afogado



Não é a cena mais singela que você já viu em um game nos últimos anos?

A WayForward é uma produtora que se contradi-za a cada novo título que coloca no mercado. Apesar de o nome da empresa significar “siga em frente”, “muito lá adiante” ou algo do tipo, curiosamente, o seu sucesso vem direto do passado.

Enquanto boa parte dos desenvolvedores de games vende a alma para criar títulos com gráficos 3D tão fantásticos e complexos que até seus menus fariam o Wii derreter em dor e agonia (sim, estamos falando de *Resident Evil 5*), a WayForward finca com orgulho suas raízes no 2D, colhendo cada vez mais frutos. Um exemplo recente? O aclamado *Contra 4* para DS.

Agora, a empresa vai em busca de mais um clássico retrô, praticamente esquecido, com o intuito de renová-lo para os tempos atuais. A bola da vez é *A Boy and His Blob*, cuja primeira versão saiu em 1989, para o NES. Na verdade, bola, quadrado, paraquedas, o formato não importa. A grande sacada do jogo é o fato de o protagonista estar sempre acompanhado de um monstro maleável, como se fosse feito de massinha de modelar viva – o tal Blob.

A história é um simples conto de tragédia e amargura: o distante planeta de Blobolonia é dominado por um

terrível ditador e Blob decide fugir para a Terra, onde acaba sendo escravizado pelo garoto. Quer dizer, eles viram grandes amigos do barulho e participam de uma aventura muito louca, na qual precisam fugir dos assedios do malvado ditador.

A relação entre eles é simples: Blob segue obedientemente o menino para todo canto. O moleque joga uma jujuba para o monstro, ele vira algum treco útil, o garoto sobe em cima dele para conseguir o que quer e é isso aí. Ou seja, mais ou menos como nós fazemos com nossos amigos de verdade. Bacana, né?

Nostalgia e caramelo

Essa premissa nos faz lembrar muito de *Lemmings* – outra série clássica –, já que tipos diferentes de jujuba resultam em transformações únicas, cada qual com uma utilidade bem específica. Cabe a você decidir quais utilizar para solucionar os enigmas existentes nas fases. Vamos aos exemplos: para chegar em um lugar alto, use a jujuba de alcaçuz e Blob vira uma escada. Outra opção é o

O CHICLETE O TRANSFORMA EM UM CLONE DA SAMUS; BLOB VIRA UMA BOLA CAPAZ DE ANDAR PELAS PAREDES



Explosão animada
A animação feita à mão impressiona especialmente quando você usa Blob como canhão.

doce de tangerina, que o transforma em um trampolim. Cansou? É só usar o apito e Blob volta a ser a mesma massa disforme de sempre.

Ainda que não seja um remake direto da versão original, o novo jogo é pontuado por nostalgia. Alguns níveis pegam emprestado trechos inteiros do título do NES e alguns poderes da época 8-Bit retornaram, a exemplo da jujuba de ponche, que transforma Blob em um buraco portátil (muito útil para enganar inimigos ou jogar itens para andares inferiores), e da bala de maçã, que concede a ele a forma de um macaco (aquele de levantar carros, não o animal).

No campo das novidades, temos adições explosivas — é



◦ Pelo jeito, alguns desafios devem ser cronometrados



◦ Ao que tudo indica, esta casa é o mundo central do jogo



◦ No NES, você tinha que jogar as jujubas dentro da boca dele

o caso do caramelo, que faz Blob virar um canhão, e o guri para lugares distantes. Já o chiclete o converte em uma espécie de clone da Samus: Blob vira uma bola capaz de andar pelas paredes e o menino fica protegido dentro da esfera — alguém disse Spider Ball? Porém, ficamos em dúvida se o jogo para o Wii terá armas, assim como rolava no NES. O visual parece infantil e tranquilo demais para permitir esse tipo de coisa, mas nunca se sabe...

Amigo tranquilo

De uma maneira geral, o tom do game é de sossego e tranquilidade, como se buscasse criar um ambiente agradável para resolver enigmas, sem pressa. Muito disso se deve à sublime arte aplicada, que lembra muito um desenho animado. Em algumas partes, acredite, os gráficos são até melhores que os de *Wario Land: Shake It!*.

A Boy and His Blob também dá



◦ O início é igual ao da versão original, só que bem mais bonito, obviamente



◦ Ele deveria ter tirado os sapatos para pular no trampolim, mas agora já foi...

um show nas animações dos personagens e cenários. Em uma comparação direta, é como se *Wario Land* conseguisse capturar a vivacidade dos cenários estáticos e coloridos de *Tom & Jerry* enquanto o jogo do menino e sua bolha remete a uma obra de Hayao Miyazaki, como *A Viagem de Chihiro* e *O Castelo Animado*, cativando pela suavidade dos movimentos.

É realmente revigorante ver uma obra 2D tão criativa e de tanto potencial reaparecendo no mercado. Reparou que em momento algum o sensor de movimentos do Wii Remote foi citado no texto? É porque ele não é a grande estrela aqui — na verdade, o jogo sequer deve ter comandos acionados por meio de choalhões no controle.

Considerando que a nova versão de *A Boy and His Blob* chega ao Ocidente mais ou menos na mesma época que *Muramasa: The Demon Blade*, é possível dizer que atualmente vivemos uma verdadeira Renascença Cultural do 2D. ☺

O VELHOTE E SUA BOLHA

Mas, afinal, o que muda da versão original para a nova?



Enquanto o novo jogo é baseado em fases, o do NES contava com um ambiente que podia ser explorado livremente. A ideia, basicamente, era conquistar o mundo com um punhado de balas no bolso. No entanto, um detalhe deixava a experiência frustrante em alguns momentos: não dava para ver a tela abaixo de você, por isso, usar o buraco da maneira certa era uma questão de sorte.



◦ O ponto fraco de King Hippo é o calção: faça-o cair, quando ele tentar levanta-lo, soque seu barrigão



◦ Little Mac faz cirurgias plásticas sem cobrar um centavo dos pacientes. Basta subir no ringue e aguardar o resultado



◦ Glass Joe é o seu primeiro oponente. Uma sequência de socos é mais do que suficiente para fazê-lo beijar a lona



PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NINTENDO DESENVOLVIMENTO NEXT LEVEL LANÇAMENTO MAIO

PUNCH-OUT!!

A poucos dias do lançamento, a NGB entra no ringue...

Quer ter uma noção de como o novo *Punch-Out!!* funciona? Então acesse o Virtual Console e baixe o excelente *Super Punch-Out!!* agora mesmo. Lançada em 1994, a versão para o SNES é o livro de regras definitivo para a série de boxe da Nintendo, e a produtora Next Level não tem a intenção de reescrevê-las no Wii.

Você soca pela direita ou pela esquerda, o corpo ou a cabeça.

Foi assim que a coisa funcionou há 15 anos, e é assim que ela funciona agora. O fato de o Wii Remote poder ser segurado de lado, como se fosse um controle de NES, mostra o quão fiel às suas origens é o novo título. Não que a tecnologia de detecção de movimentos tenha sido desprezada:

conecte o Nunchuk e os movimentos feitos com seus braços substituem os botões 1 e 2. Não é uma simulação tão precisa quanto a de um jogo que usa o MotionPlus – como Miyamoto deu a entender anteriormente –, mas também não é nada ruim.

Por mais estranho que possa parecer, o jogo se assemelha mais a um quebra-cabeça do que a um simulador de boxe. *Punch-Out!!* nunca precisou ser realista para fazer sucesso. O objetivo principal sempre foi superar os adversários e aprender suas técnicas e derrubando o ataque para aplicar golpes devastadores nos poucos momentos em que eles ficam com a guarda aberta.

Papo de lutador

Aproveitar essas brechas adiciona um elemento estratégico ao jogo. Desviar de socos e contra-atacar diminui a barra de energia dos oponentes (além de resultar em espetaculares animações de rearranjos faciais), mas tirar proveito de seus pontos fracos – a finalização

lenta de dar dó de Glass Joe, por exemplo – garante a você uma estrela: um poderoso golpe extra. Acumule três delas e pressione o botão A para apagar o adversário. Reciba um único soco e lá se vão as estrelas. É um excelente sistema de risco/recompensa.

Ficamos com um certo recio quanto ao envolvimento da Next Level (*Mario Strikers Charged*, desenvolvido pela produtora, é um dos títulos mais fracos da Nintendo para o Wii), mas *Punch-Out!!* está derrubando as nossas preocupações na lona. O visual em cel-shading, além de belíssimo, é cheio de personalidade – lábios inchados e personagens gelatinosos mostram a *Ready 2 Rumble* como pugilistas caricatos devem ser feitos.

Com o retorno de lutadores conhecidos – todos eles com seus padrões de ataque originais intactos –, *Punch-Out!!* é um prato cheio para os saudosistas. Resta saber se eles se lembrar de tudo o que é preciso fazer para nocauteá-los...



Little Mac não está sozinho: o treinador Doc Lewis também dá as caras no jogo

PREVIEWS

BÔNUS



THE MUNCHABLES

PLATAFORMA WII
LANÇAMENTO JUNHO

The Munchables é um game de plataforma exageradamente colorido da Namco Bandai. Além do conceito básico em que você sai saltitando alegremente pelos cenários e devorando inimigos que se parecem com comida, pouca coisa foi revelada sobre o título. Parece um pouco... Como podemos dizer... Um pouco indigesto.



WATER WARFARE

PLATAFORMA WII
LANÇAMENTO AGOSTO

Com as frequentes enchentes nos quatro cantos do Brasil, a última coisa de que precisamos é de um FPS com pistolas d'água. Mas, como o Wii tem poucos títulos de qualidade no gênero tiro, talvez este game, que pode ser jogado por toda a família, acabe nos surpreendendo. Talvez.



BÔNUS!

Pode olhar à vontade, você não vai pagar a mais por isso. Previews diminutos em espaços menores ainda



TOY STORY MANIA

PLATAFORMA WII
LANÇAMENTO SETEMBRO

Coleção de minigames exclusiva do Wii com os astros dos filmes de animação. E muito mais!



THE DOG COMPANY

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO AGORA (JAP)

O "jogo japonês obrigatório" do mês é sobre uma companhia dirigida por cães. Subir a escada corporativa pode ser bem difícil se você não tem polegares nas mãos, mas, em um jogo em que o chefe lava a si mesmo com a língua durante as reuniões, nada é impossível.



HORRIBLE HISTORIES

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUNHO

Ruthless Romans é o primeiro de uma nova série de títulos cheios de minigames e inspirados nos livros.





NEVES PLUS

PLATAFORMA W/WARE
LANÇAMENTO JUNHO

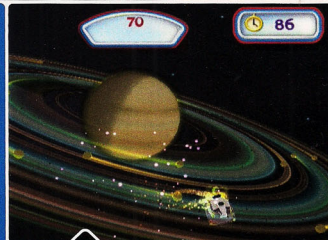
A fórmula do *Neves* original ganhou um ligeiro polimento gráfico para esta atualização. Mas até os fãs de quebra-cabeças podem achar a parada meio... parada, já que há pouca variação no conceito "encaixe sete formas em contornos angulares de vários objetos". Mesmo assim, se o preço for baixo, pode valer uma conferida.



HAPPY STAR BAND

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUNHO (JAP)

Este jogo musical espera trazer a experiência completa em termos de banda, além de muitas garotas de olhos enormes. O jogo terá a variedade instrumental que falta à *GH: On Tour*, mas a necessidade de habilidade pode ser eliminada em favor das belas meninas.



SPACE CAMP

PLATAFORMA WII
LANÇAMENTO MAIO

Como se o fato de ser um astronauta em treinamento já não fosse perigoso o suficiente, neste game você tem que passar por missões futuristas para poder voltar para a Terra. Ainda bem que você não está sozinho na imensidão do espaço e pode contar com a ajuda de seu fiel robô para fazer experiências científicas, controlar espaçonaves e até defender a Lua contra invasores do mal.



DJ STAR

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO JUNHO

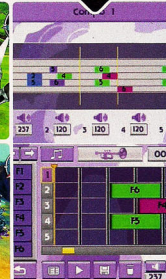
Acerte as batidas em um par de toca-discos para fazer uma moça rebolar em frente à sua estação de mixagem e depois corra para o estúdio para criar faixas de sua autoria. Você pode recortar e colar trechos de músicas entre um punhado de canais, criando uma composição que até dá para ouvir.

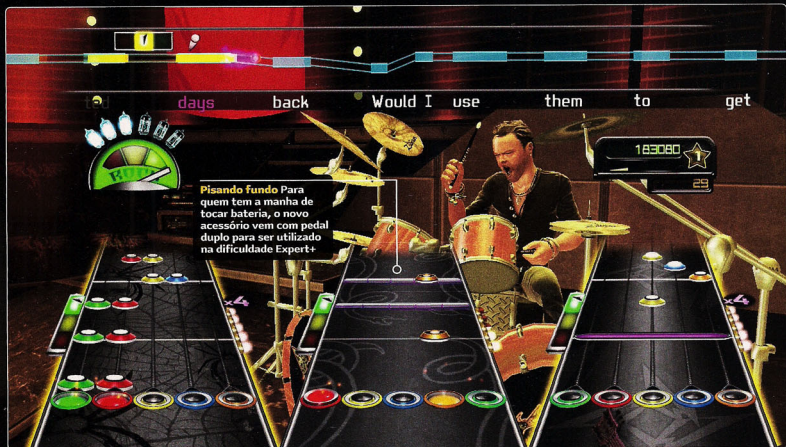


SPECTROBES ORIGINS

PLATAFORMA WII
LANÇAMENTO SETEMBRO

Novas telas, que foram reveladas recentemente, mostram um jogo de luta frenético e bem colorido.





GUITAR HERO METALLICA

Justiça (e muito metal) para todos

Os fãs já esperavam por isso há tempos. Mas o Metallica, além de música, sabe fazer negócios e esperou a hora certa para lançar seu jogo: depois que a série *Guitar Hero* inaugurou a banda completa em *World Tour*. O jogo é calçado nas mecânicas de *Tour* e apresenta faixas para guitarra, baixo, bateria e vocal. As músicas podem ser tocadas individualmente ou em conjunto, com qualquer uma das combinações entre os quatro elementos. E como Metallica é sinônimo de pauleira da braba, há a nova dificuldade Expert+, que utiliza dois pedais para a bateria. A única coisa que faltou (aliás, que falta na série) foi a possibilidade de tocar guitarra base e solo ao mesmo tempo,

o que seria perfeito, já que a dupla Hetfield e Hammett é uma das mais famosas por suas constantes batalhas de riffs.

A caracterização é a mais acentuada nos jogos *GH* já lançados. O trabalho de captura de movimentos está ótimo e pode ser conferido em vídeos que são destravados no decorrer do game. Você verá coisas como a língua que tem dificuldade para ficar dentro da boca do baterista Lars Ulrich, o "helicóptero" do baixista Rob Trujillo, os sorrisos sinistros de James Hetfield durante suas performances e muito mais. Os personagens têm a aparência atual dos músicos da banda, mas é possível destruir versões mais jovens deles. 56 Cliff Burton e Jason Newsted (o primeiro, já falecido, e o segundo baixista) e membros antigos que não gravaram álbuns oficiais, como Dave Mustaine e Ron McGovney, ficaram de fora.

Os espetáculos rolam em palcos famosos da história da banda, como o que trazia o Snake Pit e ficava no meio da galera no show do DVD *Cunning Stunts* e o da turnê

Bom que podiam ter lançado uma guitarra de plástico igual a casa do James...

AS MÚSICAS PARECEM FEITAS SOB MEDIDA PARA GUITAR HERO: RÁPIDAS, PESADAS E COM RIFFS MEMORÁVEIS



QUAL SEU TIPO METÁLICO?



Se você não manja nada da banda, saiba que existem vários Metallicas dentro do Metallica, desde o mais cru até o mais trabalhado, passando pela fase pop. Abaixo, todas as músicas do jogo, divididas por álbum, covers e outros artistas.

- Kill 'em All: 3 músicas
- Ride the Lightning: 4 músicas
- Master of Puppets: 6 músicas
- ...And Justice for All: 3 músicas
- Metallica: 5 músicas
- Load: uma música
- ReLoad: 2 músicas
- Garage Inc.: uma música
- S&M: uma música
- St. Anger: uma música
- Death Magnetic: 4 músicas
- Outros: 21 músicas



• Se não tiver mãos e dedos rápidos, melhor ficar no Normal ou no Easy



• Depois de testar o pedal duplo, o Mega não conseguiu andar até o ponto de ônibus

de ...And Justice For All, completo com a destruição da estátua da justiça. E se você não for especialista em Metallica, vai ser depois de jogar. As músicas apresentam textos detalhados que contam a história e a inspiração por trás de cada uma das canções. Além disso tudo, há a letra das músicas e vídeos para algumas delas. Já viu o Metallica tocando *Mercyful Fate* ao vivo com o próprio King Diamond nos vocais? Aqui, você vai ver! Yes!



• Com a banda completa, dá para fazer um barulho dos infernos. Cliff Burton deve estar satisfeito a esta hora



• Kirk Hammett foi aluno de Joe Satriani, que teve apenas uma música, até agora, em *Guitar Hero*. O aluno superou o mestre

Quase igual, mas e daí?

O progresso se dá de maneira ligeiramente diferente em relação aos jogos anteriores. Em vez de vencer todas as músicas dentro de um determinado grupo para avançar ao próximo, você precisa acumular um certo número de estrelas para prosseguir. Então, quanto melhor for sua performance nas primeiras músicas, mais rapidamente as últimas ficarão disponíveis. Isso evita que o jogador fique travado em apenas quatro ou cinco músicas durante muito tempo. Ainda bem, pois as músicas do Metallica parecem feitas sob medida para *Guitar Hero*: rápidas, pesadas, boas de tocar e com riffs memoráveis e sessões melódicas que contagiavam até o mais sisudo dos headbangers.

E tem som para todo tipo de fã, das antigas ou da nova era: clássicos como *One* e *Master of Puppets*, sucessos comerciais como *The Unforgiven* e *Nothing Else Matters*, relíquias do fundo do baú como *Hit the Lights* e *Whiplash* e canções do último trabalho *Death Magnetic*, como *All Nightmare Long* e *Cyanide*, além de versões originais de covers que o Metallica fez, como *Turn the Page* (Bobby Seger) e *Am I Evil?* (Diamond Head), e muitas outras sonzeiras de bandas que os integrantes da banda curtem.

Tirando o óbvio, o game é quase idêntico a *World Tour*. As únicas diferenças são o já citado Expert+, as indicações individuais de performance e o modo Drum Over, no qual é possível deslizar as notas de bateria de uma determinada música e tocar o que se desejar por cima. O mais legal é que a música escolhida retém o som de bateria utilizado no disco em questão. Por exemplo, se você tocar *Frantic* nesse modo, sua bateria vai ter aquele som de lata de tinta tão conhecido e controverso entre os fãs. Batalhas contra chefes não existem, mas Lemmy e King Diamond aparecem para dar uma canja. E o modo versus ganhou itens com "nomes metálicos", como *Fade to Black* (escreva a tela) e *Ride the Lightning* (manda raios para o adversário).

No mais, é diversão pura no estilo guitarrístico, baixístico, baterístico e vocalístico que já conhecemos. Se você gosta do Metallica, infernize os vizinhos até que eles venham à sua porta suplicar para você abaixar o som.



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO	NEVERSOFT

RECURSOS



CONCEITO

Segundo *Guitar Hero* dedicado a uma banda de renome. O sistema de jogo é igual ao do game anterior da série, *GH: World Tour*.

VISUAL

8

Palcos famosos, músicos em versões de diferentes idades e gráficos, em geral, melhores do que os de *GHWT*.



ÁUDIO

9

Cada fã do Metallica tem uma lista de suas favoritas, então sempre vai faltar alguma (ah, *Leper Messiah*...).

JOGABILIDADE

10

Com o pedal duplo da bateria e o pad vermelho funcionando corretamente, não há do que reclamar.

INOVAÇÃO

5

É muito mais divertido e abrangente do que *GH: Aerosmith*, mas não difere muito de *World Tour*.

NG RESUMO

Diversão garantida para os fãs da série e um verdadeiro tributo aos fãs da banda Metallica.

91



REVIEWS

MAJOR MINOR'S MAJESTIC MARCH



Hamelin vive no ritmo certo, o maestro atrai animais para sua banda. O flautista da lenda e seus ratos eram bem mais divertidos que Major Minor

Pensamos, por um momento, que fosse o 7.º. Caricão. Mas ele não iria se prestar a isso

MAJOR MINOR'S MAJESTIC MARCH

Ou melhor, marcha fúnebre

Desde que foi anunciado, *Major Minor's* já levantava suspeitas por conta de sua mecânica muito simples e visual papérrimo. Mas a equipe de *PaRappa the Rapper* (PS) era a garantia de mais um jogo musical criativo e divertido, certo? Que nada.



Os movimentos da batuta do maestro deixam qualquer um tonto. Até o jogador



Nem em carnaval de rua do interior se ouve tanta marchinha quanto aqui

O objetivo é ditar o ritmo da música enquanto os instrumentistas marcham em um caminho linear. Tudo se resume em balançar incessantemente o Wii Remote para cima e para baixo, em um certo compasso — o que já é suficiente para, em alguns minutos, deixar seu braço dolorido. Ao longo do trajeto, você pode convocar novos membros e pegar alguns itens, sempre apontando o controle para a direção correta, no momento certo.

Diversão desafinada

A ideia soa honesta, mas, na prática, é um desastre. Há um certo atraso entre o ritmo imposto pelo jogador e o acompanhamento da banda, o que é aceitável. Contudo, o reconhecimento dos movimentos é terrível e frustrante. É comum você deixar novos membros da banda para trás quando jura ter feito o movimento correto no ritmo certo — e o mesmo acontece com os itens. Mesmo quando se pega o jeito da coisa, o desafio é nulo e não há variedade suficiente para segurar o jogador. Em 40 minutos, a jogabilidade do modo principal se esgota.

O sistema musical de *Major Minor's* é interessante, com músicas geradas dinamicamente e que acompanham com precisão as ações do jogador. Porém, devido às mecânicas defeituosas e insossas, não há envolvimento. E, a não ser que você seja um fanático por marchinhas, as músicas não trazem nada de especial.

Talvez porque o conjunto da obra não é dos melhores, o charme e a magia da estética inocente do artista gráfico Rodney Greenblat também se esvaem com os gráficos pobres e as texturas estouradas.

Se você esperava um novo *PaRappa*, continue esperando. Mas, se você tem cinco anos de idade e assiste ao Discovery Kids, vá em frente.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
DESENVOLVIDOR **MAJESCO**
DIRETOR **NANAON-SHA**

RECURSOS



CONCEITO

O Wii Remote vai para cima e para baixo e vira uma batuta para comandar uma bandinha colorida.

VISUAL

O estilo inocente é bonito nas seqüências em 2D. Já os cenários e modelos em 3D são feios.



ÁUDIO

Sistema musical interessante, que acompanha o ritmo e as ações do jogador. Mas as marchinhas enjoam.

JOGABILIDADE

Não bastasse a limitação das mecânicas, o reconhecimento de movimentos é péssimo.

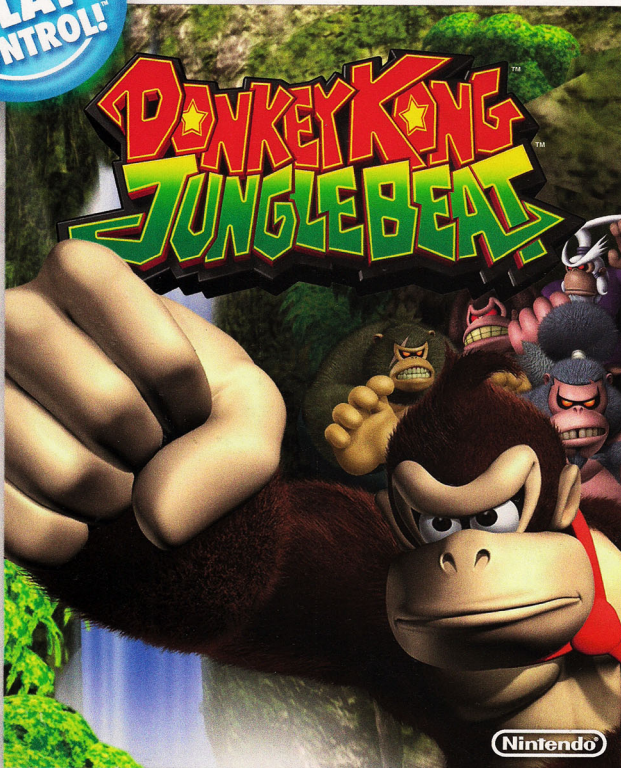
INOVAÇÃO

Balançar o Wii Remote para cima e para baixo sem parar não parece muito divertido, parece?

RESUMO

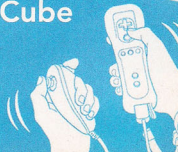
Com mecânicas ralas e cheias de problemas, *Major Minor's* está longe da diversão e genialidade de *PaRappa the Rapper*.

40



Jogue os games clássicos do Nintendo GameCube usando os controles do console Wii !

www.donkeykong.com



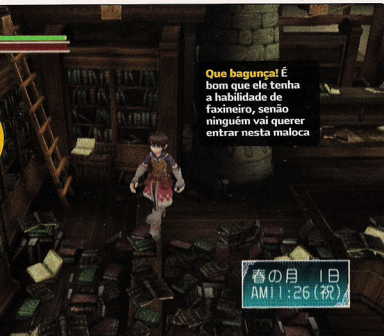


REVIEWS

RUNE FACTORY: FRONTIER



Sentimos cheiro de trabalho infantil. Ou será que ele tem mais de 15 anos?



Que baquinã! É bom que ele tenha a habilidade de faxineiro, senão ninguém vai querer entrar nesta maloca

春の月 1日
AM 11:26 (祝)

RUNE FACTORY FRONTIER

O sucessor espiritual de *Harvest Moon* chega ao Wii

Depois de dois jogos no DS, *Rune Factory* finalmente fez sua estreia no Wii. Sem apresentar muitas novidades em relação aos anteriores, *Frontier* se destaca pela polidez e por uma mecânica lenta, mas viçante. Não há nada substancialmente novo aqui, e sim uma mistura de fórmulas consagradas por *Harvest Moon*, *Animal Crossing* e RPGs de ação.

Novamente, sua função é a de um jovem agricultor que deve fazer uma

pequena fazenda prosperar. Para isso, você passa boa parte do tempo plantando sementes, regando plantas até seu crescimento e colhendo frutos e flores para vender, e, assim, adquirir dinheiro. É um processo lento e irritante, que exige do jogador horas de dedicação e atenção – afinal, é preciso repetir as tarefas diariamente, além de levar em conta a estação do ano e o tipo de semente utilizada. Felizmente, o seu personagem vai evoluindo e melhorando suas habilidades no uso das ferramentas, o que dá mais dinamismo ao processo.

Dedicação acima de tudo

Paralelamente, você pode explorar masmorras repletas de monstros em busca de itens especiais, os quais podem ser usados para a fabricação de uma série de novos recursos, que ampliam as habilidades do jogador e garantem o acesso a novos locais. As batalhas em tempo real são rápidas e satisfatórias e a evolução do personagem se torna um verdadeiro vício para quem está jogando. Porém, até que você adquira o item correto para avançar ou o nível adequado para enfrentar e capturar criaturas mais fortes, terá de visitar os mesmos cenários diversas vezes.

Frontier também traz uma cidade cheia de habitantes, a qual oferece todos os recursos necessários para a evolução do personagem e de sua fazenda. Contudo, o desenrolar dos eventos é excessivamente lento e exige que você converse com todos aleatoriamente até que algo aconteça, pois o enredo raramente dá alguma direção ou apresenta algum objetivo claro. Embora seja gratificante descobrir os segredos por conta própria, é comum ter de vagar pelo mundo do jogo em busca de algo novo para fazer, o que pode ser altamente frustrante. Apesar da fórmula rica e interessante, o conteúdo é liberado ao jogador em doses homeopáticas, exigindo muita paciência. De qualquer forma, o resultado é sempre recompensador.



✦ Dá só uma olhada no tamanho daqueles nabos! Será que todos eles são secos?



✦ Fato: os fãs de *HM* nunca regaram uma plantação tão bonita quanto esta aqui



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NEVERLAND
DESENVOLVIMENTO	MARVELOUS

RECURSOS



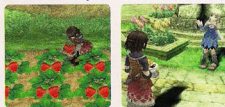
CONCEITO

Aventura com roupage de simulador de vida rural e toques de RPG de ação.

VISUAL

8

Gráficos extremamente caprichados, com cenários detalhados e ótimas animações.



ÁUDIO

7

Trilha sonora agradável. A dublagem é até razoável, mas quase todos os diálogos são mudos.

JOGABILIDADE

8

Adiciona batalhas e captura de monstros à mecânica tradicional de *HM* de uma maneira viçante.

INOVAÇÃO

6

Boa adaptação da fórmula nascida no DS, com controles adequados. Só não espere por novidades.

RESUMO

Uma fórmula viçante nas primeiras horas de jogo, mas que cai na repetição e exige muita paciência do jogador. Lembre-se disso.

80



LITTLE MAC ESTÁ DE VOLTA!



Vendido separadamente

PRÉ-VENDA

RESERVE O SEU JOGO NAS
LOJAS OFICIAIS E GANHE
ESSA CAMISETA
EXCLUSIVA*



Procure pelo selo oficial no produto



QUANTIDADE LIMITADA

PUNCH-OUT!!

DOLBY
PRO LOGIC II

Wii

© 2009 Nintendo. Punch Out!! e Wii são marcas registradas da Nintendo. Dolby Pro Logic e o símbolo do double-D são marcas registradas da Dolby Laboratories. Visite-nos em www.nintendo.com.

Lojas participantes:

MicroPlus - Radar - Miami Store - Star Computer - Lion Games
Trends - MisterTech - Extra - Leitura - Notebook Now
Submarino - Americanas - Walmart.com - WWW - Game Tech

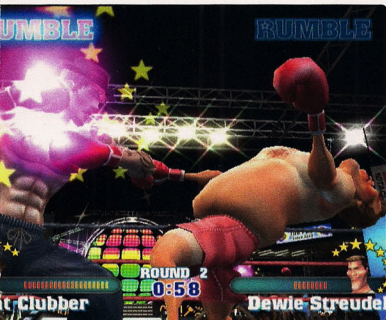
Saraiva
MegaStore

10 **mac**
anos
mac.com.br



REVIEWS

READY 2 RUMBLE: REVOLUTION



● O modelo bizarro deve servir para confundir os oponentes. Só pode



● Michael Buffer é o único personagem das versões anteriores a dar as caras no Wii. Sorte dos que ficaram de fora...



● O visual de Hillarious D lembra o do guitarrista do AC/DC, mas é só isso

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

Vida longa ao boxe de Wii Sports!

Não dá para acreditar na cara de pau de algumas produtoras. Por que raios colocar “revolução” no nome de um jogo? Você já viu algum Mario, Zelda ou Metroid com essa palavra no subtítulo? Não, mas mesmo assim todos eles provaram seu valor inestimável e a experiência da Nintendo em inovar, experimentar e divertir. É exatamente por isso que *Ready 2 Rumble: Revolution* incomoda tanto. Como se não bastasse ser um jogo de boxe ruim, que negligencia praticamente tudo o que *Wii Sports* alcançou, ele tem a pretensão de sugerir uma revolução no gênero, o que definitivamente não acontece aqui.

Quando a série apareceu, pela primeira vez, nos consoles da Nintendo, caiu nas graças dos jogadores por sua jogabilidade arcade e seus personagens caricatos. No entanto, nem uma coisa nem outra surgem de forma efetiva em *Revolution*. Para começo de conversa, os controles simplesmente não respondem aos comandos do jogador. Enquanto os socos convencionais requerem um mero movimento para frente com o Wii Remote e o Nunchuk, golpes mais avançados exigem que o jogador mova os braços de uma maneira que o próprio jogo não consegue reconhecer com precisão.

Os clássicos personagens da série foram substituídos por fraquíssimas paródias de celebridades. Simon Cowell, do programa *American Idol*, é Syphon Cruel, um lutador feio, gordo, sujo, desengonçado e de muito mau gosto. No entanto, Cowell seja uma pessoa da mais fina estirpe, mas esse tipo de brincadeira é completamente brega e sem sentido, atentando contra o carisma dos antigos personagens.

Mas você não é obrigado a aguentar a “genialidade” da produtora em relação aos personagens, pois pode criar o seu próprio lutador – um recurso que até tornaria a

experiência de jogo um pouco mais agradável, se não fosse pela quantidade limitada de opções para customização.

O funcionamento do modo principal (Championship) não passa de uma rotina do tipo “lute, treine, compre alguma coisa, marque outra luta, treine mais”. Além disso, as próprias lutas são repetitivas e acabam caindo no mesmo esquema “bata, provoque, encha a barra de especial, execute um combo indifensável, bata mais...”.

Nocaut no terceiro round

Como qualquer outro produto, um jogo tem por objetivo final vender o maior número possível de unidades. Uma forma de alcançar essa meta é atrair o consumidor antes mesmo que ele experimente o jogo ou leia algo a seu respeito. E é esse o caso de *Revolution*. O problema é que, além de não fazer jus à revolução pregada no título, ele caminha para trás dentro do seu próprio gênero. A frustração com a jogabilidade, que é o aspecto principal a ser considerado em um jogo para Wii, irrita qualquer um.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **ATARI**
DESENVOLVIMENTO **AKI CORP.**

RECURSOS



CONCEITO

Uma velha série de boxe volta à vida para se transformar em um dos piores games do gênero no Wii.

VISUAL

6

Não faz nada que nenhum outro jogo mediano lançado para o console ainda não tenha feito.



ÁUDIO

5

Vozes irritantes, sons repetitivos e uma trilha sonora fraca. Só a locução de Michael Buffer se salva.

JOGABILIDADE

4

Quando você move o controle do jeito indicado e o jogo não reconhece o movimento, é porque há algo errado.

INOVAÇÃO

3

Wii Sports faz muito melhor, mesmo sem contar com todos os recursos e opções encontrados aqui.

RESUMO

A terceira versão da franquia é um desastre completo no Wii. Fique com *Wii Sports* ou espere pelo novo *Punch-Out!!*.

36

EVENTO EXCLUSIVO PARA FÃS DE NINTENDO DS

Para participar é indispensável ser proprietário de um Nintendo DS Lite.

Como confirmar a participação?

Tenha o número de série do seu console Nintendo DS Lite em mãos e ligue no telefone (11) 2847-4793, de Segunda à Sexta, das 9 às 18 horas.
E solicite a sua reserva.

A entrada para o evento será limitada a uma pessoa por console, previamente cadastrado. No dia do evento é obrigatório levar o seu Nintendo DS Lite para confirmação do número de série.

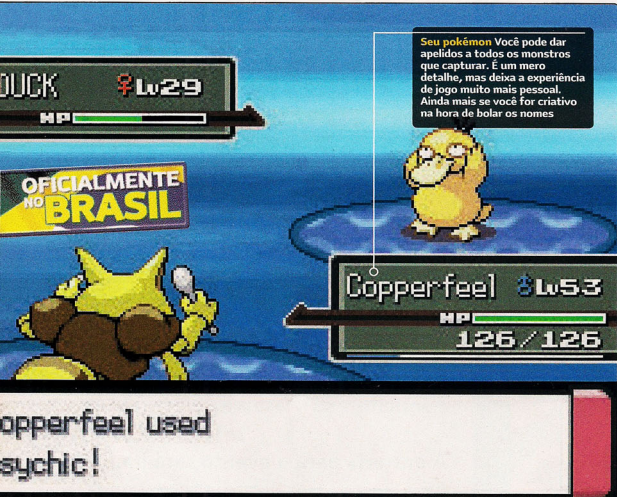
Os participantes poderão conhecer os lançamentos da Nintendo e desfrutar das vantagens do novo Nintendo DSi.

Quando: 30 de Maio de 2009

Horário: 15:00 às 18:00

Local: TGI Fridays - Av. Antônio Joaquim de Moura Andrade, 737
Vila Nova Conceição - São Paulo - SP





• O uso da tela sensível continua tornando tudo mais fácil e intuitivo



• O jeito mais fácil de encontrar novos pokémon é andar em locais de grama alta

POKÉMON PLATINUM

Quem precisa de reviravoltas quando se tem a fórmula para o sucesso?

Considerando o sucesso ininterrupto da franquia *Pokémon* ao longo de seus 11 anos de existência, é normal pensar que a Game Freak tem um pacto com o demônio. Afinal, há muita pouca diferença entre os games da série principal e, toda santa vez que uma nova "cor" é lançada, rios de dinheiro fluem direto para os cofres da empresa. Pode até parecer trapaça lançar sempre o mesmo jogo com roupagem nova, mas o único pecado cometido pela produtora japonesa foi ter descoberto a roda no mundo dos games: um sistema simples, que agrada e funciona bem sem precisar de grandes inovações. Tudo o que ela precisa fazer é expandir as qualidades do jogo e, pronto, outro sucesso imediato.

Desde o lançamento de *Pokémon Yellow*, um padrão foi estabelecido para as versões especiais da série: adicionar alguns recursos extras para atrair, mais uma vez, a atenção dos fanáticos pelos monstros de bolso. *Platinum* não foge a essa regra, mas é, de longe, o melhor game da série.

Apesar de ser basicamente uma

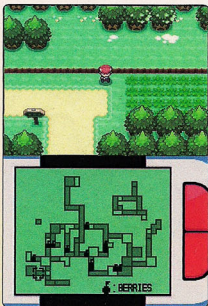
compilação de todos os elementos clássicos da saga, o jogo consegue atualizar a diversão sem fazer grandes mudanças na fórmula original. Você ainda segue a trilha do Mestre Pokémon – é preciso controlar um garoto sem nome, que decide se aventurar pelo continente de Sinnoh após receber um pokémon de um tal Professor Rowan – e as inovações são tão sutis dentro dos clichês da série que fica difícil distinguir o que, de fato, é novo e o que é só reciclagem. O mais importante de tudo, porém, é que, assim que você começa a se envolver com o jogo, já não está mais ligando para o fato de ele ser tão parecido com as versões anteriores.

Conforme o planejado

Sendo assim, a principal qualidade de *Platinum* é ser familiar e diferente ao mesmo tempo. Muito embora a história se apoie na trama de *Diamond/Pearl* até o último segundo, os elementos exclusivos desta versão dão um fôlego novo à

experiência de jogo.

Os líderes dos ginásios, por exemplo, foram redesenhados e ganharam uma pequena animação antes do início das batalhas. Além



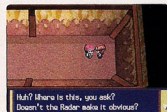
• Fora das batalhas, a tela de toque exibe as opções disponíveis no Pokétech





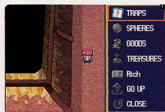
DEBAIXO DA TERRA

O que rola no subsolo de Sinnoh, em *Platinum*



ROUBA-BANDEIRA

Se colocar monstros para brigar não faz a sua cabeça, experimente o multiplayer disponível aqui embaixo. O objetivo é roubar as bandeiras do adversário antes que ele faça o mesmo com você.



CAÇADOR DE FÓSSIL

A principal razão para visitar o Underground é encontrar fósseis de pokémon e pedras especiais para evoluir certas criaturas. Ou seja, na prática, a ideia é exatamente a mesma de *Diamond/Pearl*.



Ou ele bebeu café demais ou jogou *Platinum* por muitas horas seguidas

COM VÁRIAS REGRAS, RESTRIÇÕES E DESAFIOS, A BATTLE FRONTIER É UMA DAS MELHORES OPÇÕES DESTA VERSÃO



❖ **XI, olha o Team Galactic aí!** Até parece que esses arruaceiros iam ficar de fora

disso, os pokémon deles e de todos os outros treinadores relevantes do jogo – inclusive os membros da Elite – se adequam ao nível da sua equipe ao serem enfrentados uma segunda vez. Dessa forma, as batalhas nunca são iguais e o desafio sempre se mantém relativamente alto ao longa da jornada. Os ginásios também mudaram e agora apresentam puzzles mais complexos.

A nova Battle Frontier é uma das melhores opções do jogo. Com várias regras, restrições e desafios a serem cumpridos – entre eles, combates com adversários ocultos –, é aqui que você vai passar a maior parte do tempo após completar a história. E se você tem amigos pokémaníacos



❖ Cuidado para não ficar enjoado ao perambular pelo Distortion World



❖ **O nível de experiência dos pokémon diz muita coisa, mas conhecer as fraquezas de cada tipo de criatura é essencial**

– e quem não tem? –, pode encantar os desafios da Battle Frontier em dupla via Nintendo WFC.

Também faz parte do pacote de novidades de *Platinum* o Distortion World, o labirinto onde vive o pokémon lendário desta versão, Giratina, que tem o poder de distorcer tanto o tempo quanto o espaço. Por conta dessa característica, o diferencial da nova área é a necessidade de se movimentar por placas flutuantes que ficam espalhadas pelas três dimensões existentes. Ou seja, o principal desafio do jogo não é capturar o monstro lendário, e sim conseguir domar a estranha perspectiva de câmera.

Irresistível como sempre

Pokémon Platinum é uma prova de que nem todo jogo precisa seguir as tendências do mercado para brindar os jogadores com uma experiência duradoura e relevante. Desde a sua criação, a série sempre foi fiel àquilo que propôs e, mesmo sem gráficos totalmente 3D ou outros recursos considerados essenciais nos dias de hoje, continua deixando muita gente satisfeita. Obviamente, isso não significa que ela não precise de mudanças mais drásticas – já está mais do que na hora de a produtora encontrar um gancho diferente para a história. Ainda assim, é impossível não se render ao charme de um jogo como este.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **NINTENDO**
 DESENVOLVIMENTO **GAME FREAK**

RECURSOS



CONCEITO

Capture monstros e use-os para derrotar outros monstros – assim como fez nos demais games da série.

VISUAL

8

Mantém a identidade da série, mas com gráficos muito mais caprichados do que nas versões anteriores.



ÁUDIO

7

As mesmas músicas simpáticas de sempre acompanhadas dos mesmos grunhidos bizarros de sempre.

JOGABILIDADE

8

Ótimo uso das duas telas, em especial a de toque, que facilita o acesso às opções durante as batalhas.

INOVAÇÃO

5

Nada que quebre os paradigmas da série, o que não é necessariamente ruim. Mas poderia ter mais novidades.

RESUMO

Não é muito diferente do que você já conhece, mas reúne todos os pontos positivos da série e adiciona mais alguns truques ao repertório.

86



• A seleção das seis magias do game e dos personagens é feita com rápidos toques da stylus na tela do portátil



• Brincar de cavalinho em um RPG é uma coisa que não se vê todo dia. Ainda bem



• Empurrar um bloco em um calabouço. Onde foi mesmo que vimos isso antes?



FINAL FANTASY

CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Ecoando simplicidade demais

Desde que surgiu no GameCube em 2003, a franquia *Final Fantasy Crystal Chronicles* tenta acertar a mão no multiplayer, justamente um aspecto que mais se tentou destacar nessa linha alternativa de games da famosa série de RPG.

No jogo original, as partidas eram divertidíssimas, porém, requeriam um monte de fios e vários Game Boy Advance, ou seja, exigiam trabalho e dinheiro demais. Em *Rings of Fate*, já para o DS, outro problema: o sistema funcionava bem, mas era muito simplório. Quando anunciaram *Echoes of Time*, parecia que a série finalmente deslancharia, afinal, o jogo prometia partidas para até quatro pessoas e ainda oferecia multiplayer entre jogadores de Wii e DS. Um alto potencial de inovação, mas uma péssima execução.

Era uma vez... tudo de novo

Logo de cara, a mesmice se torna evidente pela história pouco original. Seu herói completa 16 anos e ganha permissão para sair da vila onde vive e conhecer o mundo. Não por

coincidência, calha de, no mesmo dia, uma garotinha ficar doente. Lógico que é você quem precisa conseguir o remédio para curá-la. A missão leva a uma jornada mística ainda maior, que envolve monstros feios, labirintos clichês e, claro, cristais mágicos.

O roteiro é manjado e a jogabilidade também carece de inovações – o que, talvez, não seja de todo ruim para os fãs de RPGs neste estilo. Tudo consiste em receber missões e explorar calabouços, detonando um monte de inimigos e apanhando dezenas e dezenas de itens pelo caminho. Toda essa tralha pode ser usada depois, para criar equipamentos, como armas e armaduras, em um esquema meio chato, que o jogo não explica muito bem – mas que, se dominado, pode ser de grande valia.

Em compensação, a simplicidade impera nos controles, o que torna *Echoes of Time* bastante acessível para novatos e agradável para veteranos. Seu herói pula, ataca, solta magias e é isso aí. Melhor ainda: o acesso a magias, no DS, é extremamente facilitado pela tela de toque, enquanto que, no Wii, o sistema é mais penhoso, exigindo domínio pleno dos comandos ou cliques na tela de inventário.

Os combates são divertidos, mas os puzzles definitivamente não são.

Pelo contrário, são chatos e quebram o ritmo gostoso da ação, obrigando o jogador a empurrar caixas por meio de um sistema desengonçado de interação com objetos. Se fossem poucas as situações desse tipo, daria para relevar, mas absolutamente todos os (poucos) calabouços são pontuados por esses quebra-cabeças.

É possível contratar mercenários para auxiliar na jornada. O problema é que eles são controlados pela Inteligência Artificial do game, ou, melhor dizendo, pela falta de



• Há muitas opções de customização. Você pode até ficar igual a um espantalho



O nome dela é Sherlotta. E o da minha tataravó era Carlota



O curioso é que sempre há uma explosão populacional nas artes de FFCC

Inteligência Artificial, já que eles pouco ajudam e muito atrapalham.

Multiplayer falho

A aventura principal é curta, mas, para suprir a necessidade de ainda mais ação genérica, há o tão promissor modo multiplayer. Infelizmente, o resultado não faz jus a todo o potencial do jogo.

As partidas online sofrem de uma terrível falta de equilíbrio: o sistema do game parece ter dificuldade em combinar pessoas de mesmo nível, o que sempre resulta em grupos díspares demais. E, ainda por cima, existe um lag chato e constante. Já em rede local é mais bacana, pois não há atrasos e isso facilita absurdamente a comunicação. Mesmo assim, as frases predefinidas e o mecanismo de chat em texto online são pouquíssimos práticos.



Depois de sair do Guns N' Roses, Buckethead foi parar em Final Fantasy



Há mais números aqui do que em uma prova de matemática do vestibular

O ROTEIRO É MANJADO E A JOGABILIDADE CARECE BASTANTE DE INOVAÇÕES



As versões para DS e Wii são praticamente iguais, a começar pelo uso de duas telas simultâneas. No Wii, isso parece idiota



Para alternar entre as telas, no Wii, aperte os Botões + (Mais) e - (Menos). Mas o fundo mostrará vai continuar lá

No fim das contas, ambos os modos sofrem de uma limitação absurda de missões. A campanha principal só pode ser jogada sozinha, então, sobram para os grupos as curtas missões alternativas, que trazem itens bacanas, mas não oferecem nem a metade da emoção de participar do enredo do game. Enfim, conceito e execução são fracos demais, ainda que a possibilidade de jogar com pessoas no Wii e no DS soe revolucionária.

Falando sobre a interação entre plataformas, a comparação faz gritar alto uma característica de *Echoes of Time*: este é um RPG planejado para o DS. No portátil, o game roda suave, com visual bonito e menus intuitivos. No Wii, o que vemos é uma emulação picareta. Parece piada, mas, com o console de mesa, aparecem duas telas distintas no televisor e elas exibem exatamente a mesma coisa das telinhas do DS.

De resto, tudo é idêntico. No máximo, são perceptíveis polígonos menos serrilhados e texturas menos pixeladas (mas bem borradas). Decepcionante. E a trilha sonora não faz muito para limpar essa cara genérica de *Echoes of Time*, apresentando canções animadas, porém, sem muita inspiração.

Apesar da ideia interessante de promover a jogatina em rede entre plataformas diferentes, o novo *Final Fantasy Crystal Chronicles* acabou se mostrando um RPG de ação genérico e simpático e com um modo multiplayer de imenso potencial desperdiçado.

EM DETALHES

PLATAFORMA	DS/Wii
PRODUÇÃO	SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO	SQUARE ENIX

RECURSOS

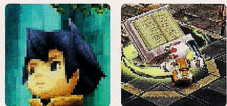


CONCEITO

Novo RPG de ação da série *Final Fantasy Crystal Chronicles*, desta vez, com multiplayer cruzado entre Wii e DS.

VISUAL

Mantém o mesmo padrão criado para a série em 2003, ou seja, é bonito e colorido, mas já parece ultrapassado.



ÁUDIO

Músicas animadas, mas pouco marcantes. A dublagem faz falta.

JOGABILIDADE

Fácil de aprender e dominar, divertido de jogar. O manuseio de objetos nos puzzles poderia ser melhor.

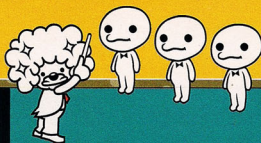
INOVAÇÃO

A ideia do multiplayer entre Wii e DS, a princípio, parece genial. Mas é mal feita e não tem muita utilidade.

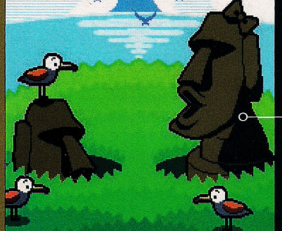
RESUMO

Como RPG para um console portátil, *Echoes of Time* é viciante. Mas basta jogar no multiplayer ou no Wii para se decepcionar.

62



OFICIALMENTE
NO **BRASIL**



Comédia: Os minigames contêm com duas variantes cada um, uma mais fácil e outra mais difícil. No joguinho dos Moais, o mais difícil é parar de dar risada

RHYTHM HEAVEN

Entrando no ritmo de uma vez por todas

Tem gente que se sente um pato fora d'água rabolando e suando em cima do tapete de *Dance Dance Revolution*. E também tem gente que não tem coordenação motora suficiente para correr os dedos pelos botões da guitarra de *Guitar Hero* ou para fazer os pés se moverem independentemente das mãos na bateria de *Rock Band*. Com o novo lançamento da Nintendo, esse povo não precisa mais se sentir musicalmente incapaz.

Rhythm Heaven é o game musical mais fácil de jogar que já existiu. Até quem se julga sem ritmo algum vai se sentir, como o perdão do trocadilho, no paraíso. O título é uma coleção de minigames bizarros, com forte caracterização japonesa, em que o jogador faz apenas três coisas: rison, dá toques rápidos ou segura a stylus na tela de toque. Essa simplicidade de comandos não traduz a generalidade do game, mas é só passar cinco minutos com ele para não ficar criança e transformar os cinco minutos em dez, quinze, vinte, meia hora...

Tem coisa que é melhor não entender

Já analisamos a versão japonesa, chamada *Rhythm Tengoku Gold*, na NGB 15. Ao ser adaptado para o mercado ocidental, o jogo não mudou muito. Agora, é lógico, está mais fácil de entender os menus e tal. Por exemplo, em *Tengoku*, eu não havia compreendido direito a seção dedicada às "lições de guitarra" nos extras do jogo. Hoje, isso não representa mais um problema. Outra coisa que me pareceu mudado (o Mega bate o pé e briga comigo dizendo que não) é a dificuldade em alguns dos minigames — alguns me parecem mais fáceis, outros mais difíceis do que antes. Mas talvez seja apenas impressão.

A maior mudança mesmo, e a única que eu gostaria que não tivesse acontecido, foi a localização americana dos minigames que apresentam músicas cantadas. Mesmo não entendendo suas letras japonesas, digo sem medo de errar que essas músicas eram muito mais alegres e condescendentes com o clima do jogo do que suas contrapartes lanques. Pegue o minigame dos macacos bateadores de palmas como exemplo. No game japonês, a música era

contagante; cantada por uma artista de verdade e que tem fãs de verdade no Japão. Já na versão americana, essa música ganhou letras ridículas (provavelmente as mesmas da japonesa, mas era melhor ficar sem entender) e uma interpretação de uma menina que parece estar à beira da morte ou acabou de acordar. Para quem não jogou a versão japonesa, porém, as músicas americanas podem não causar essa repulsa.

No mais, a diversão é a mesma. Este é um dos melhores lançamentos do ano para DS e um dos jogos mais indicados para colocar um sorriso em seu rosto a qualquer hora do dia.



• O esquema é simples: se o jogador não tiver ritmo nas batidas da stylus, leva nabo



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	NINTENDO/TNX

RECURSOS



CONCEITO

Game musical simples, indicado para quem tem ritmo no sangue. E para quem não tem também.

VISUAL

8

Tudo muito simples, mas não menos bacana por conta disso. Certas piadas visuais são impagáveis.



ÁUDIO

9

Deixa de levar nota máxima por causa das toscas canções em inglês. Todo o resto é sensacional.

JOGABILIDADE

10

Mais simples, só cantando dó-ré-mi. E são nas coisas simples que se encontra a pura genialidade.

INOVAÇÃO

6

Como já havíamos dito algumas edições atrás, a bateção na tela seria ainda mais legal em multiplayer.

RESUMO

Até a sua bisavó vai querer brincar de batucada no seu portátil. Um game de enorme vida útil graças a seus inúmeros extras.

89





REVIEWS

HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLING ADVENTURE



Henry não ataca aquela caveira da plataforma, pois está quase igual a ela



Tirando as batalhas contra chefes, o jogo não apresenta muitos desafios

HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLING ADVENTURE

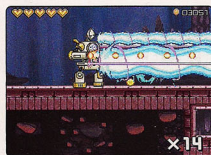
Uma mistura inusitada que deu certo

A criação de jogos singulares e inspirados não é algo que vemos com frequência. No caso de *Henry Hatsworth*, as duas mecânicas que o compõem estão longe de serem únicas e inovadoras. Por um lado, ou melhor, na tela superior, temos um bom jogo de plataforma, que mistura elementos de *Mega Man* e do excepcional *Astro Boy: Omega Factor*, para *Game Boy Advance*. Na tela de baixo, um puzzle bastante similar a *Meteos* e ao viciante *Tetris Attack*, do Super Nintendo. Então por que raios *Henry Hatsworth* é um dos jogos mais interessantes já criados para o DS?

A resposta é simples: sinergia. As duas mecânicas funcionam em conjunto e resultam em um jogo incrivelmente divertido e equilibrado. O jogador passa a maior parte do tempo olhando para a tela superior, onde rola a aventura de plataforma. Como em qualquer bom título do gênero, é preciso eliminar os oponentes com golpes de curta ou longa distância (com direito a combos e ataques especiais), coletar pedras preciosas e explorar os ambientes em busca de áreas secretas e fases de bônus.

Como não pensaram nisso antes?

Os inimigos eliminados e os itens coletados são transformados em peças especiais na tela de baixo, onde blocos de um puzzle vão se acumulando até alcançarem a tela superior. Quando isso acontece, elas escapam do quebra-cabeça e passam a atacar o jogador na tela superior.



Quando Henry entra na roupa de robô, os inimigos viram purê de mandiquinha

Portanto, é preciso entrar no modo puzzle (o que pode ser feito a qualquer momento) para eliminar as peças em tempo e ativar os itens. Um medidor especial cresce conforme as peças são destruídas, permitindo que Henry se transforme em um gigante de ferro muito poderoso, ideal para batalhas mais frenéticas e confrontos com chefes.

Além das habilidades que o herói vai adquirindo ao longo da aventura, há uma série de upgrades para comprar com as jóias e que melhoram as capacidades do jogador. A fórmula é tão bem equilibrada e funciona com tanta maestria que a sensação é a de jogar algo novo em folha, ainda que, individualmente, as duas mecânicas não tragam nenhuma grande novidade.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	EA
DESENVOLVIMENTO	EA TIBURON

RECURSOS

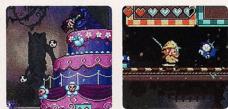


CONCEITO

Plataformas à moda antiga e quebra-cabeças tipo *Tetris Attack* se fundem em um divertido jogo.

VISUAL

Tem charme, personagens irreverentes e cartunizados e cenários variados.



AUDIO

Músicas supercativantes, divertida dublagem à la *Banjo & Kazooie* e efeitos sonoros competentes.

JOGABILIDADE

Inteligente mistura de mecânicas. A porção plataforma traz muitos desafios, inimigos e habilidades.

INOVAÇÃO

A sinergia entre as duas mecânicas proporciona uma experiência única e divertida.

RESUMO

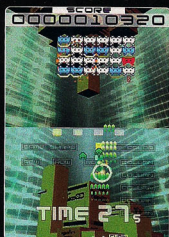
Não bastasse a inteligente fusão de gêneros consagrados, *Henry Hatsworth* esbanja carisma, variedade e diversão.

85





● O laser azul continua sendo a arma mais poderosa do game



● Fase bônus: destrua os inimigos no tempo limite



● Aquilo lá em cima é o bingo. Confuso é pouco para ele

SPACE INVADERS EXTREME 2

VERSÃO JAPONESA

Tudo pronto para mais uma invasão alienígena

O segredo para o sucesso de jogos retrô, como *Space Invaders Extreme 2* e seu predecessor, é divertir com a nostalgia e, ao mesmo tempo, adaptar os controles aos padrões mais modernos. Assim como no primeiro título, *Extreme 2* é uma mistura bem elaborada de *Space Invaders* e *Rez*: metade jogo de tiro com navas, metade jogo de ritmo.

Em meio a um pano de fundo com imagens viajantes e trilha sonora techno pulsante, você deve acumular a maior pontuação possível — ou, no modo *Time Attack*, terminar as missões o quanto antes. Os sistemas podem parecer um pouco exagerados e complicados no início: elimine quatro aliens da mesma cor para fazer aparecer o disco brilhante; destrua-o para acessar o modo *Bonus* e vença para entrar no modo *Fever*, no qual o placar irá decolar. Mas, quando se acostumar com isso, você se sentirá em estado zen enquanto joga.

As melhorias em *Extreme 2* (que se recusa a apenas reutilizar a velha fórmula) também são bem visíveis e o uso inteligente das duas telas confirma o DS como o verdadeiro lar do jogo. Antes, as fases bônus transportavam o jogador para uma localidade separada. Agora, elas ocorrem na tela superior enquanto a ação continua na tela inferior. Pode parecer confuso, mas, diferentemente de *The Worlds Ends With You*, fazer várias coisas ao mesmo tempo é bem tranquilo. Nos bônus, por exemplo, seu objetivo é atirar em alvos e a maioria deles será eliminada com tiros que “escapam” da tela de toque. Logo, você sempre acabará fazendo duas coisas ao mesmo tempo.

Invasores devem morrer

Normalmente, a tela superior é preenchida com o novo sistema de bingo, que



● Os cenários têm um visual agradavelmente retrô e estranho. Quem seria essa princesa?

rastreia os locais onde você eliminou inimigos e preenche o quadrado correspondente. Complete uma linha ou coluna e você entrará no modo bingo, de grandes pontuações. Ele é confuso pra caramba (não entendemos bem como ativá-lo), mas deixa o jogo ainda mais frenético, dando chance aos fãs mais lunáticos de se exibirem.

Para os fãs casuais do *Extreme* original, não há novidades o suficiente para justificar a compra do jogo, essencialmente, é o mesmo jogo.

Mas os caçadores de placar gostarão de testar seus reflexos em um game mais profundo e exigente.

● No modo *Fever*, o placar vai para o espaço. No bom sentido



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
 PRODUÇÃO **SQUARE ENIX**
 DESENVOLVIMENTO **TAITO**

RECURSOS



CONCEITO

Acabe com os invasores com um novo modo bônus e melhor uso das duas telas.

VISUAL

Visual retrô nada espetacular, tecnicamente falando, mas cheio de neons charmosos.



ÁUDIO

Música dance que o envolve enquanto você joga. Cada disparo acrescenta algo ao ritmo.

JOGABILIDADE

Tão simples ou complicado quanto você desejar. O conhecido esquema de *Invaders* com melhorias naturais.

INOVAÇÃO

Um pequeno passo depois do salto do primeiro jogo. Ainda assim, *Extreme 2* é único.

RESUMO

O jogo não reinventa a roda, mas aumenta o ar e a largura dos pneus. Melhor que o primeiro, mas só os fãs do gênero perceberão.

86



◊ A magia pode desempenhar um grande papel nos combates se for usada em conjunto com ataques tradicionais



◊ Mesmo em campos de batalha pequenos, as táticas precisam ser bem planejadas

VALKYRIE PROFILE

COVENAT OF THE PLUME

Uma vingança minimizada

Um dos títulos mais hardcore da família PlayStation está de passagem pela casa da Nintendo. Embora o sucesso dos dois capítulos da série tenha sido marcado pela combinação de RPG e ação, com uma pitada de plataforma, *Valkyrie Profile: Covenant of the Plume* caminha na forma de RPG tático, mordiscado pelo bichinho da linearidade. Tem visual bacana, trilha sonora agradável e dublagem de alto nível, mas o que se destaca mesmo é o enredo original e incrivelmente denso.

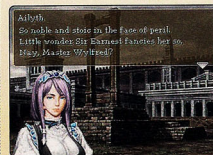
Tem que ter pena

Em vez de assumir o papel de uma das três valquírias e recrutar Einherjar (guerreiros), você assume o papel de Wylfred, que culpa a valquíria Lenneth por todas as desgraças que destruíram sua família. Ao mesmo tempo, a região central de Midgard vive à sombra de uma guerra declarada. A situação é favorável para Hel, rainha de Niflheim (o mundo da escuridão), que faz um pacto com Wylfred, oferecendo o poder para ele cumprir sua vingança e exigindo, em troca, o recrutamento de soldados para seu exército. Eis que entra o uso da pena negra, que dá força ao guerreiro, mas exige sua vida após o combate.

Com ela, o jogador fica preso a um dilema moral: sacrificar ou não seus aliados, o que pode ocasionar mudanças na trama e gerar um dos três finais possíveis. É genial! As batalhas são em turnos, como em *Fire Emblem*, mas a abordagem tática de flanquear o oponente e iniciar um ataque conjunto pesa muito aqui. É possível fazer até quatro guerreiros atacarem ao mesmo tempo, combinando seus esforços no especial Overkill.

O desafio aumenta, já que em cada batalha é exigida uma quantidade de pontos Sin (pecado), que são obtidos se você continuar batendo no inimigo após a barra de vida ter se esgotado. Cumprindo a meta, você ganha itens bônus; mas, se falhar, a batalha seguinte virá um inferno. Isso acaba obrigando o jogador a usar todos os recursos e também a pluma negra. Senão, é preciso aguentar batalhas de arrancar os cabelos. Acrescente a constante manutenção e o gerenciamento de detalhes táticos, armas, tipos de ataques e magias e, pronto, você tem um monte de coisas para fazer (pena que não usará nem a metade delas ao longo de uma partida).

É um jogo bacana e competente, mas perde a chance de explorar todo o seu potencial ao impor tarefas que tiram um pouco da diversão e limitam as possibilidades.



◊ Essa donzela te segue por toda parte e faz fofoca o tempo todo. Futriqueira



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
 PRODUÇÃO **SQUARE ENIX**
 DESENVOLVIMENTO **TRI-ACE**

RECURSOS



CONCEITO

RPG tático em que um mortal faz um pacto com uma entidade do mal para buscar vingança.

VISUAL

A arte é maravilhosa, já o visual dos cenários e os sprites estourados dos personagens são ultrapassados.



ÁUDIO

A trilha sonora agrada, mas o destaque vai para os efeitos sonoros e para a dublagem sensacional.

JOGABILIDADE

Segue a linha básica dos RPGs táticos, com um pouco de ação em tempo real durante as batalhas.

INOVAÇÃO

Uma série de mecânicas e elementos misturados, usados de uma maneira tradicional e funcional.

NG RESUMO

Uma ótima experiência, com trama densa, dilemas e três finais. Sô peca pelo excesso de recursos, que são mal aproveitados.

70

O apelido dele nos tempos de colégio era Beija-Flor. E ainda é.



Wii™

EXCITEBOTS™

TRICK RACING™



Online Interactions Not Rated by the ESRB
Les échanges en ligne ne sont pas classés par l'ESRB

Nintendo

Já disponível!

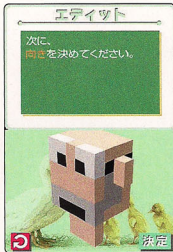




VERSÃO JAPONESA



◦ Parece difícil? E olha que este é um dos primeiros puzzles do jogo



◦ É possível criar quebra-cabeças bem melhores do que este



◦ Conferir as dicas nos blocos internos é essencial para jogar

RITTAI PICROSS

Pense bem antes de entrar na terceira dimensão...

Também conhecido como *3D Picross*, *Rittai Picross* é a desculpa perfeita para olhos vermelhos. Você liga o DS com a intenção de jogar uma partida rápida antes de dormir e, quando se dá conta, o dia já está amanhecendo. É o tipo de game viclante que faz você roubar tampas de caneta de outras pessoas só para jogar quando a sua stylus está perdida em algum canto.

Apesar de o conceito ser o mesmo do *Picross* tradicional, a dimensão extra muda as regras do

jogo. Sua tarefa ainda é decidir quais blocos pintar em uma grade, mas enquanto em 2D as marcações no eixo X afetam apenas o eixo Y, aqui você também tem que se preocupar com o novo e irritante eixo Z.

Complicar para simplificar

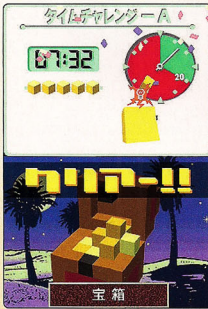
A diferença é bem maior do que simplesmente adicionar “dentro/fora” à fórmula “cima/baixo/esquerda/direita”. As dicas numéricas que permitem que você solucione os quebra-cabeças foram simplificadas. Agora, as linhas só têm um número para indicar uma sequência de blocos – um círculo em volta do algarismo significa que há um espaço entre eles e um quadrado denota a presença de múltiplas lacunas. Além disso, blocos inúteis não ficam mais atrapalhando a sua vida, já que eles são destruídos para que uma forma 3D seja esculpida. A satisfação de destruir blocos é bem maior do que apenas marcar com um X aquilo que é desnecessário – você tem a real sensação de estar cada vez mais próximo da solução do enigma a cada bloco que é removido.

Mecanicamente, *Rittai Picross* é perfeito. Girar os cubos é fácil (além de vital para encontrar blocos que só podem ser acessados de ângulos específicos) e a possibilidade de “cortá-los” para envergar as dicas nos blocos internos deixa até os enigmas mais complexos acessíveis a todos.

E não foram só os quebra-cabeças que mudaram para melhor. O editor de puzzles (para compartilhar suas criações com amigos) ficou mais dinâmico e o sistema de download promete muitos enigmas extras, além dos 350 que já vêm no cartucho. E, em vez de ser recompensado com meras imagens 2D, o jogo exhibe versões animadas dos elementos que você esculpe.

O melhor de tudo, porém, é que você não precisa

esperar por um lançamento ocidental para jogá-lo. Tudo o que você precisa saber para aproveitar a versão japonesa está neste review. E que *Rittai Picross* acabe com as suas noites de sono.



◦ Termine rapidamente e sem cometer erros para habilitar desafios extras



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	HAL LAB.

RECURSOS



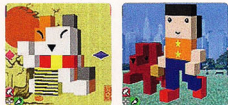
CONCEITO

Estude, deduza e destrua blocos para esculpir versões “cubistas” de animais e utensílios domésticos.

VISUAL

7

Os gráficos simples e as animações dos elementos esculpidos têm um charme todo especial.



ÁUDIO

6

Assim como em *Picross DS*, a trilha jazzística fica irritante depois de uma centena de puzzles.

JOGABILIDADE

8

Faça a mesma coisa 350 vezes. Afinal, é *Picross* – não tem como ser muito diferente disso.

INOVAÇÃO

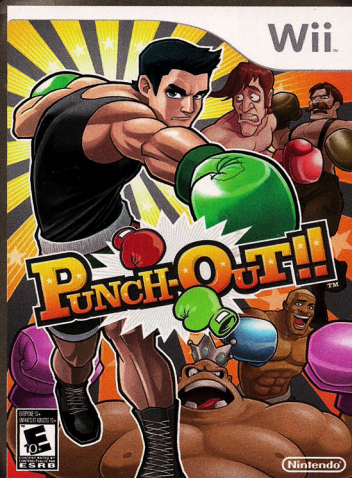
8

Tem o espírito da versão original, mas a dimensão extra eleva o passatempo a um novo patamar.

RESUMO

Se você terminou *Picross DS*, já está mais do que na hora de começar *Rittai Picross*. Pode importar sem medo.

84



Na fnac você
encontra o
lançamento mais
aguardado
de Wii

PRÉ-VENDA

**PARTICIPE DA
PRÉ-VENDA E GANHE
UMA CAMISETA
EXCLUSIVA**



Punch-Out! Um dos maiores nomes do boxe retorna após um hiato de 15 anos. Agarre um Wii Remote™ em uma mão e o Nunchuk™ na outra e dê um passo para o ring, com essa atualização moderna do clássico Punch-Out!! Little Mac está de volta! (Lançamento: Maio/2009)

Fnac Morumbi
Morumbi Shopping
(11)3206-2000

Fnac Brasília
Park Shopping
(61)2105-2000

Fnac Curitiba
Park Shopping Barigui
(41)2141-200

Fnac Campinas
Pq Dom Pedro Shopping
(19)2101-2000

Fnac Paulista
Av. Paulista,901
(11)2123-2000

Fnac Barra
Barra Shopping
Nível Lagoa
(21)2109-2000

Fnac Porto Alegre
Barra Shopping Sul
(51)3396-2000

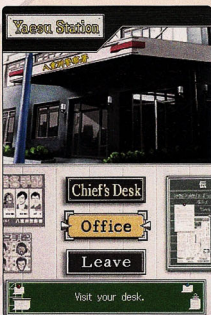
Fnac Pinheiros
Av. Pedroso de Morais,858
(11)3579-2000

10 **fnac**
anos

fnac.com.br



◊ Só há uma maneira eficaz de combater o crime: ser júri, juiz e executor. Exatamente igual àquele tal de Juiz Dredd



TOKYO BEAT DOWN

Policiais, mafiosos e porrada para todos os lados

Os jogos de pancadaria (beat 'em up) fazem sucesso tanto nos arcades quanto nos consoles 16-Bit. Como bons exemplos para ambas as plataformas, temos *Final Fight* e *Captain Commando*, títulos nos quais o objetivo era uma só: espancar os botões para detonar os inimigos que apareciam pela frente. Com o passar do tempo, o gênero caiu no esquecimento. *Tokyo Beat Down* é uma tentativa de resgatá-lo.

Com uma história clichê e cheia de piadas, o jogo o coloca no controle de Lewis Cannon e de outros agentes (há uma troca de personagens de acordo com o avanço da história) que atuam na polícia japonesa e devem resolver, na porrada, diversos casos diariamente. Além de ataques físicos, os personagens podem usar armas de fogo, mas o foco principal é no combate corpo a corpo.

Familiarizar-se com as mecânicas de jogo é uma tarefa que não leva mais de cinco minutos. As primeiras fases apresentam rápidos tutoriais que ensinam como dar socos, chutes, usar armas de fogo e até mesmo os típicos golpes especiais que consomem energia ao acertar alguém. Entretanto, alguns movimentos clássicos e que são usados como estratégia de combate por vários jogadores, como voadores, por exemplo, ficaram de fora. Outro ponto negativo é que os golpes especiais custam um pouco a responder, uma vez que você precisa esperar o personagem entrar no modo de defesa e depois apertar um dos botões de ação.

Segundo a fórmula

Tokyo Beat Down segue a mesma linha já vista em outras vizinhanças: você anda por alguns estúdios derrotando os oponentes e, no final de cada área, enfrenta

A polícia japonesa é um pouco liberal demais no que diz respeito a uniformes



◊ Modo multiplayer não tem, mas diálogo inútil é o que não falta



◊ "Faz um favor? Tira este chiclete que tá grudado na sola do meu coturno?"

um chefe. A dificuldade apresentada aqui é ascendente, mas nada que o faça ficar com vontade de jogar o portátil na parede por não conseguir vencer algum desafio.

No final das contas, você tem em mãos um jogo simples, que não acrescenta nada de novo ao gênero, mas garante a diversão por um certo tempo. E, antes de sair correndo para chamar um amigo a fim dividir as sessões de pancadaria, um aviso: não há nenhuma modalidade multiplayer.



EM DETALHES

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

RECURSOS



CONCEITO

Tente reviver os bons tempos dos jogos de pancadaria com um título mediano para o portátil.

VISUAL

5

O design dos personagens é um pouco quadrado, mas as fases apresentam variações.



ÁUDIO

5

Apesar da falta de dublagem nas cenas de diálogos, algumas músicas conseguem manter o clima do jogo.

JOGABILIDADE

7

Tirando o golpe especial, dificilmente você perderá muito tempo para se acostumar com algum movimento.

INOVAÇÃO

2

Andar, bater, andar, bater: é algo tão comum em um jogo assim quanto beber água quando se está com sede.

RESUMO

Enquanto ainda sonhamos com um novo *Final Fight*, *Tokyo Beat Down* cumpre o papel de seguir o rastro de seus avós.

64



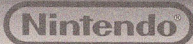
SOFTWARES & GAMES

**Durante o mês de Maio, venha se divertir
junto da sua família.**

**Conheça os últimos lançamentos e ganhe
brindes exclusivos.**



**Lançamentos
disponíveis**



**SHOPPING IGUATEMI
AV. BRIGADEIRO FARIA LIMA, 2232
SAO PAULO · SP**





LUX-PAIN

Dói só de pensar em jogar de novo



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
IGNITION ENT.
KILLWARE

Exagero e falta de desafio andam juntos em *Lux-Pain*. No jogo, você é Atsuki Saijo, um jovem capaz de ler pensamentos e que usa essa habilidade especial para encontrar e destruir um vírus chamado Silent – na verdade, trata-se de uma minhocas que nasceu do ódio e da tristeza,

mas esse é um mero detalhe. Assim como em *Phoenix Wright*, visitar lugares diferentes e conversar com os personagens é essencial para dar andamento à trama. A diferença é que, aqui, você perde um tempo absurdo lendo diálogos e textos completamente inúteis.

A maneira usada para ler

pensamentos (shinens, como eles são chamados no jogo) é simples. Tão simples, aliás, que não oferece quase nenhum desafio: localize as bolhas na tela de cima e então risque a de baixo para expor e remover pequenas cobras amarelas que andam de um lado para outro. Até existe a possibilidade de destruir a mente de alguém e botar tudo a perder ao riscar demais a tela, mas é preciso ter um problema muito sério de coordenação motora

para que isso aconteça.

As batalhas contra os chefes consistem basicamente em tocar e riscar bolas coloridas na tela de toque. O esquema tem um quê de *Trauma Center*, mas é bem menos refinado, divertido e empolgante. Poderia ser um jogo mais fácil de digerir, se a história fosse explicada de uma forma clara e, principalmente, se fizesse algum sentido.



EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	0

RESUMO

Interatividade de menos e inutilidade de mais em um jogo cuja trama é bizarra demais para ser entendida e apreciada por pessoas normais.

45



Se pudéssemos apagar algo de história, seria este game



Bizarro? Espere só até descobrir o que se passa na mente dele



Dizem que ela também tem poderes especiais. Ou seria o totó?

BROKEN SWORD

SHADOW OF THE TEMPLARS: THE DIRECTOR'S CUT

O retorno de um clássico



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS/Wii
UBISOFT
REVOLUTION SOFT.

Quase 15 anos após o lançamento da versão original, *Shadow of the Templars* retorna em uma versão estendida e aprimorada para Wii e DS, provando novamente que os consoles da Nintendo, cada vez mais, se consolidam como refúgio para a nova (e antiga) geração de aventuras.

Como é de se esperar de um título tradicional do gênero, o jogo é centrado na solução de enigmas e na investigação, com diálogos muito bem escritos e personagens cheios de carisma. A nova versão traz retratos animados dos personagens, desenhados por ninguém menos que Dave Gibbons, o ilustrador de *Watchmen*. Além disso, revela



As animações foram feitas por Dave "Watchmen" Gibbons

passagens inéditas que, divididas em novas sequências de animação e partes jogáveis, ajudam o jogador a entender melhor a riquíssima trama e os passados da jornalista Nico e do estudante de direito George, que protagonizam o jogo.

Geralmente, os enigmas são bastante intuitivos, e há ainda um eficiente sistema de dicas para ajudá-lo nos momentos em que você não tiver a menor ideia do que fazer.

Os controles são funcionais, e foram muito bem adaptados, principalmente na versão para DS. Embora o Wii tenha ficado com um jogo mais polido, com dublagem em todos os diálogos e músicas de qualidade, há uma série de inconsistências gráficas que não são percebidas na versão para o DS, por causa do tamanho das telas do portátil. No mais, trata-se da mesma experiência de jogo.

EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	7

RESUMO

Trama riquíssima, personagens carismáticos, controles funcionais e novidades fazem desta a versão definitiva do clássico adventure.

80



Melhor examinar o presunto enquanto ele ainda está fresco

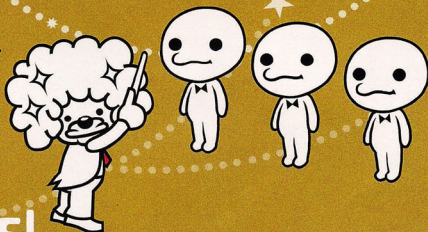


O formato e a função do cursor mudam de acordo com o contexto

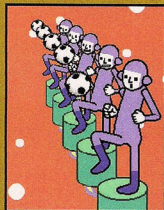
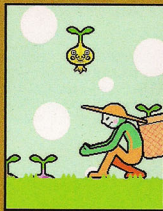
RHYTHM HEAVEN™

Tap into the Rhythm!

Rhythm Heaven é um jogo de ritmo simples e contagiante que qualquer um pode jogar. Se você conseguir acompanhar a batida com o seu dedo no tempo da música, entrará no ritmo do Rhythm Heaven antes que se dê conta.



Mais de 50 jogos rítmicos!



www.rhythmheaven.com

© 2008-2009 Nintendo. © 2008-2009 TSUNUKUJ. Co-developed by TNX.
Rhythm Heaven e Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. © 2009 Nintendo. Visite-nos em www.nintendo.com 68304A

NINTENDO DS.

...es para todos



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

UNIVERS



20 LOUCURAS NINTENDO

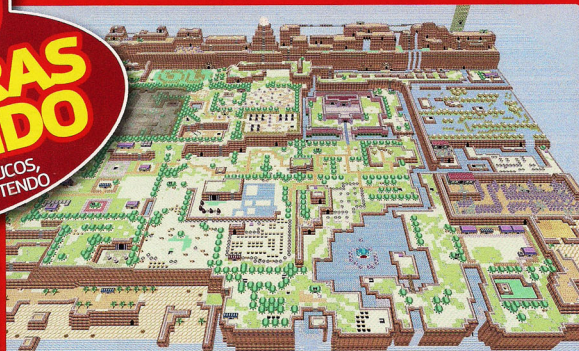
CADA VEZ MAIS LOUCOS,
CADA VEZ MAIS NINTENDO

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@europenet.com.br



1 DESPERTAR 3D

Cansado de esperar a Nintendo fazer um remake tridimensional de *Link's Awakening*, um fã resolveu trabalhar sozinho. Até o fechamento desta seção da revista, ele já havia construído todo o mapa do mundo e alguns interiores. Nintendo, contrate esse cara e lance isso para o DSI agora mesmo! tinyurl.com/dSh2tv



2 PEGOU TODOS MESMO

Depois que os pokêmaníacos passarem por tinyurl.com/dk8mls, é melhor o dono da coleção mostrada lá comprar um cadeado bem reforçado. Chega a ser covardia a quantidade de coisas que o cara possui. Haja grana para tanto monstrinho... Ainda bem que eles não precisam ser alimentados, senão era capaz de o dono (que só conseguimos identificar como Lord Eternal) ir à falência comprando ração para todos.



3 DSL

Todo santo mês é a mesma história: achamos na internet alguma escultura de LEGO e a batizamos como "a melhor escultura LEGO de todos os tempos". Então, é com orgulho que apresentamos a melhor escultura LEGO de todos os tempos deste mês: um DSI colossal, que está na loja da Nintendo de Nova York. Confira o site do artista em tinyurl.com/cou2a3.





NINTENDO

Enviado
por Meio
terço
Carteiro

Shii™

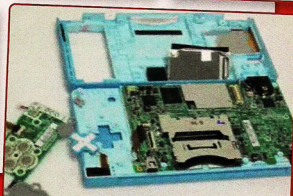
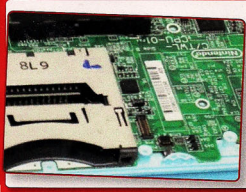
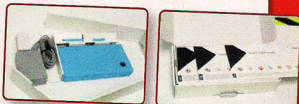


4 XIIIIII...

Como ninguém escreveu nem ligou para a redação reclamando da Loucura #8 do mês passado, resolvemos repetir a dose: mais um "Wii para Mulheres" pode ser apreciado (por quem não é mulher, é melhor avisar) em tinyurl.com/ch4jfl. O vídeo está em alemão, mas é fácil de entender pelos gestos das meninas. Veja até o final, pois não podemos postar imagens dessa parte aqui. E não nos chame de machistas, porque não foi ideia nossa.

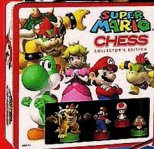
5 POR DENTRO DO PORTÁTIL

Sem dindim? Passe em tinyurl.com/cumj4u e finja que é você abrindo a embalagem do novo modelo do portátil Nintendo. Em seguida, curta o restante do excelente vídeo que mostra, em animação quadro a quadro, o DSi sendo desmontado até ficar pelado.



6 CHEQUE-MARIO

Intelectuais podem virar a cara para os videogames e dizer que o jogo que realmente estimula o cérebro é o xadrez. Tudo bem, isso é verdade. Só que eles não conhecem *Brain Age* e outros games geniais. Mas não vamos discutir com eles. Em vez disso, é melhor celebrar a paz entre todos com uma amistosa partida de xadrez com peças na forma dos personagens mais famosos dos videogames: é a turma do Mario. tinyurl.com/dc9wu5



8 ENTROU NO CANO ERRADO

Um dos segredos mais valiosos na época de *Super Mario Bros.* 3 era a localização dos Warp Whistles, aqueles apitos que teletransportavam o Mario para os mundos do jogo. Quem descobria um apito era soprado para longínquas paragens. Depois de tanto tempo – o jogo saiu em 1990 –, Mario pegou um apito diferente e foi parar em... É melhor você ver em tinyurl.com/dtbyjtj, para não estragar a surpresa.

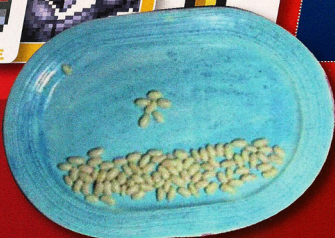
7 JAMES JACKSON

Não adianta negar: se você viveu a época do Nintendo 64, *GoldenEye 007* é um de seus jogos favoritos até hoje. Pois então assista ao vídeo que está em tinyurl.com/5o62es, ria até cair no chão com os passos de break dance de James Bond e depois ligue seu velho videogame com o cartucho desse jogo (se você os tiver, claro). Pelo que pudemos constatar, esse bug acontece quando se desloca levemente o cartucho para a esquerda com o console ligado. Mas não venha chorar para nós se o seu videogame pifar.



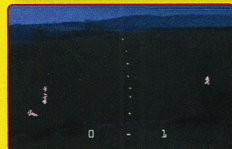
9 FEIJOADA ITALIANA

O que você vê na imagem não são feijões normais. São feijões mágicos que jogam *Mario* no seu prato. É verdade! Assista o vídeo em tinyurl.com/d6g6mn.



11 CONTANDO CARNEIROS

Nossos sonhos para o futuro são muitos. Um deles inclui uma aposentadoria polpuda e uma mudança de residência para alguma região montanhosa no estrangeiro, onde poderemos passar o resto de nossos dias colhendo lírios do campo e pastoreando ovelhas. E se elas forem espertas o bastante que nem as que estão em tinyurl.com/9w4o9c, poderemos jogar *Pong* ao ar livre até o dia raiar.



12 CAIXA DE CRIATIVIDADE

Aproveitando o clima do jogo de capa desta edição, reviramos o YouTube atrás de vídeos relacionados a ele e encontramos surpresas que mostram o potencial do modo de criação do original. Parece uma boa amostra para o conteúdo baixável da sequência. tinyurl.com/cnoqow



10 CARTUCHINHOS DE NINTENDINHO

Algum dia, em um futuro distante, as pessoas vão jogar games em nanocartuchos pequenos o bastante para serem absorvidos pela pele. Até lá, isto é o mais perto que chegaremos. Você pode escolher o rótulo dos cartuchinhos, mas eles não funcionam em um NES de verdade. tinyurl.com/c2k9nv



13 OCARRIMA OF TIME

Um salve para os Magos! Esta é a maior aventura do Link, mano! Letras rap recitadas por verdadeiros artistas do gênero, remixadas com as músicas de *Ocarina of Time* ao fundo. Paga um pau, playboy! tinyurl.com/c6g9tw



14 UM NO OUTRO, OUTRO NO UM

Já apresentamos várias montagens elaboradas que levam algum personagem famoso para dar um passeio por outros games que não o seu próprio. Que tal simplificar um pouco agora? Em tinyurl.com/caqxwa, imagens misturam personagens de games distintos em montagens aparentemente simples, mas que, por baixo da superfície, mostram uma genialidade poucas vezes vista em algo desse tipo. Quer um exemplo? Se o protagonista de *Turok: Dinosaur Hunter* é um caçador de dinossauros, nada mais justo que o Yoshi seja a caça.



15 PINGENTIS

Quando vimos esses lindos blocos de *Tetris* amontoados como na imagem ao lado, sentimos uma vontade quase irresistível de embaralhá-los e jogá-los para cima. Mas logo lembramos que era apenas uma foto. E se fôssemos comprar todos eles, não teríamos dinheiro para o leite.

tinyurl.com/c5tbcx



17 NÃO À MONOTONIA

Acredite se quiser: isto foi feito com o lixo que alguém tinha em cima da mesa do escritório. Nós tentamos algo parecido aqui na redação, com garrafas PET vazias, copos plásticos de cafezinho, embalagens de paçoca e anéis de lata, mas a faxineira jogou fora no dia seguinte. Chatonilda.

tinyurl.com/afuu8l

19 GRANDE JOGO

Se você se perde no pouco espaço que a tela de *Tetris* oferece e está sempre colocando os blocos uns em cima dos outros, sem encaixá-los direito, sua felicidade pode ser encontrada em tinyurl.com/b9v32q: um *Tetris* com peças minúsculas e espaço de sobra. Nós deixamos o lance rodando sozinho durante 10 horas e não vimos nem sinal de game over. Daí, tentamos fazer uma árvore de Natal. Ficou feia, né?



16 MORDIDA NA ORELHA

Eis aqui uma bela ideia para body art (conhecida por aqui como arte do corpo). Se você tiver vários desses brincos do clássico game, pode recriar uma cena com Pac-Man perseguindo os fantasmas por seus lóbulos. Suas orelhas vão ficar iguais às de um cocker spaniel quando você tiver 40 anos, mas e daí? tinyurl.com/caffqj



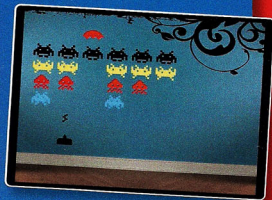
18 SUPER NINTORRADEIRA

O Prof. Pardal que fez isto já havia colocado um NES em uma torradeira, mas achou que o pão não ficava supergostoso e decidiu tentar com um console mais potente. Agora a jogatina tem o dobro de bits, mas o pão não torra mais. tinyurl.com/cnwxf8



20 WALL INVADERS

Qualquer coisa que tenha a ver com *Space Invaders* nos deixa contentes. Agora que encontramos estes adesivos removíveis que podem ser aplicados em paredes e recriam a clássica invasão alienígena, estamos pensando em deixar nosso local de trabalho muito mais alegre do que ele já é. tinyurl.com/ck7fw



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

GUIA NGAMER DE SOBREVIVÊNCIA EM GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

Assim como as versões lançadas para consoles de mesa, *Chinatown Wars* é tão grande, tão aberto e tão cheio de distrações que decidir o que fazer primeiro pode ser uma tarefa incrivelmente ingrata. Para você não passar por esse perrengue, reunimos aqui todos os extras necessários para completar 100% do game, além de algumas dicas essenciais para sobreviver mais facilmente na cidade do jogo.

Se você ainda está no começo da história, complete as missões do tipo Paramedic, Taxi Driver e Vigilante primeiro – assim, a sua vida ficará muito mais tranquila. Se já completou todas as missões principais, confira os mapas nas páginas a seguir para encontrar os extras que faltam para você.

Você tem
coragem de dizer
que não gosta
de yakisoba na
frente deles?

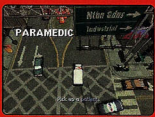
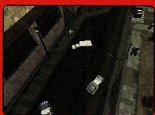




PARAMEDIC

É possível iniciar a missão a qualquer momento e em qualquer lugar após roubar um ambulância. Mas já que a sua tarefa é levar pessoas feridas até um hospital, uma boa ideia é começar o desafio perto de um.

Um bom lugar para cumprir esta missão é próximo ao hospital de Bohan, pois a área em volta dele não é tão grande quanto as demais. Consiga a medalha de ouro ao salvar 100% das vítimas em cinco turnos consecutivos e o seu personagem ganhará a habilidade de correr para sempre. Essencial para escapar da polícia a pé.



TAXI DRIVER

Provavelmente, a missão extra mais difícil de completar, já que o limite de tempo é bem curto para as viagens mais longas. Mas a recompensa vale a pena: complete 15 corridas consecutivamente e todos os táxis ficam à prova de balas. Ou seja, eles se transformam nos veículos mais úteis do jogo.

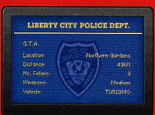
Não se preocupe em dirigir com segurança para conseguir gorjetas maiores – apenas vá o mais rápido que puder e, caso o táxi comece a ficar muito destruído, roube outro rapidamente entre uma corrida e outra.



VIGILANTE

Roube qualquer carro de polícia e você poderá acessar um computador de bordo com a lista de crimes em andamento na cidade. Não há limite de tempo aqui, mas você não pode deixar nenhum criminoso escapar se quiser fazer 100% – e você vai querer, afinal, essa é a única maneira de duplicar o efeito da armadura (ou colete à prova de bala, se preferir).

Se precisar se livrar da polícia, fuja com um carro comum para o Pay & Spray mais próximo antes de afanar uma nova viatura e dar continuidade à missão.



TRAPAÇAS

Durante o jogo, realize as combinações de botões listadas abaixo para ativar a trapaça desejada. Uma mensagem surgirá na tela dizendo que a opção de save automático foi desabilitada, então elas só ficam gravadas se você salvar o jogo em algum esconderijo. Não deixe de experimentar o truque das pistolas explosivas – elas transformam você em um tanque humano!

PISTOLAS EXPLOSIVAS:

L, R, X, Y, A, B, Cima, Baixo

RECUPERAR ARMADURA:

L, L, R, B, B, A, A, R

RECUPERAR ENERGIA:

L, L, R, A, A, B, B, R

CLIMA ENSOLARADO:

Cima, Baixo, Esquerda, Direita, A, B, L, R

CLIMA NUBLADO:

Cima, Baixo, Esquerda, Direita, X, Y, L, R

CHUVA LEVE:

Cima, Baixo, Esquerda, Direita, A, X, L, R

CHUVA FORTE:

Cima, Baixo, Esquerda, Direita, A, X, R, L

TEMPESTE:

Cima, Baixo, Esquerda, Direita, B, Y, R, L

DIMINUIR NÍVEL DE PROCURA:

R, X, X, Y, Y, R, L, L

AUMENTAR NÍVEL DE PROCURA:

L, L, R, Y, Y, X, X, R

ARSENAL 1:

R, Cima, B, Baixo, Esquerda, R, B, Direita

ARSENAL 2:

R, Cima, A, Baixo, Esquerda, R, A, Direita

ARSENAL 3:

R, Cima, Y, Baixo, Esquerda, R, Y, Direita

ARSENAL 4:

R, Cima, X, Baixo, Esquerda, R, X, Direita

CARRO-BOMBA

Como a trava de mira também funciona com veículos, você pode usar o seu carro como uma bomba móvel. Pule fora (Y) antes de ficar próximo demais do seu alvo e pressione R rapidamente para travar a mira nele. Com a arma certa (o Assault Rifle é ideal), você consegue fazer muito estrago.



DRAGÕES?

Com um barco, siga para um dos cantos do mapa. Depois de um bom tempo, você encontra esta faixa. É apenas um típico easter egg da Rockstar.



FUGINDO DA POLÍCIA

A melhor maneira de tirar a polícia da sua cola é roubar um veículo grande e dirigir na contra-mão para bater de frente nas viaturas que surgirem. Outra alternativa é ir até o esconderijo mais próximo e salvar o jogo. Você também pode salvar na opção System, acessar o modo multiplayer e, em seguida, voltar ao modo principal.



TROFÉUS

São os itens decorativos para o seu esconderijo. E, sim, é necessário conseguir todos eles para fazer 100% no jogo.

DIAMOND PILLBOX:

Venda Ecstasy ou Acid a uma vez

PLATINUM SYRINGE:

Venda Heroin ou Coke a uma vez

JEWELLED BOMB:

Venda Weed ou Downers a uma vez

GOLDEN BINOCULARS:

Encontre 40 traficantes

TITANIUM BRIBECASE:

Encontre 80 traficantes

SILVER SAFE:

Tenha um lucro de \$2.000

WOODEN SPOON:

Tenha um prejuízo de \$500

KEY TO THE CITY:

Compre os 21 esconderijos





VIGILÂNCIA

Sorrá, você está sendo filmado

Há dois motivos para você querer destruir todas as câmeras de segurança espalhadas por Liberty City: diminuir o preço das drogas comercializadas na cidade e, claro, completar 100% do jogo.

A única maneira realmente eficaz de destruí-las é com coquetéis molotov, o que significa que, se você está disposto a encontrar todas elas ao longo da história, nunca terá a chance de usar as divertidas minas explosivas. Encontrá-las de uma só vez leva um tempo danado, mas é a melhor maneira de você se acostumar com o layout da cidade.

Além da localização de todas as câmeras, este mapa também mostra as melhores áreas para faturar com a venda de drogas. Comprando e vendendo em áreas diferentes, dá para lucrar alto mesmo sem seguir as dicas recebidas por e-mail.



O SEGREDO DO GPS

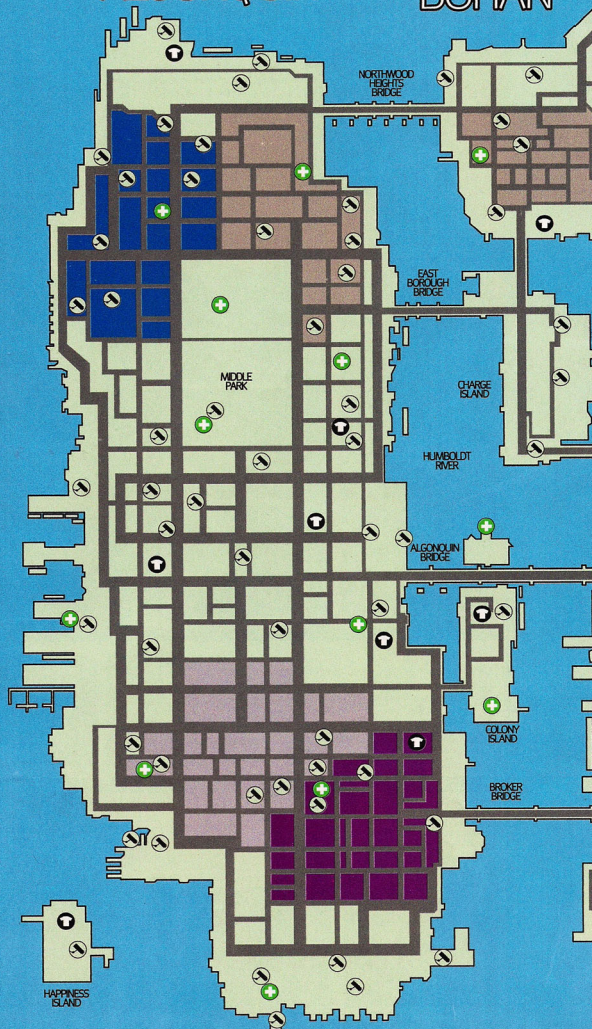
Encontre as câmeras facilmente

Este não é um dos recursos mais óbvios de *Chinatown Wars* – nós só percebemos que ele existia depois de umas boas horas de jogo. Enfim, acesse o menu Settings e ative a opção Top-Screen GPS. Feito isso, é só marcar um dos pontos indicados neste mapa e seguir as setas como se estivesse jogando uma partida de Pac-Man.






ALGONQUIN

BOHAN





LEGENDA

-  CÂMERAS DE SEGURANÇA
-  ENERGIA
-  ARMADURA

VOLTE SEMPRE...

Marque os seus locais favoritos

Há inúmeros locais com energia e armadura indicados aqui, mas você não precisa decorar a localização de todos. Marque-os no mapa e adicione-os à sua lista de favoritos (clique no botão em forma de estrela). Para facilitar, deixe os marcadores de energia na cor verde e os de armadura em azul.



GRANA!

O jeito mais rápido de ganhar dinheiro é fazer a ponte entre as gangues Angels of Death e Midtown Gangsters.



FAÇA UM ESTOQUE

Compre sempre que puder

Obviamente, você vai lucrar muito mais se comprar somente drogas com desconto. Mas, enquanto espera uma nova dica por e-mail, compre-as pelo preço normal e guarde-as no esconderijo.

Assim, quando surgir um bom comprador, você terá quantidade suficiente para ganhar uma boa grana.



TERRITÓRIOS

-  African Americans
-  Downers
-  Russian Mafi a Ecstasy
-  Angels of Death
-  Cafe
-  Irish American Killers Acid
-  The Mob Ecstasy
-  Midtown Gangsters
-  Heroin
-  Spanish Lords
-  Coke
-  Jamaicans Weed
-  Triads
-  Downers



LOUCURAS

CUI...

DICAS

DETONADO



MISSÕES EXTRAS

Corridas, rampages e afins

Todas as missões extras indicadas neste mapa contam na porcentagem total do jogo, além de recompensá-lo com veículos especiais e recursos que facilitam a sua vida ao longo da história. Consiga uma medalha de ouro em todas as corridas e o carro Formula R ficará disponível para compra na oficina localizada em BOABO. Já o carro Cityscape só pode ser comprado depois que você ganhar medalha de bronze em todas as missões cronometradas.

Além de listar as missões extras, destacamos algumas das nossas favoritas. Mesmo que você não se importe em encontrar todas elas, não deixe de experimentar as que nós selecionamos. E lembre-se: conseguir a medalha de ouro é uma tarefa bem difícil, seja qual for a missão escolhida.



CORRIDA DE JET SKI

Consiga uma medalha em todas as corridas cronometradas para habilitar o carro Cityscape.



NOODLE RUN 1

Consiga uma medalha de ouro aqui e em Broker para que sua energia regenera-se automaticamente.



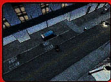
BOMBEIROS

Ganhe a medalha de ouro para se tornar à prova de fogo.



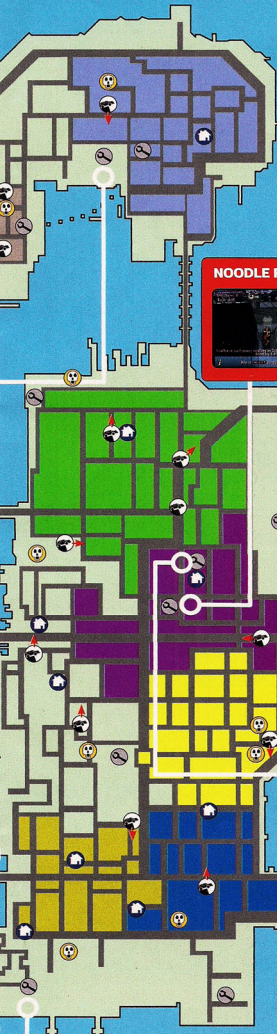
ENTREGAS

Uma medalha de ouro nos dois locais indicados no mapa garante a você uma maleta maior para carregar drogas.



HOBOTRON





LEGENDA

- STUNT JUMPS
- RAMPAGES
- ESCONDERJOS
- MISSÕES EXTRAS

NOODLE RUN 2



TANQUES!



ESTÚDIO DE TATUAGEM



CLUBE DE ARMAS

Atire para... ganhar

O clube de armas (Gun Club) é mencionado diversas vezes durante a história, mas sua localização exata não é mostrada no mapa do jogo. Ele fica bem aqui, em um grande galpão. Evite estacionar carros raros perto da parede quando for tentar o desafio com granadas, pois você pode explodi-los acidentalmente de dentro do edifício.



PISTA DE KART





ARMAS NA FAIXA

Quem precisa da Ammunition?

No caso de você não ter um único centavo no bolso (algo quase impossível de acontecer) para comprar armas, a saída é vasculhar as ruas de Liberty City. No mapa, estão destacadas as melhores, inclusive a Micro SMG e o Assault Rifle (a base de um bom arsenal em qualquer GTA). Examine as lixeiras vermelhas se quiser armas mais comuns, como pistolas, escopetas e granadas – muito embora temos certeza absoluta de que você não irá utilizá-las com a mesma frequência das outras. Incluímos também a localização de um lança-chamas, de uma espada e de algumas serras-elétricas, caso você aprecie uma dose extra de violência nas execuções.



ESpada

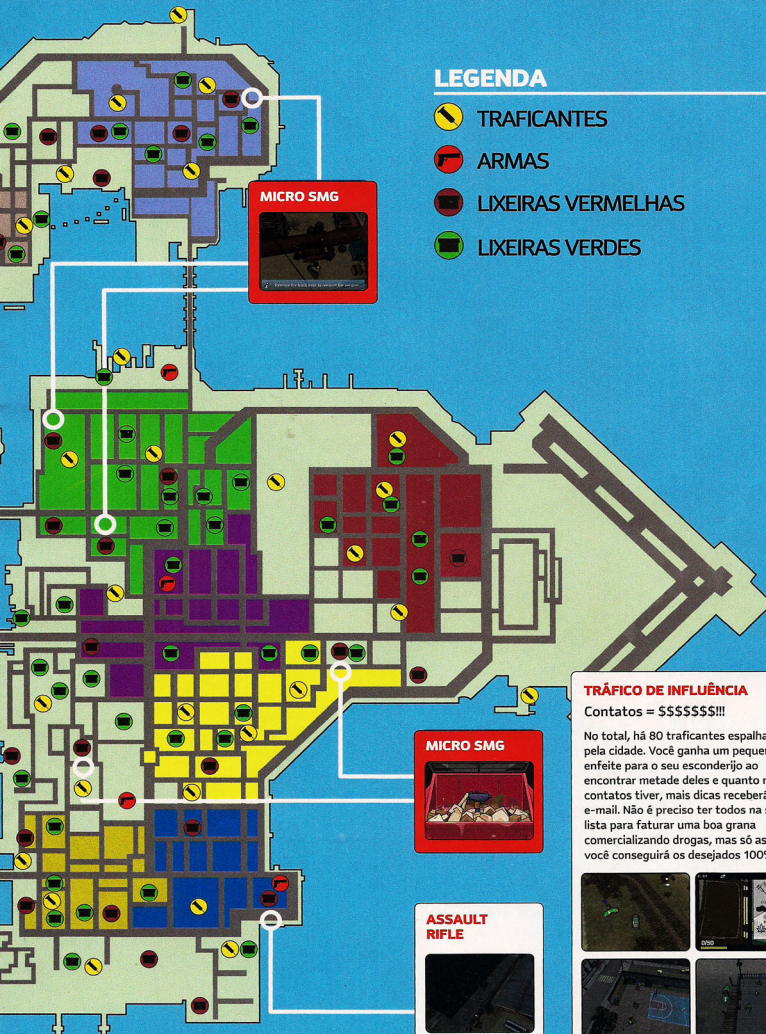


ASSAULT RIFLE



LANÇA-CHAMAS

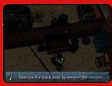
SERRA-ELETRICA



LEGENDA

- TRAFICANTES
- ARMAS
- LXEIRAS VERMELHAS
- LXEIRAS VERDES

MICRO SMG



MICRO SMG



ASSAULT RIFLE



TRÁFICO DE INFLUÊNCIA

Contatos = \$\$\$\$\$\$!!!

No total, há 80 traficantes espalhados pela cidade. Você ganha um pequeno enfeite para o seu esconderijo ao encontrar metade deles e quanto mais contatos tiver, mais dicas receberá por e-mail. Não é preciso ter todos na sua lista para faturar uma boa grana comercializando drogas, mas só assim você conseguirá os desejados 100%.



Por Humberto Martinez
Ilustração: Makotron

NINTENDOPÉDIA

VOLUME 16: PHOENIX WRIGHT & CIA

Porque gritar "Objection!" pode ser muito mais divertido do que parece

A série *Phoenix Wright* é baseada em dois desafios: investigação de locais onde pessoas foram assassinadas e interrogatórios de suspeitos no tribunal. Uma coisa complementa a outra. No controle de Phoenix Wright ou Apollo Justice, seu papel é ser advogado de defesa e salvar os seus clientes. Parece uma missão muito séria, mas o clima geral é de pura piada. Os interrogatórios são exagerados e não lembram nem um pouquinho o clima burocrático e pomposo dos julgamentos normais. Aqui, vale dar chibatadas na cara dos acusados, fazer perguntas estúpidas para as testemunhas para ganhar tempo enquanto não descobre os podres dos verdadeiros culpados e, o melhor de tudo, gritar "Objection!!!" (com um ar maldito de quem sabe de tudo) ao descobrir as falhas no testemunho alheio.

A seguir, conheça os principais advogados e réus da série e não deixe de solucionar seus casos nos jogos lançados para GBA e DS.

APOLLO JUSTICE

Atual protagonista da série (assumiu o papel no quarto game), Apollo Justice estreou defendendo o próprio Phoenix Wright. O garoto conta com um acessório especial capaz de fazer a leitura corporal dos réus para captar mentiras.

PHOENIX WRIGHT

Advogado de defesa que ganhou fama por aceitar casos considerados perdidos, Phoenix não limita-se a atuar nos tribunais e participa da investigação nas cenas dos crimes. Atualmente, ele não é mais advogado e atua como jogador profissional de póquer.

IRIS

Irmã gêmea de Dahlia, vive em um mosteiro. Foi cliente de Phoenix Wright e é acusada de matar Elise Deauxim.



KLAVIER GAVIN

Advogado rival de Apollo Justice. É o irmão mais novo de Kristoph Gavin e também vocalista e guitarrista da banda de rock Gaviners.

MAGGEY BYRDE

Trabalhou como policial e garçoneite. Foi uma das primeiras alunas de Phoenix Wright e, na ocasião, foi acusada de matar um cliente em seu local de trabalho.

WOCKY KITAKI

Sujeito cabeça-quente e membro da gangue Kitaki. É acusado do assassinato de Pal Merakitis.

MAX GALACTICA

Mágico de circo, também conhecido como Maximilian Galactica. Foi acusado de assassinar o próprio pai.

MAYA FEY

Jovem com dons mediúnicos, foi cliente de Phoenix Wright no caso do assassinato de Jack Hammer e, posteriormente, usou seus poderes para ajudar o advogado em diversos casos.

MACHI TOBAYE

Pianista envolvida em contrabando e acusada de assassinar Romaine Le Touze.

LANA SIVE

Uma das mais respeitadas oficiais da polícia de Los Angeles, Lana foi acusada do assassinato e de falsificação de evidências no incidente SL-9.

WINSTON PAYNE

Procurador conhecido como "Assasino de Novatos" devido ao seu prazer sádico em destruir adversários incriminados. Porém, ele costuma ser o primeiro oponente nos games, logo, é o primeiro a ser humilhado pelo jogador.

THE JUDGE

É o juiz mais fácil de ser enganado de toda a história dos tribunais. Qualquer argumento (por mais furado que seja) o faz querer bater o martelo para mandar os réus para o xilindrô.

VERA MISHAM

Artista, foi defendida por Phoenix Wright. Ela foi acusada de matar o próprio pai, Drew Misham.

MANFRED VON KARMA

Procurador implacável, não perdeu nenhum caso em 40 anos e ganhou vários prêmios por isso. É o mentor de Edgeworth e pai de Franziska von Karma.

MILES EDGEWORTH

Um dos melhores procuradores da América, Miles estudou direito internacional e trabalhou em cinco países. Apesar de sua postura arrogante, ele é uma boa pessoa e até pode ser considerado um dos melhores amigos de Phoenix Wright.

LARRY BUTZ

Amigo de infância e cliente de Phoenix Wright, Larry é o tipo de cara que sempre está metido nas piores encrencas possíveis.

MIA FAY

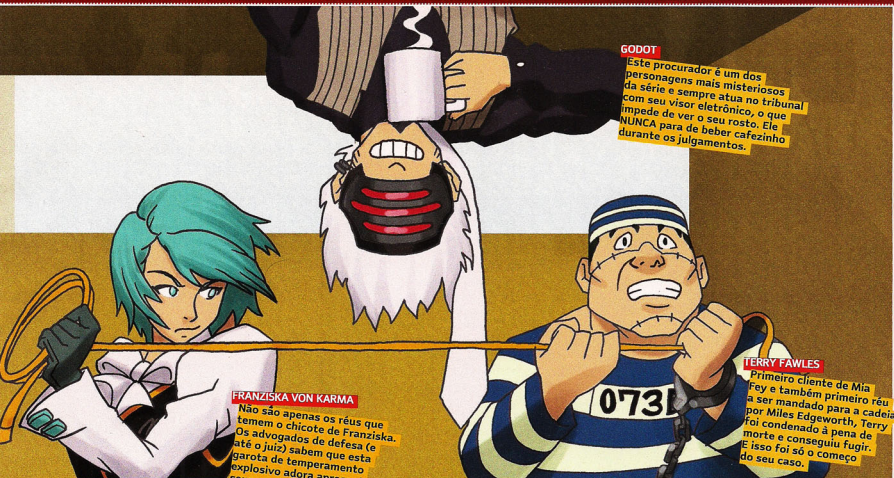
Advogada de defesa, tem sua própria empresa legal. Ela é chefe e mentora de Phoenix Wright.

RON POWERS

Ator que interpretava o famoso herói Samurai de Aço em um seriado de TV, Will foi acusado de um assassinato no estúdio do programa e o show foi cancelado.

RON DELITE

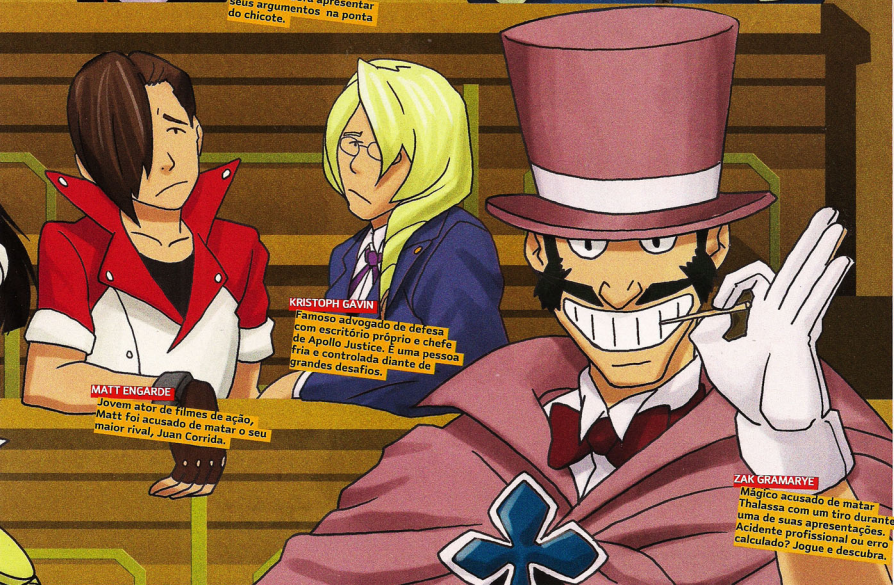
Acusado de roubar um artefato raro em um museu e também de matar um importante agente da polícia. Para o azar de Ron, as pistas apontam claramente que ele é culpado das duas acusações. Será? Com essa cara de pamonha...



FRANZISKA VON KARMA
Não são apenas os réus que temem o chicote de Franziska. Os advogados de defesa (e até o juiz) sabem que esta garota de temperamento explosivo adora apresentar seus argumentos na ponta do chicote.

GODOT
Este procurador é um dos personagens mais misteriosos da série e sempre atua no tribunal com seu visor eletrônico, o que impede de ver o seu rosto. Ele NUNCA para de beber cafezinho durante os julgamentos.

TERRY FAWLES
Primeiro cliente de Mia Fey e também primeiro réu a ser mandado para a cadeia por Miles Edgeworth, Terry foi condenado à pena de morte e conseguiu fugir. Isso foi só o começo do seu caso.



MATT ENGARDE
Jovem ator de filmes de ação, Matt foi acusado de matar o seu maior rival, Juan Corrida.

KRISTOPH GAVIN
Famoso advogado de defesa com escritório próprio e chefe de fraia e controlada diante de grandes desafios.

ZAK GRAMARYE
Mágico acusado de matar Thalassa com um tiro durante uma de suas apresentações. Acidente profissional ou erro calculado? Jogue e descubra.



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

por Douglas Vieira

DRAGON QUEST V

HAND OF THE HEAVENLY BRIDE

A nova busca do dragão

Há tempos, *Dragon Quest* se firmou como uma das séries mais queridas entre os amantes de RPG, graças a seus inúmeros desafios e coisas a se fazer após a conclusão da aventura principal. Claro que, com *Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride*, não poderia ser diferente.

O guia abaixo vai orientá-lo ao longo de toda a história e o ajudará a obter os diversos extras do jogo. De quebra, também preparamos uma lista de monstros que você pode recrutar durante sua jornada.

Prepare a espada e a capa para mais uma grande aventura.

NÃO SE ACANHE, SEJA CURIOSO

Como em todo RPG, discrição é a última coisa que se espera de qualquer aventureiro e, em *Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride*, não é diferente. Sendo assim, ao chegar a alguma nova localidade, quebre todos os vasos que estiverem no caminho e abra todos os guarda-roupas e gavetas em busca de itens. Ninguém acionará um alarme por causa disso...

• PRIMEIRA GERAÇÃO NAVIU

Após a introdução, você acorda dentro de um barco. Converse com Pankraz, que está próximo à mesa, vasculhe a área a procura de itens e depois saia. Fale com todas as pessoas do barco e, em seguida, com o capitão.



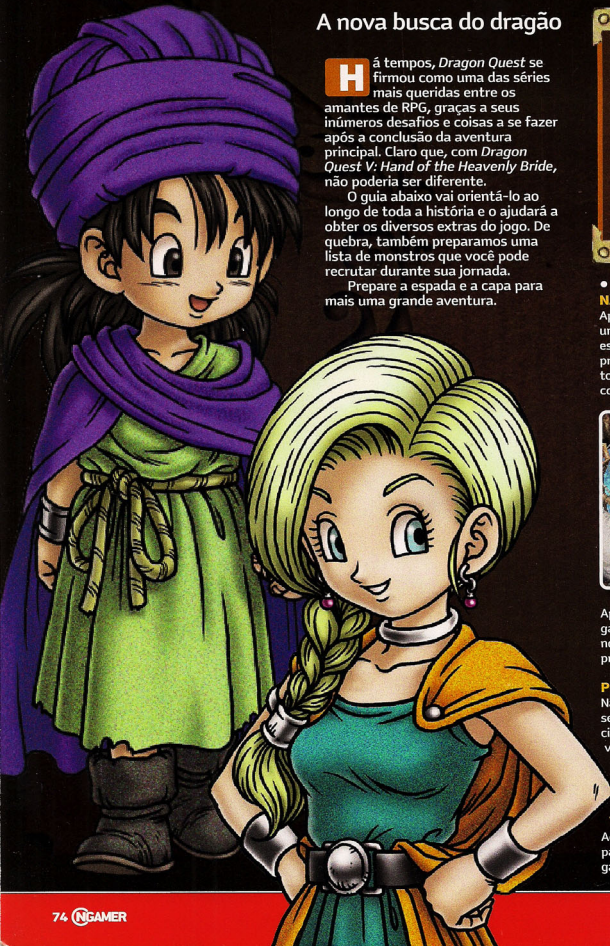
Após a parada do navio, fale com o pai do garoto e, em seguida, converse com ele novamente, escolhendo a opção "Yes" para prosseguir a jornada.

PORT

Não há muito o que fazer por aqui, a não ser seguir para a saída, que está na área de cima. Andando um pouco por essa região, você é atacado por alguns monstros. No segundo turno, o pai vem auxiliar o garoto e, na sequência, ambos seguem automaticamente para Wheelbrook.

WHEELBROOK

Ao chegar a Wheelbrook, vocês vão direto para a casa de Sancho. Converse com a garota chamada Bianca. Após um tempo, ela





deixa o local. Movimente a câmera utilizando L ou R (aperte os dois simultaneamente para voltar à visão normal) próximo à escada para encontrar um Pot Lid. Perto da mesa, há outra escada. Desça por ela para encontrar uma Seed of Strength e, em seguida, fale com seu pai e ele sairá por um momento.

Ao sair, entre no poço e aproxime-se do ponto brilhante. Aperte o botão A para encontrar uma Stone from Wheelbrook. Continue até encontrar um senhor em frente a uma porta; não é necessário falar com ele, apenas mova a câmera para achar um caminho alternativo.

WHEELBROOK CAVE

Esta caverna não apresenta grandes dificuldades, então aproveite para evoluir um pouco. (Caso esteja com a energia baixa, retorne à casa de Sancho para descansar e continue em seguida) Seguindo pela caverna, em um determinado momento, você encontra um homem preso a uma pedra. Fale com ele e, em seguida, aproxime-se da pedra e mova-a para libertá-lo.



Volte para a cidade e passe pela porta que está mais ao norte. Você encontrará o homem que libertou e ele o apresentará com uma Handwoven Cape, que está na cômoda. Feito isso, vá até o lar de Sancho, durma e, em seguida, seu pai aparecerá para que ambos continuem a viagem, que agora terá mais duas acompanhantes: a Bianca e sua mãe.

ROUNDBECK

Após a animação, saia da casa e vá para a parte de baixo, à esquerda, para encontrar duas crianças brincando com um animal. Converse com elas, aceite o desafio de lutar contra os monstros em Uptaten Towers para salvar o felino e, em seguida, volte para casa e fale com Pankraz para dormir. No meio da noite, Bianca o chamará para seguirem até a torre.

Repare que, no período noturno, os inimigos do mapa são um pouco mais fortes. Evolua Bianca (volte para casa e durma, caso precise de energia), compre alguns equipamentos e, depois, siga para a área norte do mapa até encontrar Uptaten Towers.

DESBRAVANDO NOVAS ÁREAS

• MANTLEPLACE

Para acessar este local, tenha em mãos a Ultimate Key. Com ela, utilize Zoom para chegar até Coburg, desça para o rio e use o Flying Carpet. Siga para a esquerda, beirando o local, e você chegará em uma região montanhosa com uma caverna que esconde os seguintes itens: Elfin Charm, Mini Medal, Hela Hammer e Pallium Regale. Repare que, neste local, as pedras cobrem as esculturas de alguns monstros. Tampe todas para conseguir o Pallium Regale no andar mais baixo. É interessante voltar aqui para deixá-las livres – dessa maneira, você poderá recrutar alguns monstros.

• ESTARK'S LABYRINTH

Após terminar o jogo, salve e retorne ao Mt. Zugzwang. Ao invés de entrar nele, vá para o sul, passando pela parte rosada, e você chegará ao novo calabouço, que é opcional. A recompensa por completar este labirinto é chegar ao último tabuleiro T'n'T e acessar dois monstros raros que podem integrar o seu grupo (veja o box "Temos que Recrutar?" para mais informações).

Continue seguindo pelo labirinto até encontrar Estark, o chefe da região. O único lugar que pode dar um pouco de trabalho é o Mini Andar, onde os caminhos se cruzam. Nesse momento, faça o seguinte trajeto: esquerda, cima, cima, cima, direita, baixo, direita, baixo, direita e, depois, pule no buraco que há na sala.

CHEFE: ESTARK

A exemplo da batalha com o último chefe, utilize Insulate e magias de proteção antes de começar a atacar (com o War Drum em mãos, esqueça o Omph e faça uso dele para que todos tenham o poder de ataque melhorado). Tome cuidado, pois os ataques de Estark podem tirar grande quantidade de energia dos personagens e suas magias causam danos consideráveis.

Caso tenha, em sua equipe, algum monstro com a magia Omnihel, é uma boa trazê-lo para dar suporte. Do contrário, fique com Multiheal e aproveite os itens de recuperação que ainda restarem.

Ao derrotá-lo, você poderá acessar o último tabuleiro T'n'T, que garante mais dois aliados para o grupo. Detalhe: reza a lenda que, se você vencer Estark em até 15 rodadas, um item é dado como recompensa...

UPTATEN TOWERS

Note que a porta principal não abre, então siga para os fundos, onde encontrará uma escada que o levará para outra saída. Nesta sala há uns caixões; se você mexer em algum deles, Bianca será sequestrada e levada para um túmulo que está do lado de fora (se não mexer, isso acontecerá da mesma forma). Resgate-a no andar de baixo e siga passando pelas portas até encontrar um fantasma que liberará um caminho e, em seguida, contará um segredo no andar de baixo. Avance pela porta azul e prossiga até encontrar um buraco no chão. Jogue-se ali e continue até encontrar um rei. Siga-o.

Ao falar com o rei, ele dirá que há um objeto que pode iluminar o seu caminho. Entre a cozinha e, nela, a tocha (Torch). Siga até a sala do trono, iluminando as salas necessárias para encontrar o chefe. Lute com os esqueletos e, em seguida, volte à sala do trono.

CHEFE: HAUNTED HOUSEKEEPER

A primeira luta contra um chefe não é muito complicada se Bianca tiver evoluído o suficiente para aprender Kasap. Se for esse o caso, utilize a magia até destruí-lo.



Após a batalha, responda "Yes" e veja o diálogo para obter a Gold Orb. Depois disso, volte para Roundbeck e fale com os garotos para que o animal chamado Saber (ou qualquer outro nome que você achar mais conveniente) se junte ao grupo. Feito isso, o protagonista e Pankraz voltarão para Wheelbrook.

WHEELBROOK

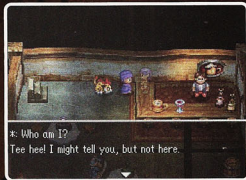
Saia da casa e siga para a esquerda, onde você encontrará um homem ao lado da igreja que pedirá para verificar a sua Gold Orb. Seja simpático, responda "Yes" a ele e depois vá para o hotel. Siga para o andar de baixo e aproxime-se da ▶

ACESSANDO KNICK-KNACKATORY

Da região de Helmunaþra, siga com o barco ou o Flying Carpet para o norte até chegar em uma pequena ilha. Entre na construção que há no local e fale com o senhor, que permite sua entrada em troca de um item valioso. Saia dali e vá para o sul – você encontrará Dominicus's Dominion, local onde está o item que ele deseja. Entre no castelo e fale com o rei, que pede para que você converse com a garota do hotel (Inn). Terminado o diálogo, vá até o rapaz do banco e, em seguida, siga para o lado de fora e fale com o Slime rosado para obter a Maxi Medal.

Volte e fale com o senhor, que o deixará entrar no local e colocar todos os seus itens Knick-Knack em exposição. Aproveite que você conhece a localização de Dominicus's Dominion e volte lá sempre que possível para trocar suas Mini Medals por prêmios.

mesa para falar com um vulto. Agora, volte para a casa de Sancho e vá até a área inferior, onde ela se revelará e o levará para uma vila mágica chamada Faerie Lea.



Who am I?
Tee hee! I might tell you, but not here.

FAERIE LEA

Depois que Tonacê falar bastante, Honey se juntará ao grupo. Se tiver dinheiro sobrando, aproveite para comprar alguns equipamentos para Saber e, em seguida, saia de Faerie Lea tendo a área esquerda como meta para encontrar a West Cave.

WEST CAVE

Sem grandes complicações, siga por aqui até encontrar o item Lots about Locks, que permite abrir portas de cor azulada. Feito isso, volte para Faerie Lea para se recuperar. (Se dormir no hotel, você voltará para Whealbrook, mas basta descer as escadas na casa de Sancho e ir para Faerie Lea novamente.) Em seguida, pegue o caminho para cima até encontrar o Winter Palace.

WINTER PALACE

A maior complicação dentro desta caverna está na movimentação exigida para chegar até o chefe – use os blocos com apoio enquanto desliza e rapidamente você estará diante de mais um inimigo.

CHEFE: DWIGHT

Ele não oferece muitos pontos para não usar nenhum ataque realmente poderoso, portanto, ataque até o verdadeiro oponente aparecer.

CHEFE: THE WINTER QUEEN



The Winter Queen appears!

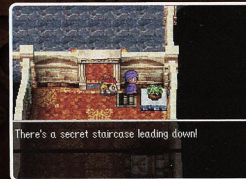
Caso o herói já tenha evoluído bastante e aprendido Buff, use a magia nos três personagens e depois prossiga atacando com Saber e o protagonista. Repare que Honey irá recuperar sua energia na maioria das vezes, então essa não será a sua prioridade número um. Continue atacando e, caso perceba que ela está inspirando, coloque todos na defesa para não ser vítima de um poderoso e congelante sopro de gelo.

Após vencê-lo, pegue o Herald of Spring e volte para Faerie Lea. Entregue-o a Treacle e a primavera voltará ao local.

Em seguida, retorne a Whealbrook e vá até casa de Sancho. Fale com ele, siga para a igreja para conversar com Pankraz e vá para a saída da cidade, onde ele o espera para prosseguir até Coburg.

COBURG

Converse com todos no castelo e volte para falar com o rei. Em seguida, vá até o quarto



There's a secret staircase leading down!

de Harry, o príncipe, e ele pedirá para que você procure por uma medalha que está no baú localizado na sala de baixo. Vá até lá para ver que foi enganado e, na volta, o príncipe terá sumido. Corra para o local onde ele estava e aperte o botão A para descobrir um caminho secreto.

Após a cena do sequestro, siga os meliantes, que escaparão. Volte para o local onde Pankraz está e ambos seguirão à procura do príncipe. Continue para noroeste e você verá uma caverna.

KIDNAPPERS HIDEOUT

Dentro do esconderijo, sua primeira missão é encontrar seu pai, que está lutando com alguns monstros. Siga adiante até achar um botão para abrir a porta e use o barco para ir até Harry. Ao resgatá-lo, seu pai pedirá para você que fuja com o príncipe. Na saída, um chefe estará à sua espera.

CHEFE: BISHOP LADJA

Simple e direto: não gaste seus itens, você é obrigado a perder a batalha.

Depois disso, veja a cena e dez anos se passarão em um piscar de olhos.

• SEGUNDA GERAÇÃO

O protagonista e Harry estão presos e são obrigados a trabalhar como escravos. Fale com todas as pessoas no caminho enquanto segue para o telhado e, depois, vá para a esquerda e desça as escadas. Siga o caminho até encontrar um guarda; fale com ele e volte para o telhado. Todos serão levados para dormir.

Quando o dia amanhecer, converse com todos nesta sala e tente sair até que um guarda apareça para levá-los de volta ao trabalho. Volte até a primeira área onde você apareceu, no início do capítulo, para ver dois guardas atacando uma garota. Fale com Harry e com os guardas para lutar contra eles (abuse das magias e tome cuidado, pois você está sem os seus equipamentos). Logo em seguida, os personagens serão levados para uma cela.

Converse com Harry até que um guarda apareça e o ajude a escapar. Veja a cena e, depois, você estará em Heaven's Above Abbey.

HEAVEN'S ABOVE ABBEY

Após o diálogo, fale com Maria para ganhar 1000 Gold e, em seguida, passe pela porta dupla e vá para a esquerda, para falar com a noiva e ganhar a Crude Image. Siga para o lado de fora para que Harry se junte novamente a você e, depois, vá para a área de cima, onde há uma nova cidade.

FORTUNA

No momento, o único atrativo desta cidade é a possibilidade de comprar uma Wagon. Para isso, entre nela e fale com Monty, que está na área esquerda, descendo as escadas (há

inscrição e, em seguida, volte a falar com ele para receber um item Knick-Knack (confira o box da página 76 e descubra para que ele serve).

Seguindo para Zoomigale e indo para o sul, por fora da cidade, você verá uma pequena casa. Entre nela para pegar um Tombola Ticket e uma Mini Medal no poço. Saia dali e continue seguindo para baixo até achar uma caverna, que guarda mais uma Mini Medal dentro de um baú. Ao pegá-la, saia e siga para a esquerda até chegar em Mstroferrato.

MOSTROFERRATO

O objetivo aqui é conversar com o magnata do local, Briscoletti, que vive na casa que está na área esquerda. Entre nela, fale com a empregada e converse com os outros homens até que um personagem desça as escadas. Espere ele falar e, na sequência, sua missão será conseguir um item chamado Circle of Fire. Saia de Mstroferrato e siga para sudeste para encontrar um novo calabouço.

VOLCANO

Repare que alguns itens desse calabouço estão em passagens com lava, e não há outro modo de alcançá-los senão passando por cima dela (tome cuidado com o HP). Tirando isso, você encontrará o chefe da região sem muitos segredos – e passando sobre a lava.

CHEFE: MAGNAN X 3



Prepare-se para eventuais dores de cabeça, uma vez que eles podem utilizar golpes extremamente fortes e com poder suficiente para derrotá-lo rapidamente. Para vencê-los, uma saída é usar Kasap (ou Sap), se alguém do seu grupo já tiver aprendido, e concentrar todos os ataques em apenas um deles. Não deixe o HP de ninguém muito baixo ou complicações poderão surgir.

Volte a Mstroferrato com o Circle of Fire. Entregue-o para o cara que pediu e ele apresentará com um navio, para que você parta em busca do Circle of Water.

Encontre o navio na saída da cidade e vá para o norte. Pare a embarcação na região montanhosa que está no caminho e

siga para a cidade que há nos arredores.



STOCKENBARREL

Vá para a casa que está mais ao norte e veja a animação. Bianca se juntará ao grupo e, ao retornar para o barco e seguir o caminho pela barragem, ela abrirá a passagem para a cachoeira que esconde o lugar chamado Waterfall Cave.



WATERFALL CAVE

O local é bem linear e não guarda muitos segredos. Você encontrará o Circle of Water em uma caverna atrás de uma cachoeira, na parte mais baixa do calabouço. Ao pegar o item, volte para Mstroferrato e vá até a casa de Briscoletti. Após entregar o anel, fale com todas as pessoas na cidade e, em seguida, com o funcionário do hotel para voltar a dormir.

Éis o momento de tomar a decisão mais importante do jogo: escolher com qual das três garotas você vai se casar. Para ajudá-lo neste momento difícil, daremos uma breve descrição de como cada uma se comporta em batalha:

- **Nera:** possui magias mais voltadas para o ataque, mas não é tão boa na ofensiva como ataques corpo a corpo.
- **Debra:** se você quer uma companheira que bata forte, Debra é a melhor escolha. E ainda conta com magias de suporte.
- **Bianca:** uma mistura das duas personagens anteriores, um meio-termo na combinação entre combate corpo a corpo e magia.

Depois de decidir com qual delas ficará, vá até Stockenbarrel e fale com o proprietário da loja de itens para pegar o Wedding Veil. Volte para Mstroferrato, entregue o item para a moça que está na

NOVO RECRUTA

Ao retornar a Faerie Lea, na terceira geração, vá até a caverna à esquerda e você verá o anão que foi derrotado no início do jogo. Fale com ele e seu time ganhará um novo membro.

construção abaixo da casa de Briscoletti. Entre nela, fale com a senhora que está à beira da escada e, após o diálogo, o casamento começará.

Depois da animação, sua esposa se juntará ao grupo. Vá até a casa de Briscoletti para ganhar o Zenithian Shield e, em seguida, o barco em Lodestair Harbour. (Se quiser, compre mais um item Knick-Knack do rapaz que está à mesa, logo na entrada do porto)

PONTOON

Aproveite que está com o barco e visite a ilha que à esquerda de Lodestair Harbour. Nesse local, funciona uma espécie de cassino e você pode se divertir com algumas atrações.

HELMUNAPTRA

Siga com o barco para a área sudoeste até a região desértica e você encontrará o reino de Helmunaptra.

Logo que entrar, fale com o soldado para que ele derrube um baú cheio de grana (2000 Gold). Em seguida, entre no castelo e ande até o subsolo para encontrar a rainha, que lhe mostrará o túmulo do antigo herói. Experimente colocar o elmo e, terminada esta cena, siga a rainha até que ela peça para você se dirigir a Gotha.

Antes de partir, vá até o hotel e tire um cochilo. Quando sair da cidade, desça um pouco pelo mapa e você verá uma espécie de pedra. Aproxime-se dela e aperte A para pegar uma Desert Rose, que pode ser trocada por um item Knick-Knack em Stockenbarrel.

Aproveitando que está na área do mapa, siga para a casa à direita de Helmunaptra para encontrar uma Mini Medal e um Boxer Shorts.

ROAD TO GOTHA

Siga com o barco até o continente, que está na área mais abaixo e à direita no mapa. Nessa região, se for seguindo para cima, você encontrará um hotel – nele, é possível obter um T'n'T Ticket e a Forget-me-Knot Flag. Agora, continue subindo até achar uma caverna cercada por um terreno venenoso. Entre nela.

A caverna não apresenta segredos no caminho, mas é interessante obter um extra aqui: ao seguir pelo lado de fora, desça a escada que o levará para uma área

UNIVERSO NINTENDO

DETONADO – DRAGON QUEST V



no subsolo. Fale com a mulher e aceite a proposta para dormir no local. Depois que a animação terminar, sua força aumentará 5 pontos – não parece muito, mas, no fim das contas, acaba ajudando um bocadinho.

Continue caminhando até encontrar uma ponte que o levará a uma nova cidade, Battenburg.

BATTENBURG

Depois que rolar a animação, explore a cidade em busca de itens e, em seguida, pegue a saída que está na área direita e rume para Gotha.

CAVE TO GOTHA

Essa caverna é cheia de tesouros e o único que não está acessível facilmente é uma das Mini Medals: ao encontrar um homem que começa a fazer perguntas, iniciando com uma referente a um T'n'T Ticket, responda "No" para todas e ele o recompensará com a medalha e mais dois itens. Repare que o local também possui alguns Mimics que, eventualmente, podem derrubar uma Mini Medal. Por isso, não deixe passar nenhum baú.

Para sair da caverna, ao chegar a uma sala com diversos buracos, pule naquele que está mais à direita para trilhar o caminho certo e avistar Gotha.

GOTHA

Chegando ao reino, vá até a casa que está na ala direita para ver uma animação. Quando ela terminar, você estará no castelo. Desça e fale com Prince Albert. Após uma nova animação, fale com sua mulher e desça as escadas para descobrir seu novo objetivo: o ritual de passagem, a nordeste do castelo.



RITE OF PASSAGE

De início, entre na porta mais à direita e mova as estátuas para que fiquem uma de frente para a outra. Agora, saia e uma outra porta, à esquerda, terá uma marcação à sua frente. Faça as estátuas ficarem de frente novamente e, ao sair, você estará em uma nova área.

Em determinado momento, você encontrará uma superfície de água e uma pedra – ela deve ser colocada na frente do botão. Ao fazer isso, a água descerá, mas

não irá empurrá-lo para o buraco.

Continue o caminho até encontrar um novo puzzle que não oferece muitos problemas: mova a estátua da esquerda para a esquerda (apimando no botão do lado correspondente, assim que chegar a esta sala) e da direita para a direita ou esquerda (vá para o lado direito, pise no botão mais acima e, do lado esquerdo, nos botões da direita ou esquerda). Feito isso, pegue a Royal Insignia e, na saída, você será atacado por um inimigo.

CHEFE: ROBBIN HOOD



Não será um inimigo muito difícil se você usar todas as magias que melhoram o status do seu grupo e pioram o do adversário. Faça isso, depois ataque e lembre-se de manter um olhar cuidadoso no HP, pois os ataques dele são fortes.

Ao derrotá-lo, volte para Gotha e fale com o príncipe. Depois, converse com todos, siga para o andar de baixo (a sala do trono) e veja mais uma cena. Quando ela terminar, volte para o quarto onde sua esposa está e aperte A perto da cama.

Após a conclusão do diálogo, saia da sala e siga para a direita até uma área com um grande tapete vermelho. Aproxime-se do guarda-roupas e abra-o para encontrar um item chamado Talaria. Use-o ao sair do castelo.



Recupere-se e salve o progresso no local. Em seguida, siga o caminho para cima até encontrar uma torre.

MONSTER TOWER

Atenção especial em algumas partes, principalmente no momento em que você

encontrar algumas cabeças de dragão que cospem fogo. Utilize todas as pedras que encontrar para bloquear os ataques delas (há algumas no andar acima de onde elas estão), as quais podem tirar boas doses de HP do seu grupo.

Ao passar por elas, procure duas alavancas que descerão as partes da ponte. Passe por ela para prosseguir até um teletransporte que o deixará próximo a dois inimigos. Após desmizá-los, desça a escada e fale com sua esposa para lutar contra o verdadeiro chefe.

CHEFE: KON THE KNIGHT



Ao iniciar a batalha, mantenha-se na defensiva, pois os seus golpes não surtirão efeito. Depois que sua esposa quebrar a barreira protetora, use as magias que tiver para drenar a defesa do chefe e, em seguida, passe a atacá-lo até que ele vire lenda, tomando cuidado com ataques especiais que afetem todo o grupo.

Depois de derrotá-lo, prepare-se para uma longa cena de animação.

• TERCEIRA GERAÇÃO

Assim que a aventura recomeçar, ande pelo castelo para encontrar Monty, o recrutador, Patty, a organizadora de times, e um novo recruta, Tuppence, o soldado que está acima do hotel, no primeiro andar do castelo. Depois, volte a Helmunaptra com seu filho no grupo para adquirir o Zenithian Helm. Agora, falta apenas mais uma parte, mas ela será pega posteriormente.

Seu próximo passo é utilizar o barco para seguir à ala direita (saindo de Gotha). Ah, há uma caverna que será ▶



atravessada com a embarcação e, ao final dela, você chegará a Lofty Peak. (Não esqueça de pegar a Mini Medal e o Hades Helm no local antes de seguir para a cidade)

LOFTY PEAK

Procure pela Magic Key e o Flying Carpet aqui. O primeiro está em uma área próxima à loja de equipamentos; saia dela e vire a câmera para ver as escadas que o levarão ao baú da chave. Já o tapete está em uma área próxima ao local da chave, à direita, que esconde a entrada para uma caverna. Entre nela para encontrar o Flying Carpet.

ZENITHIAN TOWER

Utilize o Flying Carpet para voar até a ilha que existe no meio do mapa. Entre na torre e encontre o Magma Staff. Agora, volte ao mapa-mundi e, a partir de Gotha, siga até o continente que está a nordeste para ver uma caverna no topo de algumas pedras. Vá até lá e use o Magma Staff novamente para destruí-las e liberar o acesso a uma caverna.



CAVE TO ZENITHIA

Entre, desça as escadas e passe para a próxima sala. Entre no primeiro carrinho que vir e continue para baixo quando for lançado para fora. Prossiga pelo carrinho que está mais próximo ao mover a alavanca, abra o baú que contém a Mini Medal e, em seguida, suba a escada e vá para a direita a fim de ativar a alavanca que está na parte inferior. Entre no veículo e siga pela passagem encontrada ao sair dele, que o levará para baixo.

Daqui, siga para a área mais acima e mova as duas primeiras alavancas que encontrar para chegar à nova área, onde você deve acionar ambas as alavancas antes de prosseguir no carrinho.

Ao olhar para o norte, você verá um homem girando loucamente em um carrinho. Puxe a alavanca que está na área à esquerda, na parte de baixo, para que ele consiga parar. Em seguida, vá até ele para ter mais um membro temporário no grupo. A seguir, vá para cima, puxe a alavanca e entre no outro carrinho próximo de onde o homem caiu. Na sequência, pegue o veículo mais à esquerda para ir à próxima sala.

Entre imediatamente no carrinho que está à frente e, ao sair dele, acione a alavanca mais acima, à direita, e a da esquerda. Retorne ao carrinho, entre no próximo que há logo ao lado e acione o dispositivo mais acima, à direita. Use o carrinho que está abaixo, na parte elevada, e depois o veículo que está acima, próximo a uma espécie de gangorra. Faça o caminho de volta, de modo a deixar um carrinho na parte inferior, até ficar perto de uma alavanca que ainda não foi acionada. Mexe nela e entre no carrinho. Ao descer, mova novamente o dispositivo mais abaixo e, ao se locomover com o veículo, você será lançado próximo a uma rampa. Use a alavanca que está na parte de cima.

Na última parte, simplesmente mova o dispositivo e entre no carrinho para dar adeus à caverna.

SUNKEN ZENITHIA

Você está no castelo. Siga até a sala do trono e vá para a parte de trás dele para encontrar uma passagem secreta. Continue por ela e depois vá para a direita e um diálogo acontecerá. Fale com o Dr. Agon novamente.



There's a secret staircase leading down!

Tenha seu filho ou filha junto a seu grupo e vá para Mastroferrato. Use o Flying Carpet e vá para a direita para ver uma pequena árvore cercada por uma floresta. Siga até lá.



Vá para o norte e entre na casa para pegar uma Mini Medal e um Elfin Elixir. Volte para a área que está ao sul e, dali, vá para a direita duas vezes e, depois, suba até a chama. Fale com ela para retornar a um local já visitado: Faerie Lea.



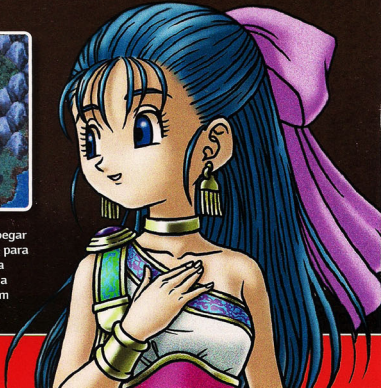
FAERIE LEA

Siga até o castelo e fale com Treacle, o líder do local, para ganhar o Faerie Horn. Em seguida, volte para o "mundo real" e, da região de Helmunaptra, siga para a ilha no centro até encontrar uma espécie de seta de areia. Use o barco existente ali e vá até uma área com uma vitória-régia. Ali, você deve usar o Faerie Horn para revelar um palácio.



FAERIE PALACE

Vá até a sala do trono e fale com a rainha Caramel para ganhar o Gold Bauble. Em seguida, siga até a área esquerda do palácio e converse com o guarda para prosseguir. Suba as escadas e vá para a esquerda com o Gold Bauble no inventário do protagonista. Examine o quadro e você



UNIVERSO NINTENDO

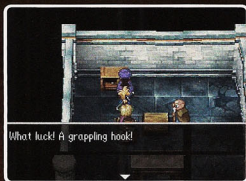
DETONADO – DRAGON QUEST V



verá uma cena familiar.

Entre na igreja e, na saída, você verá o protagonista mais jovem. Fale com ele para ver a Gold Orb e escolha "Yes" na opção que será dada. Feito isso, vá até a casa de Sancho e fale com Pankraz, respondendo "Yes" para todas as suas perguntas. Saia da cidade e, em seguida, volte para Zenithia e fale com o Dr. Agon para poder usar o local como uma espécie de transporte.

Antes de prosseguir, vasculhe a área e você encontrará cinco itens: uma Yggdrasil Dew, uma Yggdrasil Sapling, uma Mini Medal, um T'n'RT Ticket e o Grappling Hook. Este último está dentro de uma gaveta e será importante posteriormente.



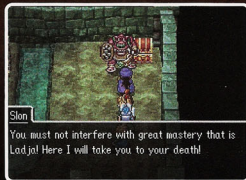
Depois de obter o Grappling Hook, mova Zenithia para o lado esquerdo de Hermunaptra para chegar em uma área cercada por montanhas. Desça até lá e siga para a torre.

TALON TOWER

Suba as escadas que estão na parte de trás para usar o Grappling Hook e descer. Siga pelo local até a parte inferior, na qual você poderá mover a alavanca para abrir a porta, dando acesso ao nível mais baixo.

Desça a escada que está perto da alavanca e, em seguida, desça novamente. Ao chegar à sala com quatro tochas, o caminho certo é o que está ao sul. Vá por ele, desça as escadas mais abaixo e continue o caminho até encontrar o inimigo que esconde o Dragon's Left Eye.

CHEFE: SLON THE ROCK



Ele não oferece muitos problemas com suas ofensivas mágicas, mas tome cuidado com os ataques físicos. Reduza a defesa adversária com Sap, use Kabuff (caso possua ambas as magias) e siga atacando até derrotá-lo.

Para encontrar o Dragon's Right Eye, volte à sala com as quatro tochas e siga para a esquerda, descendo a escada e retornando para pegar o caminho para cima até encontrar o chefe.

CHEFE: BISHOP LADJA



Como esse chefe apresenta boas doses de desafio, comece realizando rodadas defensivas. Diminua a defesa dele com Sap e Kabuff no time e, caso esteja com o filho no grupo e ele já tiver aprendido a técnica Insulate, use-a para diminuir os danos dos ataques baseados em fogo e gelo.

Ataque e tenha uma pessoa na reserva para recuperar o grupo. Mas não seja extremamente confiante: se o HP de alguém ficar baixo, cure.

Ao derrotá-lo, você ganha o Dragon's Right Eye. Volte para a torre e use o Grappling Hook para alcançar a cabeça do dragão. Coloque os olhos em cada um dos buracos do rosto e, quando a boca abrir, entre nela para pegar o Dragon Staff e a Dragon Orb.

Volte para Zenithia e fale com o Dr. Agon, que revelará sua verdadeira identidade e lhe dará um item chamado Zenithian Tinnatinbellum, que permite chamar o Zenith Dragon para voar até novas partes do mapa.

Antes de prosseguir para a próxima parte da aventura, é preciso buscar a Ultimate Key. Então, lá vamos nós!

MOSTROFERRATO

Vá até Mostroferrato e fale com Briscoletti, que pede para que você verifique um pote localizado no templo situado à esquerda de Stockenbarrel. Vá até lá e retorne para informá-lo. Em seguida, siga até a torre ao lado da cidade. Continue até o topo e, após a animação, você enfrentará um chefe.

CHEFE: BJORN THE BEHEMOOSE

Espere (movamente) por complicações. Assim como na batalha contra Ladja, faça

FEITIÇO EXTRA

Na terceira geração, retorne à casa do senhor que ensinou a magia Zoom e aprenda um novo feitiço: Hocus Pocus.

com que as primeiras rodadas sejam defensivas, lançando magias com Sap e Kabuff (além de Insulate, se estiver com o filho no grupo). Caso opte por não levar o herdeiro, tenha a Zenithian Sword no inventário para remover as proteções do adversário, utilizando-a como um item.

Tome cuidado com o seu soco, pois, dependendo do personagem, é bem capaz que ele faça um grande estrago com esse golpe – uma boa dica é deixar um personagem concentrado apenas na recuperação do grupo enquanto os outros se encarregam de atacar.



Ao vencê-lo, você recebe a Ultimate Key, que abre todas as portas e celas. Antes de prosseguir, vá até Fortuna para libertar o prisioneiro que está na prisão, depois da loja de armaduras, e para ganhar uma Mini Medal. Caso ainda queira mais prêmios (e quem não quer?), siga até Roundbeck e, no bar, diga "No" à garota para pegar os itens no andar inferior. Pare em Gotha e vá para a direita, próximo à igreja, para avistar um porta azul. Mova a câmera para ver um caminho que esconde bons itens. No segundo andar, próximo ao bar e na região mais acima, há outros prêmios, entre eles, um Meteorite Bracer.

Na sequência, invoque o dragão e, na ilha central, vá à construção que fica sobre as nuvens para visitar uma nova região.

CROCCOPOLIS

Ao chegar ao local, mova a câmera para a esquerda, a fim de revelar uma porta que esconde a Zenithian Armour. Derrote o guarda para obtê-la. Entre no templo e fale com todos que estão lá, inclusive com os guardas, que o desafiaram. Depois, siga até a parte superior e converse com a líder, respondendo "Yes" e, em seguida, "No" às demais perguntas que ela fizer. ▶

CHEFE: QUEEN FERZ

Sem mistérios: diminua a defesa de sua oponente com a magia Sap e ataque constantemente, sem dar tréguas para ela e curando quando necessário.

Ao derrotá-la, vá para perto do local onde ela morreu e aperte A para revelar uma escada. Siga por ali e passe pela fortaleza, que não apresenta complicações no formato do trajeto, para encontrar mais um chefe.

**CHEFE: KOROL**

Caso seu filho esteja no grupo, inicie usando Insulatlé. Passe a atacá-lo em seguida, renovando o Insulatlé sempre que necessário e curando os que ficarem feridos. Caso esteja com sua filha no grupo e ela já souber usar Oomph, não hesite em utilizá-lo para tornar a luta mais rápida.

Depois da briga, rola uma animação e você recebe o Circle of Life, necessário para abrir o portão que leva até o último chefe. Faça o caminho de volta e sua esposa retornará ao grupo.

Invoque Zoom para voltar a Lofty Peak e use o barco para retornar à caverna que está acima. Continue subindo e você aportará em uma espécie de construção. Siga até encontrar as três estátuas em que são colocados os três anéis Circle of Fire, of Water e of Life – selecione “Use” para cada um deles, na frente das estátuas, para que fiquem nas mãos de cada uma) e abra caminho até Nadriña.

Chegando lá, siga para a direita até encontrar uma cidade chamada Precária, que fica marcada como ponto de viagem da magia Zoom (aproveite e retorne para pegar os três anéis).

PRECÁRIA

Dois dos itens da relação são guardados por monstros, os Annalun Retentium e o Stolos Staff, ambos com caminho por dentro do moinho. Pegue-os, equipe-se com o que puder por aqui e prepare-se para seguir até o local que serve de covil para o último chefe.

MT. ZUGZWANG

Ande pelo lugar, passando pelas poças de veneno até chegar a uma região montanhosa. Passe pelas pontes existentes no local e entre na caverna que há na sequência. Em seguida, siga à esquerda, pegue as escadas que estão ao norte e caminhe por esta região para encontrar um chefe.

CHEFE: BISHOP LADJA

É bom trazer o casal de filhos no grupo para que ele use Insulatlé e ela Oomph. Lembre-se de invocar Kabuff e esqueça a magia Sap, pois o chefe é imune a ela.

Invista na técnica de auxílio da filha, descrita anteriormente, e cure sempre que houver necessidade. Tenha a Sage's Stone no inventário, pois ela recupera uma boa quantidade de energia e pode ser usada quantas vezes você quiser, sem consumo de MP.

Agora, você precisa pegar o Aspersorium, que será importante para chegar no último chefe. Siga até a sala que tem várias setas no chão e desça o primeiro lance de escadas que encontrar. Chegando ao andar seguinte, pegue a seta que aponta para a direita (ela está à direita) e siga andando pelo chão normal para pegar o T'INT Ticket. Em seguida, pise nas setas à esquerda (que apontam para baixo), pegue a Mini Medal no baú e, então, pegue a seta que aponta para cima e suba a escada. Subindo ao próximo nível, pise na seta que aponta para a direita, ande pelo caminho normal até chegar à beira de um local com água e encontre uma seta que aponta para a esquerda e que leva até o Aspersorium e a Sun Crown. Depois, saia da caverna e siga para baixo, à direita. Dentro da caverna, use o Aspersorium para passar pela lava e desça as escadas.

Continue o caminho, caindo no buraco que está na parte de baixo, à esquerda (há três deles, unidos). Depois, suba as escadas que estão ao norte. Caminhe até encontrar um puzzle de mover salas. A solução é: o primeiro que está à esquerda; depois, caminhe para o que ficou no lado esquerdo, ao meio; o que está ainda à esquerda, acima; em seguida o do topo, na coluna do meio, e finalmente o do centro. Siga ao norte, abra o baú e passe pela porta grande para encontrar o último chefe.

CHEFE: GRANDMASTER NIMZO

Inicie usando Insulatlé e mantenha ativo o Oomph de sua filha para cada ataque (caso ela esteja no grupo, é claro). Se o inimigo invocar alguns auxiliares, procure eliminá-los rapidamente e volte a concentrar os ataques em Nimzo. Atenção especial ao ataque Disruptive Wave do oponente, que pode limar todas as proteções – se ele fizer isso, renove as magias e prossiga atacando até derrotá-lo.

CHEFE: GRANDMASTER NIMZO

Nimzo reaparece ainda mais forte e agora ataca duas vezes seguidas. A pior parte disso é que ele também utiliza Disruptive Wave nesta forma e, se você tiver muito azar, pode fazer isso na primeira rodada e cuspir fogo na segunda. Se ainda possuir itens de ressurreição e recuperação de MP e HP, esta é a hora de utilizá-los.

Além disso, provavelmente todos os membros do seu time terão utilidade aqui, tanto como bodes espiatórios como para a recuperação do grupo, magias e ataque. Use e abuse de Oomph e Kabuff e não perca tempo soltando magias de gelo no

inimigo, pois elas não o afetam. Seja paciente e você concluirá o jogo. Ⓢ



TEMOS QUE RECRUTAR!

Em *Dragon Quest V*, é possível recrutar monstros para a sua equipe. Confira, a seguir, quais podem ajudá-lo e os locais onde eles aparecem. Detalhe: os monstros se unem a você após o término do confronto, de acordo com a sua sorte (pessoal, não a do personagem). Caso sua caravana esteja cheia, eles serão enviados para o treinador Monty, em Gotha e em outras cidades.

Archdemon – Mantleplace
Bad Apple – Uptaten Towers, região de Faerie Lea
Barbatos – labirinto opcional, após terminar o jogo
Battle Pip – região de Faerie Lea
Beastmaster – Mt. Zugzwang, Mantleplace
Blizzybody – na caverna perto de Lofty Peak, onde você trafega de um barco
Bomboulder – região à direita de Mostroferrato, no labirinto após a conclusão do jogo
Brownie – Whealbrook Cave e na região de Fortuna
Chimaera – Vulcano
Conkerer – região de Faerie Palace
Conkjurer – região de Faerie Palace
Conkuisitor – região de Faerie Palace
Conkuistador – região de Faerie Palace
Cross Eye – Abovittall Tower
Cureslime – região de Mostroferrato e Vulcano
Dracky – Whealbrook Cave e região de Roundbeck
Drag-Goof – região de Gotha
Dwight – caverna à esquerda de Faerie Lea
Epipany – região de Faerie Lea
Fandangow – região de Coburg
Fat Rat – região de Roundbeck
Flamethrower – Vulcano, o deserto ao redor de Helmunptra
Funguhol – regiões de Whealbrook e Roundbeck
Ghost – Uptaten Tower (primeira geração)
Gigantes – Mt. Zugzwang e arredores, labirinto após concluir o jogo
Golem – regiões de Lofty Peak e Faerie Lea
Goodybag – Vulcano e Waterfall Cave
Great Dragon – Mt. Zugzwang, região de Precaria
Grudgerjar – Abovittall Tower e região de Heaven's Above Abbey
Hades Helm – Mantleplace
Hawk Man – Monster Tower
Healslime – regiões de Fortuna, Lodestar Harbour e Faerie Lea
Hellion – Monster Tower
Hoodlum – região de Lofty Peak
Hulagan – região de Zoomingale e Abovittall Tower
Hyperanemon – Mt. Zugzwang e labirinto após concluir o jogo

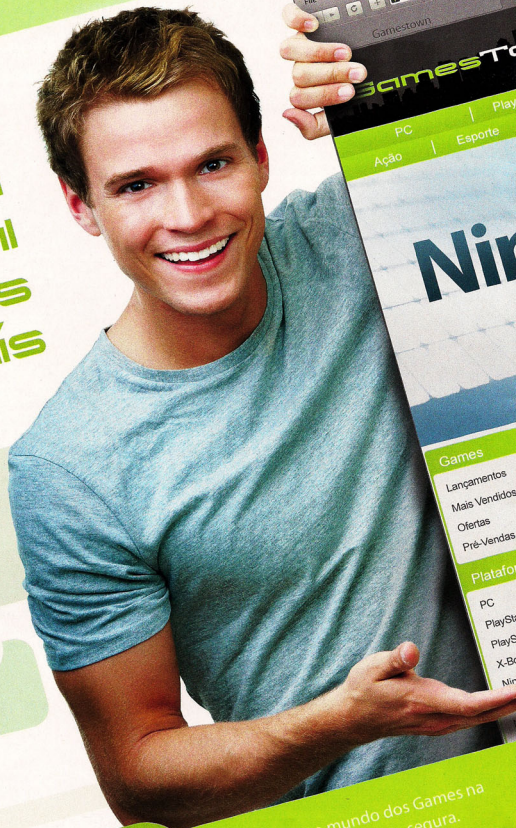
Jailcat – região de Fortuna e Uptaten Tower
Killing Machine – região de Precaria e Mt. Zugzwang
King Cureslime – caminho para Zenithia
King Slime – região de Helmunptra
Liquid Metal Slime – Monster Tower, Mt. Zugzwang (paciência, pois é um dos mais difíceis de recrutar)
Magic Marionette – região de Zoomingale
Man O' War – Crocodopolis, Mt. Zugzwang
Mandrake Marshal – Crocodopolis, Mt. Zugzwang
Metal Slime – Whealbrook Cave, Abovittall Tower
Minidemon – caminho para Gotha
Moosifer – na floresta por onde você andou ao retomar para Faerie Lea, na terceira geração
Mudraker – Whealbrook Cave
Old Man of the Sea – no oceano
Orc King – Monster Tower
Pip Fighter – região de Faerie Lea
Pocus Poppet – região de Zoomingale
Powie Yowie – região de Coburg
Prestdigitorator – região de Lodestar Harbour
Restless Armour – Abovittall Tower, região de Lodestar Harbour
Revaulting Horse – caminho para Zenithia
Rockbomb – Vulcano e Monster Tower
Rotten Apple – Roundbeck e região de Abovittall Tower
Samigina – caminho para Gotha, Monster Tower
Slime – Whealbrook Cave, Fortuna
Slime Knight – região de Coburg, Abovittall Tower
Small Fry – Abovittall Tower, região de Lodestar Harbour e Zoomingale
Snowbird – região de Precaria
Ticking Timeburrrr – regiões de Roundbeck, Whealbrook e Fortuna
Walking Corpse – Whealbrook Cave
Warhog – caminho para Zenithia
Wax Murderer – Uptaten Tower
Wiz Pip – região de Faerie Lea

MONSTROS SECRETOS:

Starkers – complete todos os cinco tabuleiros T'm't. Eles podem ser encontrados em Fortuna; no Cassino de Pontoon; na área norte, após passar por Faerie Lea, na terceira geração; na região montanhosa perto do Mt. Zugzwang e ao concluir o labirinto opcional aberto logo após o término do jogo.
Rebjorn – depois de obter Starkers, vá até o pote onde você conseguiu a Ultimate Key. Mas, antes de seguir para lá, fale com o homem de turbante, em Mostroferrato.

A mais inovadora loja virtual de games do país

- Mais de 1200 títulos de jogos
- Todos os consoles
- Completo mix de acessórios
- Parcelamento em até 6 x sem juros
- Entrega em até 24 horas



A Gamestown nasceu para criar um novo marco no mundo dos Games na internet brasileira. Experiência de compra simples, inovadora, segura. Reviews, vídeos dos jogos, screenshots das fases difíceis, resenhas, tags, interatividade, relacionamento, blog, E, principalmente, o maior portfólio de games com disponibilidade para entrega imediata de todo o mercado.



*Apenas para São Paulo e Grande São Paulo. Imagens e preços meramente ilustrativos | Gamestown é uma marca registrada da Peacock Serviços de Informática e Comércio Ltda. Todas as outras marcas e personagens apresentados aqui pertencem aos seus respectivos proprietários.



Identifique-se aqui

Buscar

Nintendo Wii

PSP

Nintendo DS

Estratégia

Tiro

Luta

RPG

Simuladores

Infantil

10 anos +

18 anos +

Promoção gamestown Nintendo Wii + 2 Joysticks Platinum + 2 jogos para GameCube

Compre já!



Nintendo Wii + Jogo Wii Sports

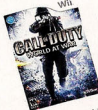
Por apenas R\$
2.299,00
ou em 6x de R\$ 383,17 sem juros

1 2 3 4



PES 2008

R\$ 299,90



Call of Duty: World at War

por R\$ 299,90

ou 6x sem juros de R\$ 49,98 no cartão

★★★★★



Spore Creatures

por R\$ 149,90

ou 4x sem juros de R\$ 33,30 no cartão

★★★★★



Kung Fu Panda

por R\$ 269,90

ou 6x sem juros de R\$ 22,98 no cartão

★★★★★



Pokémon

Wii

por R\$ 269,90

ou 6x sem juros de R\$ 22,98 no cartão

★★★★★



Super Mario Galaxy

por R\$ 329,90

ou 6x sem juros de R\$ 54,98 no cartão



Assassin's Creed Altair's

Chronicle - NDS

por R\$ 109,90

ou 6x sem juros de R\$ 18,32 no cartão



SEGA SUPERSTARS

Tennis

por R\$ 269,90

ou 6x sem juros de R\$ 22,98 no cartão

★★★★★

Participe da Campanha de Lançamento

WWW.GAMESTOWN.COM.BR

Televidas: (11) 2148-8110

Formas de pagamento:



BOLETO BANCARIO



DOSE

SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

Jogar *Metroid Prime* na Wii com novos controles não é exatamente como jogar um game novo graças à série *New Play Control!*. Para compensar sua provável tristeza, Samus é o assunto da aula de história do mês.

COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

Todos os títulos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller, que é vendido separadamente. Porém, dependendo do console 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) e 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
N641.000 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 #23: METROID

DETALHES OBSCUROS SOBRE SAMUS ARAN

Normalmente, nossas lições de história são aulinhas básicas sobre o passado quase esquecido de séries antigas da Nintendo — ou ligadas a ela de alguma forma. Desta vez, viramos o jogo: vamos bisbilhotar questões sombrias e pouco comentadas das aventuras da primeira-dama da Nintendo: Samus.



Comecemos discutindo, por exemplo, o lance de Samus ser mulher. Hoje em dia, é pra lá de normal, ainda mais com a impressionante evolução de engines físicas e gráficas que possibilitam simular diversos detalhes exclusivos das moças (os jogos de luta que

o digam). Mas, lá atrás, em 1986, foi uma decisão bem ousada. O diretor do jogo, Yoshio Sakamoto, lembra muito bem como foi a decisão: “Ei, não seria bacana se a pessoa dentro da armadura fosse uma mulher?”.

Simple assim. Mas descobrir esse segredo não era tão fácil. Para isso, era necessário concluir a aventura toda, do início ao fim, em menos de cinco horas. O prêmio: um monte de quadradinhos coloridos que, supostamente, representavam uma moça de cachos dourados em uma instigante e justa roupa vermelha. Há teóricos, cientistas e acadêmicos que defendem a tese de que o fato de Samus ser mulher foi influenciado pela série de filmes *Alien*, cuja heroína era Ellen Ripley, interpretada pela atriz Sigourney Weaver — mas é tudo balela.

MORPH BALL AS VÁRIAS FORMAS DE SAMUS ARAN



Capitão N O medonho desenho destruiu a reputação de muitos heróis. Felizmente, a loira ficou de fora e deu o ar da graça só no gibí, que era menos tásco. Ela aparecia sem capacete, mas com o resto da armadura. Droga.



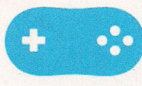
Mario RPG Ah, o sono dos justos. Após *Super Metroid*, nossa heroína amargou oito anos de longo descanso. Já sabemos onde ela dormiu: na cama do castelo da princesa Peach, neste RPG do Super Nintendo.



Mangô Os miis provam que qualquer vilão pode ficar com uma aparência amigável. Mas nada derrete mais o coração do que Samus em estilo chibi. O derretimento aumenta na parte em que ela limpa a nave de calchinha...



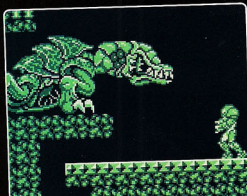
LOUÇA



Pista falsa

Conseguir a fanha de zerar o jogo tão rápido não era fácil, mas logo se descobriu que bastava digitar JUSTIN BAILEY como password para poder aproveitar a aventura na íntegra, com Samus sem armadura, trajando somente o maiô rubro. Fica a teoria: seria Justin Bailey um programador que trabalhou no jogo e inseriu essa malandragem lá?

Nada disso. Na verdade, Bailey é uma palavra que, em inglês, significa traje de banho e Justin poderia ser dividido em "Just in". Assim, a senha significaria "apenas em traje de banho". Certo? Errado! De fato, isso foi uma grande coincidência. Pelo sistema adotado no game, uma em cada 256 palavras testadas aleatoriamente funcionam. Triste e nada romântico, mas é a mais pura realidade.



A tela monocrômica da um que a mais em um game de ficção espacial, você não acha?



E que tal falarmos sobre os Metroids? Ou seriam os Metroid? Originalmente, o nome dos monstregos chupa-cabra não ia para o plural (exatamente como em Pokémon), mas isso mudou. Aliás, o termo é uma mistura das palavras "metro" e "androide".

Outra curiosidade, ainda no campo dos nomes e ortografia. Por muito pouco, o game não se chamou *Komayto*. Isso porque *Metroïd* estava sendo desenvolvido na mesma época que *Kid Icarus* e as equipes compartilhavam muitos materiais, inclusive arte e códigos de programação. O tal *Komayto* aparece na jornada do anjinho Pit e é exatamente igual aos *Metroïds* que enfrentamos com Samus. Por sinal, o manual de *Kid Icarus* descreve *Komayto* como "uma criatura que veio de outro planeta que não é a Terra". Seria Zebes?

Parte integrante da experiência dos jogos da série *Metroïd* é a marcante trilha sonora. Mérito total de Hirokazu "Hip" Tanaka, o mesmo cara que fez as músicas de *Kid Icarus*, *Balloon Fight*, *Duck Hunt*, *Dr. Mario* e outras tantas relíquias retrô da Big N. Lá pelos idos de 1986, rolava um frisson por Koji Kondo e pelas cantarolantes músicas de *Super Mario Bros*. Tanaka foi na contramão da tendência e buscou um estilo anticanônico, ou seja, que não grudasse na cabeça, mas ainda assim ajudasse a compor

a atmosfera

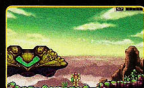
da aventura.

O resultado é um misto de trilha musical e efeitos sonoros, um estilo mantido até hoje nos episódios recentes da franquia.

Só cores não bastam

Por fim, nos sentimos na obrigação de homenagear *Metroïd II: Return of Samus*, de 1992, continuação direta da jornada original e lançado exclusivamente para o Game Boy "tijolo monocromático". Yoshio Sakamoto já estava cuidando de *Super Metroïd*, por isso, o jogo foi dirigido por Hiroji Kiyotake (diretor de arte do *Metroïd* do NES). A missão era básica: Samus ia ao SR-388, planeta natal dos *Metroïds*, para realizar um verdadeiro *Acadêmico*. Isso mesmo, sua tarefa era destruir todos os aliens do lugar.

Um detalhe marcante desse título é que, a partir daí, havia limitação de cores. As novas armaduras de Samus exigiam indicações visuais de melhorias — não era mais possível apenas mudar a cor e, pronto, já estava claro que ela mudou de roupa. Nasceu, assim, a Varia Suit, ostentando ombreiras tão grandes quanto rechonchudos perus de Natal. Ah, outra coisa bacana: o jogo tinha a melhor Spider Ball de todos os tempos, que não dependia de trilhos magnéticos e se prendia a qualquer superfície do mundo.



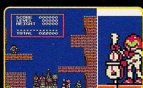
Metroid II Remake
Milton é o argentino mais fanático por *Metroïd* que existe. O cara está refazendo *Metroïd II* com visual de GBA. Acompanhe a tarefa e jogue uma demonstração em tinyurl.com/36vfg8.



Oculos de sol Dados como brindes para promover o lançamento de *Metroïd Prime*, estes óculos têm o formato do visor de Samus e funções de scanner, impressora, cafeteira e rail-X para roupas de noças. Mentira.



Burger King Milagre da engenharia: o jogo *Metroïd Prime 3* em sua totalidade, condensado em um labirinto plástico de brinquedo. Nosso review do produto? Visual fraco, controles ruins e cheio de catchup — 39%.



Tetris Vença o Game B no Level 9 e altura 2 (difícil, hein?) e você verá Samus tocando violoncelo. Ela conseguiu fugir das aulas de piano quando jovem, mas não escapou completamente da música clássica.



WarioWare Detonar Mother Brain no NES exigia toneladas de chumbo naquele casulo de vidro dela. Para os mais impacientes, a Nintendo transformou a experiência em um minigame de *WarioWare*.

UMA TERRA VERDE E DIVINA

Seja o Todo-poderoso em *Populous*, para SNES

O gênero “jogo de deus” é comum hoje em dia graças ao pioneirismo de Peter Molyneux, nos tempos em que ele trabalhava na Bullfrog. *Populous* foi uma experiência totalmente original quando apareceu para computadores em 1989 – parecia mesmo algo vindo do futuro de tão inovador que era. A famosa barra de mana, que controla a quantidade de poderes titânicos que você pode usar, nasceu lá e até hoje é um recurso fundamental em jogos desse estilo. Ainda assim, o visual do jogo era tão tosco... quer dizer, simples, que qualquer plataforma conseguia reproduzi-lo com competência. Foi o caso do Super NES, que ganhou uma versão do game em 1991.



FIÉIS

Fazem tudo sem questionar. É só vencer a miopia e escolher o comando certo na lista com os pequenos ícones ao redor do mapa.



MAQUETE

O mapa inteiro aparece em miniatura no canto da tela e ainda por cima muda em tempo real conforme você o modifica.



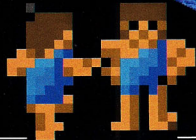
CASTELOS DE AREIA

Possíveis de construir apenas no nível mais avançado de civilização, geram os fiéis e os cavaleiros mais fortes do jogo.



SOCIEDADE DA TERRA PLANA

O segredo para o sucesso é um só: achatá-la. Deixar o mundo inteiro plano como panqueca. Por quê? Ora, casarões não podem ser construídos em ladeiras, meu caro.





FIM DO MUNDO

Quando você chegar ao ponto em que é possível invocar o Armagedom, o lado com maior população será sempre o vitorioso.



ORDEM DE DESPEJO

Dê uma de Sr. Barriga e mande embora quem não pagar o aluguel. Se você aumentar um quadradinho no terreno de um castelo, ele diminui de tamanho e força a saída de fiéis daquele local.



PODERES DIVINOS

Uma das maneiras mais legais de eliminar cavaleiros inimigos é fazer a terra afundar abaixo deles e afogá-los antes mesmo que cheguem à sua civilização. Que maldade!



MANA DOS CÉUS

Todas as suas habilidades dependem do apreço dos fiéis. Quanto mais tiver, melhores serão os seus milagres.



ESPÍRITOS DO MAL

Enquanto você trabalha para criar pessoinhas boas, que seguem o caminho da luz e da salvação, o seu rival fica lá do outro lado do mapa, fazendo pessoinhas más.



JOÃO-DE-BARRO

Caso o seu oponente tenha um monte deucas feitas de barro, pode ficar tranqüilo: quando o apocalipse chegar, você certamente vencerá.



NOVAS VELHARIAS

Little Mac nocauteia abelhas e explode Pitfall Harry com bombas em alto mar: assim seria um *Smash Bros.* com os lançamentos do mês



SUPER PUNCH-OUT!! (SNES)



Rocky voltou aos ringues recentemente para uma última luta. Obviamente, relançaram todos os filmes do Garanhão Italiano em DVD para arrecadar uns troquinhos extras. Little Mac também se prepara para voltar à ativa na versão de *Punch-Out!!* para Wii, e a Big N, que não é boba nem nada, deixa livre a nostalgia retrô com *Super Punch-Out!!* no VC. O novo game pode até vir a ser uma tremenda porcaria (duvidamos muito), mas, ao menos, já fez o bastante incentivando o relançamento deste aqui gráficos lindos, personagens divertidos e mecânica de jogo viciante. Dá vontade de jogar de novo e de novo e de novo mesmo depois de terminar várias vezes. Sabe que é o Charles Martinet (o tiozinho gente boa que dubla o Mario) quem faz todas as vozes do jogo?

TRUQUE CLÁSSICO

Coloque seu nome em japonês

Ilumine a opção New Game e aperte X+A.

Sound Test

Quando o logo Nintendo aparecer, segure L e R no controle 2. Use o controle 1 para ouvir os sons e as músicas desejadas.



BOMBERMAN '94 (TG)

Um doce para quem acertar o ano de lançamento deste jogo. Alguém disse 94, o ano do tetra? Errado! Ele é de 1993. Ao que tudo indica, a Hudson tentou fazer o que a EA faz com suas séries esportivas e o que a SNK fez por tanto tempo com *King of Fighters*, ou seja, lançar atualizações anuais da série. As mudanças em relação a *Bomberman '93* são poucas – mais opções nas partidas multiplayer e nada mais. Ainda assim, tem valor histórico, já que foi o primeiro game da franquia a adotar o visual moderno do Bomberman, com capacete branco e tal.

TRUQUE CLÁSSICO

Sound Test

Na tela título, aperte para Direita, Diagonal/Baixo e Esquerda, Baixo, Diagonal/Baixo e Direita e o botão II.

Passwords

Cada código leva a uma área diferente dentro da fase indicada.

Level 1 – 2200, 6800, 5120, 7420

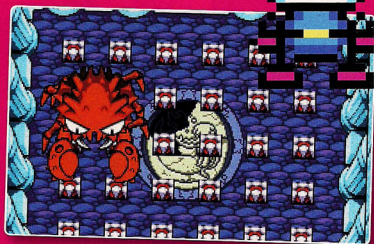
Level 2 – 4501, 8111, 7421, 1051, 3351

Level 3 – 4502, 8112, 7422, 1052, 3352

Level 4 – 6803, 0513, 9723, 3353, 5653

Level 5 – 8114, 2814, 1134, 5654, 7954

Final Level – 0515





DETANA!! TWINBEE (TG)

A série *TwinBee* estreia cheia de pompa no VC. Este não só é o episódio mais popular no Japão como também nunca foi lançado oficialmente no Ocidente. Continuação direta dos jogos anteriores lançados em Fliperama e Nintendo, *Detana!!* prima pelo visual caprichado e colorido. Ah, também é nele que somos apresentados a Light e Pastel (?), as mocinhas fofinhas que pilotam os TwinBees.



UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONS (SNES)

Ora, pois! Eis aqui um jogo que finalmente nos permite encarnar o lado lusitano que muitos de nós carregamos. Segundo e mais famoso título de uma série de RPGs da Koei, *Uncharted Waters* trata do período das Grandes Navegações, pontuado por fragatas monstruosas, pirataria, batalhas no alto mar, explorações a selvas densas e coisas do tipo. Pena que o jogo é bem feio – mesmo para a época em que foi lançado, 1994. Ao menos acertamos o nome do personagem português: ele se chama João Franco e é filho de Leon, herói do primeiro game. Leont?



TRUQUE CLÁSSICO

Seja pouco atacado

Coloque seu nome como Black Beard e dificilmente os outros navios vão ousar atacá-lo.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE (MD)

Pitfall Harry é sinônimo de Atari. O brilho histórico, porém, ofusca o próprio filhote, Pitfall Harry Jr, que estrela esta excelente versão. Lançado em 1994 e segundo a cartilha de jogos de aventura 2D, o game apresenta um belo visual e dificuldade na medida. Ok, pode não ser tão memorável como aquele monte de quadradinhos pulando fogueiras e jacarés, mas ainda é um dos melhores jogos de plataforma da geração 16-bit.

TRUQUE CLÁSSICO

Diversos truques

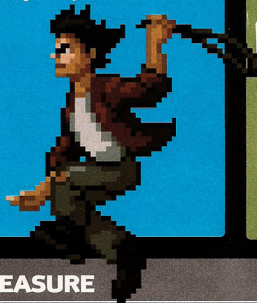
Execute os códigos na tela título para ter o efeito desejado:

Seleção de fases – B, Direita, A, Baixo, Direita, Cima, B, Esquerda, A, Cima, Direita, A

Jogar a versão de Atari – Baixo e aperte o botão A 26 vezes

Super velocidade – B, A, Direita, C, Direita, Cima, Baixo
Continues infinitos – C, C, C, C, Esquerda, A, Baixo, Cima, Baixo

9 vidas – Direita, A, Baixo, B, Direita, A, B, Cima, Baixo
Todas as armas – A, B, Cima, C, A, C, A



CLÁSSICOS... DA SEGUNDA DIVISÃO

Jogos renegados que queremos no Virtual Console

MCDONALD'S TREASURELAND ADVENTURE (MD)

A Treasure se vendeu para o mundo capitalista: fez um jogo de aventura com o Ronald McDonald. E até que é divertido. Podiam dar de brinde, hoje em dia, nos lanchinhos para crianças.



COOL SPOT (SNES/MD)

Alguém lembra do refrigerante 7UP? Tinha gosto de picolé de limão e o Cool Spot (essa bolota vermelha de óculos) como mascote. O jogo não era uma maravilha, mas também nenhuma porcaria. Vale pela curiosidade.



TOP 5 VC: JOGOS DA TREASURE



GUNSTAR HEROES
Basicamente, um *Contra* com visual de anime, exagero típico de jogos de tiro e modo cooperativo.



DYNAMITE HEADDY
Game de aventura que tira sarros de filmes e é protagonizado por um herói que perde a cabeça.



ALIEN SOLDIER Tiros mil, dificuldade insana e monstros feiosos. Soa como um jogo de navinha, mas é ação pura.



LIGHT CRUSADER
Cansado de tiroteios? Jogue este RPG de ação com visão isométrica que virou cult no Mega Drive.



SIN & PUNISHMENT
Ah, a pérola da coleção. S6 pretendemos parar de jogar quando a versão do Wii estiver em nossas mãos.



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 Empires: 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: Decoda | **DSiWare** | 68 | 20
- Art Style: Orient | **WiiWare** | 72 | 17
- Art Style: Rotohek | **WiiWare** | 62 | 18
- ASH: Archaic Sealed Heat | **DS** | 70 | 5
- Assassin's Creed: Altair 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 | 11
- Big Brain Academy: Wii Degree | **Wii** | 60 | 12
- BL.Trip Beat | **WiiWare** | 88 | 22
- 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
- Blue Dragon Plus | **DS** | 80 | 22
- Boing! Docomodake | **DS** | 65 | 22
- Boing! | **WiiWare** | 65 | 19
- Bokura Wa Kaseki Holder | **DS** | 65 | 12
- Bombeman Blast | **WiiWare** | 70 | 17
- Boogie | **DS** | 60 | 7
- Boogie | **Wii** | 59 | 4
- Boom Block | **Wii** | 89 | 12
- 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



ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

- Call of Duty: World at War | **Wii** | 81 | 18
- Call of Duty: World at War | **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 Run-Up | **WiiWare** | 45 | 12
- Crossroads DS | **DS** | 75 | 12
- Daigassol Banda Brothers DX | **DS** | 88 | 15
- Dave Mirra BMX Challenge | **Wii** | 40 | 5
- de Blob | **Wii** | 91 | 17
- Dead Rising: Chop Till You Drop | **Wii** | 50 | 22
- 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
- Denjutsu no Staff
- Taiketsu Dairin Katokukan | **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

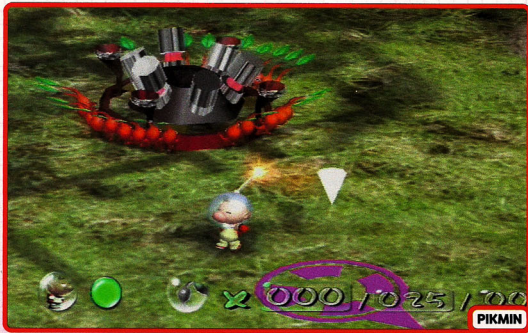
- Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 | **Wii** | 53 | 7
- Dragon Ball Origins | **DS** | 90 | 18
- Dragon Blade: Wrath of Fire | **Wii** | 55 | 5
- Dragon Quest IV | **DS** | 66 | 7
- Dragon Quest Monsters: Joker | **DS** | 81 | 6
- Dragon Quest Swords | **Wii** | 58 | 4
- Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride | **DS** | 90 | 22
- 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
- EA: Ecolis | **DS** | 65 | 4
- Elleibits: 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
- Etian 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 | 15
- 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 XIII: Revenant Wings | **DS** | 85 | 1
- Final Fantasy XIII: Revenant Wings | **DS** | 78 | 7
- Fire Emblem: Radiant Dawn | **Wii** | 74 | 6
- Fire Emblem: Shadow Dragon | **DS** | 86 | 21

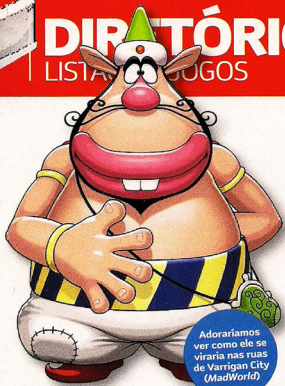


Fire Emblem: Shadow Dragon | DS | 83 | 19
Fishing Master | Wii | 75 | 6
Flash Focus | DS | 75 | 6
Flower, Sun and Rain | DS | 79 | 17
Fragile: Sayonara Tsuki no Haiyō | Wii | 88 | 21
Freshly-Picked: Tingle's Rosy Rupeeland | DS | 78 | 5
Front Mission | DS | 76 | 6
Funt Funt Minigolf | WiiWare | 70 | 21
Geometry Wars: Galaxies | DS | 80 | 7
Geometry Wars: Galaxies | Wii | 59 | 7
Ghost Squad | Wii | 69 | 17
Glory Days 2 | DS | 51 | 4
God of Monin | Wii | 41 | 3
Godzilla: Unleashed | Wii | 21 | 8
Gradius ReBirth | WiiWare | 73 | 22
Grid | DS | 55 | 16
Groovin' Blocks | WiiWare | 70 | 16
GTA: Chinatown Wars | DS | 97 | 22
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
Gyostair | WiiWare | 53 | 14
Haçafite! | DSiWare | 79 | 22
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: Raining 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 2 | Wii | 53 | 12
It's a Wonderful World | DS | 75 | 3
Itadaki Street DS | DS | 47 | 3
Jackson | 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
Karouji | Wii | 53 | 13
Katekyo Hitman Reborn! DS
Frame Rumble Gaiyōshū | 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
Kong DS-10 | DS | 77 | 16
Kung Fu Panda | DS | 50 | 13
Kung Fu Panda | Wii | 52 | 13
Kurikim: 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
LT | WiiWare | 69 | 21
Lock's Quest | DS | 89 | 16
Lompos | 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
MadWorld | Wii | 86 | 22
Magnetica Twist | WiiWare | 75 | 14
Major League Eating | WiiWare | 53 | 14
Manhunt 2 | Wii | 82 | 6
Manhunt 2 | Wii | 92 | 2
Marble Saga: Kororimpa | Wii | 70 | 22
Mario & Luigi RPG 3!!! | DS | 85 | 12
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
Metrod Prime 3: Corruption | Wii | 96 | 4
Midnight Pool | WiiWare | 77 | 16
Mister Slime | DS | 67 | 15
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
Nalaku | DSiWare | 67 | 22

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 | 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 Breakdown | DS | 81 | 3
Never | 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
Nitroblitz | 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
Onechanbara: Bikini Zombie Slayers | Wii | 68 | 22
Onslaught | WiiWare | 70 | 22
Opoona | Wii | 67 | 12
Order Up! | Wii | 72 | 15
Orikaku Ping Pong Wii | WiiWare | 62 | 11
Osu! Tatakae! Ouendan 2 | DS | 85 | 1
Peggle Dual Shot | DS | 85 | 22
Personal Trainer: Cooking | DS | 80 | 19
PES 2009 | Wii | 71 | 22
Pet Alien | DS | 52 | 4
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations | DS | 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 | 12
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





Adoramos ver como ele se virará nas ruas de Yarnigan City (MacWorld)

- Populous DS | **DS** | 54 | 22
- Poutpourri | **WiWare** | 30 | 16
- Prince of Persia: The Fallen King | **DS** | 45 | 19
- Prism: Light the Way | **DS** | 65 | 6
- Pro Evolution Soccer 2008 | **DS** | 72 | 10
- Pro Evolution Soccer 2009 | **Wii** | 55 | 11
- Professor Layton and the Curious Village | **DS** | 86 | 19
- Prototopia | **WiWare** | 24 | 14
- Puchi Puchi Virus | **DS** | 35 | 11
- Puzzle de Harvest Moon | **DS** | 50 | 16
- Puzzle Quest: Galactrix | **DS** | 75 | 12
- 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** | 87 | 17
- Retro Game Challenge | **DS** | 67 | 21
- Rhythm Heaven | **DS** | 90 | 15
- Riz: Zoard | **DS** | 72 | 21
- Rocketstar Presents Table Tennis | **Wii** | 65 | 16
- Rondo of Swords | **DS** | 79 | 12
- Rune Factory 2 | **DS** | 17 | 6
- Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon | **DS** | 72 | 14
- Rygan: 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 | **WiWare** | 38 | 21
- Scarface: The World Is Yours | **Wii** | 87 | 2
- Sega Superstars Tennis | **DS** | 45 | 11
- Sega Superstars Tennis | **Wii** | 64 | 11
- Shaun White Snowboarding: Road Trip 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 | **WiWare** | 65 | 21
- Solitaire | **WiWare** | 56 | 11
- Soma Bringer | **DS** | 92 | 10
- Sororium | **DSiWare** | 68 | 21
- Sonic and the Black Knight | **Wii** | 61 | 22
- Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood | **DS** | 89 | 17
- Sonic Riders: Zero Gravity | **Wii** | 78 | 18
- Sonic Rush Adventure | **DS** | 80 | 15
- 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 | **WiWare** | 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 | 17
- SPOGS Racing | **WiWare** | 32 | 14
- Spore Creatures | **DS** | 60 | 16
- Spray | **Wii** | 31 | 19
- Star Soldier R | **WiWare** | 53 | 11
- Star Soldier R | **WiWare** | 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: Episode 1: Homestar Ruiner | **WiWare** | 81 | 15
- Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 2: Strong Badta the Free | **WiWare** | 80 | 16
- Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 4: Dangersque 3 | **WiWare** | 89 | 19
- Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 5: 8-Bit Is Enough | **WiWare** | 88 | 20
- Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 3: Baddest of the Bands | **WiWare** | 86 | 18
- Summer 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 Jet | **DS** | 15 | 1
- Talko Drum Master DS | **DS** | 83 | 14
- Tales of Symphonia: Dawn of the New World | **Wii** | 65 | 19
- Tales of Symphonia: Dawn of the New World | **Wii** | 89 | 15
- Tank B&T | **DS** | 30 | 2
- Target: Terror | **Wii** | 14 | 12
- Tatsunoko vs. Capcom | **Wii** | 83 | 19
- Teenage Zombie | **DS** | 60 | 12
- Tenchu: Shadow Assassins | **Wii** | 78 | 21
- Tetris Party | **WiWare** | 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 | 16
- 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 | **WiWare** | 48 | 20
- Time Ace | **DS** | 63 | 2
- Time Hollow | **DS** | 75 | 17
- TNA Impact | **Wii** | 70 | 17
- Toki Toki | **WiWare** | 78 | 13
- Tom Clancy's EndWar | **DS** | 74 | 18
- Tomb Raider: Anniversary | **Wii** | 85 | 17
- 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 Name | **DSiWare** | 50 | 20
- Touch Detective 2 1/2 | **DS** | 71 | 16
- 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 | 17
- Turn It Around | **DS** | 43 | 14
- TV Show King | **WiWare** | 60 | 12
- Ultimate Mortal Kombat | **DS** | 76 | 17
- Utsumu Made in Wario | **DSiWare** | 75 | 20
- V.I.P. Casino: Blackjack | **WiWare** | 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 | 19
- 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 | **WiWare** | 70 | 15
- World of Goo | **WiWare** | 90 | 17
- World Soccer Winning Eleven Goal X Goal | **DS** | 60 | 16
- 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 | 16

• DICAS & DETONADOS

- Advance Wars: Days of Ruins | **DS** | Dicas | 9
- Apollon 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: Primordia 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 | 5
- Legend of Zelda: Twilight Princess | **Wii/GC** | Dicas | 6
- LEGO Indiana Jones | **Wii** | Detonado | 13
- MAD World | **Detonado** | 22
- Mario Kart Wii | **Wii** | Dicas | 11
- Mario Super Sluggers | **Wii** | Detonado | 16
- Metrodroid Prime 3: Corruption | **Wii** | Detonado | 4
- Ninja Gaiden: Dragon Sword | **DS** | Dicas | 12
- No More Heroes | **Wii** | Detonado | 19
- Okami | **Wii** | Dicas | 12
- Paper Mario | **SNES/VC** | Dicas | 3
- Phoenix Wright Attorney at Law: Trials and Tribulations | **DS** | Detonado | 7
- Pokemon Battle Revolution | **Wii** | Detonado | 2
- Pokemon Diamond/Pearl | **DS** | Detonado | 1
- Pokemon Diamond/Pearl | **DS** | Dicas | 4
- Pokemon Diamond/Pearl | **DS** | Dicas | 5
- Pokemon Diamond/Pearl | **DS** | Dicas | 6
- Resident Evil 4: Wii Edition | **Wii** | Detonado | 2
- Rygan: The Battle of Argus | **Wii** | Detonado | 21
- Sonic Chronicles: Dark Brotherhood | **DS** | Detonado | 17
- Strong Bad's Cool Game for Attractive People | **WiWare** | 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

Para comprar edições anteriores da NGame 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.europanet.com.br

WAL★MART®

WAL-MART.COM
Revendedor Oficial Nintendo
Agora também na Internet.



Acesse: www.wal-mart.com.br/nintendo
Confira todos os Produtos Oficiais Disponíveis.



Nintendo



NINTENDUS BRASIL



NOVIDADES PARA QUEM FAZ QUESTÃO DE TER PRODUTOS OFICIAIS

LANÇAMENTOS

Os produtos que chegam oficialmente ao Brasil no mês de maio

11

- X MEN ORIGINS: WOLVERINE (DS)
- X MEN ORIGINS: WOLVERINE (WII)

14

- NEW PLAY CONTROL! DONKEY KONG JUNGLE BEAT (Wii)
- PUNCH OUT! (Wii)



15

- KLONOA (Wii)
- MAGICIAN'S QUEST: MYSTERIOUS TIMES (DS)



21

- GIRL TIME (DS)
- MISSION RUNWAY (DS)
- MY FARM AROUND THE WORLD (DS)

22

- HELP WANTED (Wii)
- 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)



EM BREVE

As novidades do Wii e do DS previstas para o mês que vem

5

- PIRATES VS NINJAS DODGEBALL (Wii)
- THE MUNCHABLES (Wii)
- UP (DS)
- UP (Wii)

12

- CLASSIC WORLD GAMES (DS)
- IMAGINE: BOUTIQUE OWNER (DS)
- KNIGHTS IN THE NIGHTMARE: TOME OF LOST SOULS (DS)
- MY HEALTHY COOKING (DS)



18

- THE LEGENDARY STARFY (DS)
- Wii MOTIONPLUS

19

- DAWN OF DISCOVERY (DS)
- DAWN OF DISCOVERY (Wii)
- MIAMI LAW (DS)
- PETZ FASHION: DOGZ AND CATZ (DS)

26

- GRAND SLAM TENNIS (Wii)
- LET'S TAP (Wii)
- MYSIMS RACING (Wii)
- PHANTOM BRAVE: WE MEET AGAIN (Wii)
- ROOGOO: ATTACK (Wii)
- ROOGOO: TWISTED TOWERS (DS)
- TIGER WOODS PGA TOUR 2010 (Wii)
- TRANSFORMERS 2: REVENGE OF THE FALLEN - AUTOBOTS (DS)
- TRANSFORMERS 2: REVENGE OF THE FALLEN - DECEPTICON (DS)
- TRANSFORMERS 2: REVENGE OF THE FALLEN (Wii)





LOJA DO MÊS

A cada nova edição, uma loja autorizada diferente para você conhecer melhor

UZ GAMES (BARRA SHOPPING)

Endereço:

Avenida das Américas, 4666
Barra da Tijuca - Rio de Janeiro/RJ
Loja 106P32 - Piso Nível Lagoa
Telefone: (0xx21) 3522-6077

Horário de funcionamento:

10h às 22h (segunda a sábado);
13h às 21h (domingos e feriados)

Site: uzgames.com.br

Download Station? Não

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: compra 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

Conheça as lojas que só vendem produtos oficiais

Saraiva

Mega Mídia

Girafa

BAHIA

PERNAMBUCANAS

fmac

fmac.com.br

MIAMI

extra

NISTERTECH

BIG

É mais que preço baixo, é Big.

GT

STAR

COMPUTER

o endereço da tecnologia

WAL-MART

Notebook

New

WORLD OF GAMES

gamers

Multi

Mix

RADAR

NET BOX

INFORMÁTICA

WWW

SOFTWARES E JOGOS

NET BOX

INFORMÁTICA

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.

AGS
DIGITAL SERVICE
COMERCIAL CNR FOTO LTDA

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?

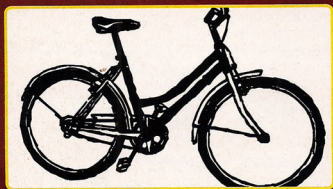
A AGS está liberada para dar suporte a todos os produtos da Nintendo, mas nesse caso é necessário pagar pelo serviço.



PÁGINA 98

Em cada edição, algo diferente que decidimos publicar na última hora.
Este mês: os hobbies de Miyamoto... e os futuros hits da Nintendo?

Recentemente, Satoru Iwata proibiu Shigeru Miyamoto de falar sobre os seus hobbies fora do QG da Nintendo, para evitar especulações malucas criadas por fãs e jornalistas sem noção. Por isso, resolvemos matar dois coelhos com uma cajadada só: inventar os hobbies e os respectivos jogos que seriam criados a partir deles pela mente insana do gênio nintendista.



MIYAMOTO CURTE...

ANDAR DE BICICLETA

MIYAMOTO CRIA...

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT BIKE

Depois de navegar pelo oceano, correr como um lobo e passear de trem, a próxima aventura de Link o coloca no banco de uma bicicleta. Diferentemente das versões anteriores, não há inimigos, quebra-cabeças ou pedaços de Triforce para encontrar. "É só pedalar e relaxar", explica um ofegante Miyamoto.



MIYAMOTO CURTE...

JOGAR XBOX 360

MIYAMOTO CRIA...

HALO 3: MARIO EDITION

Cansado de conceber ideias revolucionárias, ele simplesmente copia *Halo 3* e troca todos os personagens e cenários do jogo por elementos do universo do Mario. Luigi é o Master Chief, os inimigos são clones da Peach e o céu é uma gigantesca fotografia da cara sorridente do próprio Miyamoto.



MIYAMOTO CURTE...

COLECIONAR SELOS

MIYAMOTO CRIA...

LIKMIN: STAMP COLLECTOR

O Carteiro Maluco rouba 200 dos seus selos favoritos e resolve usá-los para enviar cartas-bomba a pessoas inocentes. Controlando o intrépido colecionador Likmin, sua missão é colar e destruir todos os cartões antes que o pior aconteça. Aventura em terceira pessoa da melhor qualidade, pode apostar.



MIYAMOTO CURTE...

ARMAS DE FOGO

MIYAMOTO CRIA...

BULLET RAGE: THE BLOODENING

Quando não está podando seu jardim ou brincando com animais, Miyamoto pode ser encontrado disparando armas em clubes de tiro. *Bullet Rage*, um FPS com visual absurdamente realista, permite que você mate coisas vivas usando submetralhadoras e sem correr o risco de ser preso. Absolutamente genial.

OS MELHORES JOGOS PARA NINTENDO DS.

**NET
BOX**

COMMERCE

NA COMPRA
DESTES
PRODUTOS,
GANHE
BRINDES
EXCLUSIVOS



Net Box

Botafogo Shopping - (21) 3171-9560

**NET
BOX**

COMMERCE



NINTENDO DS[™] **i**

O que você **i** eu vamos fazer?



www.nintendodsi.com

© 2009 Nintendo DSi[™] é marca registrada da Nintendo

RETRO AVENGERS

Participe do concurso cultural nas lojas participantes e concorra a um Nintendo DSi.*

Eventos de lançamento com demonstração do novo Nintendo DSi nas lojas Saraiva MegaStore Shopping Ibirapuera, Shopping Center Norte, Shopping Anália Franco e MorumbiShopping, nos dias 23 e 24 de maio, das 14h00 às 21h00

Nintendo[®]

 **Saraiva**
MegaStore

*Concurso cultural válido apenas nos dias 23 e 24 de maio, nas lojas Saraiva MegaStore Shopping Ibirapuera, Shopping Center Norte, Shopping Anália Franco e Morumbi Shopping
Confira o regulamento nas lojas participantes.



RETRO AVENGERS



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: [crimsonphoenix](#)

Edição: [anderbass](#)

Revista: [crimsonphoenix](#)



Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

<http://retroavengers.blogspot.com.br/>

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com

