

ANO 3 | Nº 30 | R\$ 10,90

NINTENDO WII  NINTENDO DS 

NGAMER

A REVISTA 100% NINTENDO

BRASIL

EDITORA
EUROPA



SUPER MARIO BROS. WII

ANALISADO E DETONADO

KINGDOM
HEARTS: 358/2 DAYS
ROTEIRO COMPLETO
PARA ESTE RPG DE DS



30



MOSTRAMOS O NOVO
DSI LL LANÇADO NO JAPÃO!

REVIEWS PES 2010 + BAND HERO + COD: MODERN WARFARE

New SUPER MARIO BROS.™Wii

Wii™



ATÉ 4 JOGADORES !



Vai cooperar ou competir ?

www.MarioBrosWii.com

*Requer acessórios adicionais. Venda separada. ©2009 Nintendo. New Super Mario Bros. e Wii são marcas registradas da Nintendo. Visite nosso site www.nintendo.com

Salve!

NGAMER
REVISTA DE JUROS
BRASIL



Directores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Ronz

Edição nº 30 - Dezembro de 2009

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

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTB:10.766 e-mail: araujo@europenet.com.br

Redação:

Redator-chefe: Edilson Trivella

Editor de Arte: Welby Danzis

Editor de Arte: Jeff Silva

Redação: Vitor Trivella

Revisão: Débora Cátia da Almeida

Colaboraram nesta Edição: Claudio Prandoni, Douglas Vieira, Fabrício Caleffi, Gilsonar Livramento, Henrique Sampalo, Humberto Martinez, Luiz Eduardo Freitas, Nelson Alves Jr., Ronald Matthes (textos) e Maikson (ilustração)

Internet: Rodrigo Mourão e Ivan Bastos (coordenadores),

Rodrigo Blasco e Anderson Ribeiro

Publicidade: São Paulo

E-mail: publicidade@europenet.com.br

Diretor de Publicidade

Maurício Dias (11) 3038-5092

Executivos de Negócios: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flávia Pinheiro, Claudia

Alves, Elisaogéia Xavier e Rodrigo Sacomani

Executivos de Contatos: Leandro Blotta, Marcos Roberto,

Ronan Nogueira

Crédito Publicitário: Rodrigo Barnes e João Paulo Gomes (11) 3038-5103

Tráfego Recurso Pessoal (11) 3038-5097

Publicidade - Outros Estados

Brasil: New Business (11) 3323-0205

Paraná: GRP Mídia - (41) 3023-8238

Rio Grande do Sul: Sememente Associação - (51) 3222-3176

Santa Catarina: Sememente Associação - (48) 3223-3964

Publicidade - EUA e Canadá: Global Media +1650 306-0890

Fax: +1650 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre (gerente), Eduardo Teixeira e

Eveline dos Santos Silva

Desenvolvimento de Produtos: Tânia Ronz e Eliangela Harumi

Produção e Eventos: Aida Lima (coordenadora) e Gabriela Isgró

Logística: Ezio S. Vicente (gerente), Davi de Souza Alves, Lílum Lemos,

Luís Henrique e Márcio Polcino

Atendimento ao assinante e venda de edições anteriores

Atendentes: Anne Iris, Juliana Rolandi, Mari Ehrenreich,

Paula Hanne, Tamara Bliffi, Vanessa Araújo, Josiane Montanari,

Letícia Silva e Cármen Cipriano

Rua Mário Covas, 100 - Centro - São Paulo - SP - CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5090

Telefone outros estados: 0800-557667

Fax: 0800-557667

E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administrativa: Cecília Tomazelli (gerente), Gustavo Barbosa e Rodrigo Tanquado

A Revista NGamer Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda.

OSR: 199-4488. A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo

dos anúncios de terceiros.



Os artigos e reportagens localizados da revista NGamer

são propriedade da Future Publishing, uma empresa do

grupo Network, Reino Unido, 2006

Distribuidor Exclusivo para o Brasil

Fernando Chippala Distribuição S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907

CEP 20563-900 - Grápoli, RJ

Impressão: Prod. Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

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



De ser alguma coisa no bígode que confere leveza a ele. A ilustração aí de cima deixa bem claro que o Mario continua voando alto. Porém, se você ainda tem dúvidas, confira nossa análise de um dos maiores lançamentos de fim de ano da Nintendo. *New Super Mario Bros. Wii* é tudo aquilo que esperávamos que ele fosse: divertido, perfeito para jogar em turma, nostálgico e, ao mesmo tempo, moderno. Gracias a ele, estreitamos nossos laços de amizade aqui na redação e nos tornamos inimigos mortais durante breves e deliciosos momentos. Fazia tempo que uma sessão multiplayer depois do expediente não era tão disputada e barulhenta assim. Mas como nem tudo é festa, corremos para achar todas as Star Coins do game e entregá-las de bandeja para você em superdetonado de 14 páginas. É uma leitura enriquecedora.

E aproveitando a época de férias, temos também um detonado do excelente RPG de DS, *Kingdom Hearts 358/2 Days*. Boa jogatina!



Eduardo Trivella
ngamer@europenet.com.br

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



Correspondência
Rua M.M.D.C., 121
CEP 05110-900 - São Paulo - SP
Fax: (11) 3819-0538



Correspondência
Rua M.M.D.C., 121
CEP 05110-900 - São Paulo - SP
Fax: (11) 3819-0538



Publicidade
Fone: (11) 3038-5098
Fax: (11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europenet.com.br

Para entrar em contato
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050
São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligações gratuitas - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europenet.com.br

SUMÁRIO

O MAPA DA REVISTA



34



NEW SUPER MARIO BROS. WII

CONEXÃO NGB

| | |
|---------|---|
| Cartas | 6 |
| Log Off | 7 |

NGEXPRESS

| | |
|----------------------------|----|
| As Notícias que Interessam | 10 |
| Bloco de Notas | 12 |

PREVIEWS

| | |
|---|----|
| Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (DS) | 16 |
| Again (DS) | 16 |
| Cross Treasures (DS) | 15 |
| Dragon Quest VI (DS) | 14 |
| Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers (Wii) | 16 |
| Final Fantasy Gaiden: Four Warriors of Light (DS) | 14 |
| Ghost Trick (DS) | 15 |
| Infinite Space (DS) | 16 |

Lego Indiana Jones 2 (Wii/DS)

23
Lego Rock Band (Wii/DS)

22
Monster Finder (DSI)

15
No More Heroes 2 (Wii)

18
Samurai Warriors 3 (Wii)

16
Sengoku Basara

16
Samurai Heroes (Wii)

16
Tatsunoko vs. Capcom

20
Ultimate All Stars (Wii)

17
Tony Hawk Ride (Wii)

14
Tsumuji (DS)

ESPECIAL

REVIEWS

Band Hero (Wii)

40
Call of Duty: Modern Warfare:

Mobilized (DS)

43
Call of Duty: Modern Warfare:

Reflex Edition (Wii)

DBZ: Revenge of King Piccolo (DS)

46
DJ Hero (Wii)

37
Hero's Saga (DS)

44
Hot Speed: Nitro (Wii)

42
New Super Mario Bros. Wii (Wii)

34
Nostalgia (DS)

45
PES 2010 (Wii)

38
Rabbids Go Home (Wii/DS)

39
Star Wars Battlefront: Elite

Squadron (DS)

44
Star Wars Clone Wars:

Republic Heroes (Wii)

42
TMNT Arcade Attack (DS)

46
Wacky World of Sports (Wii)

43
WireWay (DS)

ONLINE

DESTAQUES DO MÊS

48
Destaque do Mês

48
Papo@Ware: Steven Burgesse,

designer de LostWinds

49
Passatempo Wi-Fi

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo

50
Armamento Leve

60
Detonado - Kingdom Hearts

358/2 Days (DS)

76
Detonado - New Super

Mario Bros. Wii (Wii)

62
Mergulho Flash

58
Nintendopédia (Star Fox)

DOWNLOAD

Lição de História # 30

(Zelda CD-i)

86
Cenários Inesquecíveis

(Koridá)

88
Novas Velharias

90
PÁGINA 98

A Página Mutante

98
DIRETÓRIO NGAMER

ENTENDA AS NOTAS

Traduzindo os números em explicações óbvias

ENTENDA OS RECURSOS

Conheça o significado de cada ícone:

0 a 29

HORRÍVEL

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

30 a 49

DESCARTÁVEL

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

50 a 69

MEIA-BOCA

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

70 a 84

MUITO BOM

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

85 ou +

OBIGATÓRIO

As poucas falhas (se é que elas existem) são insignificantes. Não jogue agora e se arrependa mais tarde.



Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.

Mostra quanto espaço da memória interna do Wii é usado para Saves

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

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

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

Indica que o jogo é compatível com o DS Rumble Pak ou não.

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

Indica que o game 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 cinhotas.



SEJA O PILOTO
DESSA LOUCA CORRIDA ONDE
VALE TUDO, MENOS PERDER



© 2009 Ongame & WindySoft

Quem chegará na frente?

Mostre sua habilidade!

Participe dessa corrida maluca e eletrizante. São mais de 30 pistas diferentes para você correr com até 16 adversários ao mesmo tempo.

Escolha ou personalize seu próprio kart, customize seu personagem e detone nessa competição pelo primeiro lugar.

Acelere, corra e vença.

Kart N' Crazy - Uma corrida muito louca

Seja um vencedor, crie sua conta agora mesmo e receba 10.000 gold para você turbinar seu kart!*

Cadastre-se através do endereço e ganhe!

www.ongame.com.br/kart/ngamer

*O valor de gold é válido para contas criadas até o dia 31/01/2010

ONGAME

www.ongame.com.br

CONEXÃO NGB

SUA LIGAÇÃO DIRETA
COM A REDAÇÃO



CARTA DO MÊS!

Ô LÔCO, PROFESSOR

Estava lendo a NGB e me empolguei com a página 98 da edição 28. Ri muito, mas percebi que a "seleção gamer" só tinha dez jogadores, e não onze. Sei que foi só mais uma brincadeira de vocês, mas acabou faltando um.

**GUSTAVO PEINADO |
POR E-MAIL**

E que rufem os tambores! Já estávamos achando que ninguém ia perceber isso, Gustavo. Durante a escalada daquele esquadrão gamístico, decidimos que iríamos deixar um jogador de fora e esperar até que alguém se manifestasse.

Pode bater no peito e girar a camisa com orgulho acima



Q. Nossa técnica manja de puzzle, mas não de futebol. Hora de trocar

da cabeça, pois você foi o único que viu que algo não estava certo.

Poderíamos chamá-lo para ser o novo técnico do NGB Futebol Clube, já que o Professor Leitão andava faltando aos treinos e só se preocupa com quebra-cabeças em vez de futebol. Mas a grana está curta e não podemos fazer contratações milionárias no momento. Porém, vamos recompensar a sua perspicácia com nossos famosos brindes para a carta do mês. É campeão!

que está em Wistful Wind, que precisa de 100 bichinhos roxos para ser erguido?

**ULISSES F. ANTUNES |
POR E-MAIL**

Vamos começar por Twilight Princess. Antes de tudo, você precisa do Double Clawshot para terminar a Cave of Ordeals, então, seria uma boa correr atrás dele primeiro. Depois de encontrar o item, siga para Gerudo Mesa e vá até o local em que a ponte costumava ficar. Como por um passe de mágica, haverá um buraco no lugar. Basta respirar fundo, gritar "Gerôôônimo!" e pular. Pronto, uma Cave of Ordeals saíndo.

E não, infelizmente, você precisa de todos os 100 pikmin roxos para levantar o tesouro, então, trate de ser um bom camarada e não deixar nenhum deles morrer no meio do jogo. Dividir o peso entre os outros tipos também funciona, mas como todos têm velocidades diferentes, isso pode ser complicado.

LUIGI GALAXY 2

Luigi apareceu no primeiro Mario Galaxy e eu queria saber se ele vai aparecer no segundo também.

Em Super Smash Bros

Brawl, na opção Vault, os Challenges tem a condição "Clear ?????? on Normal Difficulty". O que é que eu tenho que fazer? Não tenho o Motion Plus e gostaria de saber se é possível conectar o acessório com o Nunchuk.

Earthbound, Super Mario World, Yoshi's Island e Mario Party 3 já estão disponíveis no Virtual Console?

**LUÍS GUSTAVO |
POR E-MAIL**

Por enquanto ainda não divulgam nada sobre a presença do segundo bigodudo favorito dos jogadores (para muitos, "o" favorito) em Mario Galaxy 2.

Se você está se referindo ao Challenge B-12, para destravar a música "Icicle Mountain (Melee)", é preciso completar o Classic na dificuldade Normal.

E o Wii Motion Plus é acoplado ao Wii Remote e não o Nunchuk, campeão.

Por fim, nenhum desses jogos que você mencionou está disponível no Virtual Console. Ainda.

Luigi, carisma em forma de encanador



Q. "Melhor anotar pra não esquecer"

PIK-ESCONDE NA CAVERNA

Estou jogando Twilight Princess e cheguei à metade do jogo, mas ainda não encontrei a Cave of Ordeals. Procurei no Lake Hylia, na Death Mountain e um pouco em Gerudo Desert. E em Pikmin 2 para GameCube, há uma outra maneira de levantar o tesouro



ENTRE EM CONTATO!

•E-MAIL: ngamer@europanet.com.br •CARTA: Revista NGamer Brasil - Rua M.M.D.C., 121 - Butantã, São Paulo/SP - CEP 05510-900 •TWITTER: twitter.com/ngamer_br •ORKUT: tinyurl.com/57r33x •Wii: adicione o Wii Number da redação (3311 6580 6884 8637) e envie mensagens e fotos para nós!

DE NADA

Eu só tenho a agradecer a vocês, pois foram as primeiras edições da revista que convenceram os meus pais a comprar um Wii. Portanto, muito obrigado!

Tenho algumas dúvidas: quais jogos lêem SD além de *Excite Truck* e *Endless Ocean*? O Motion Plus melhora a sensibilidade do controle em jogos que não o reconhecem? O cabo componente do Wii só funciona corretamente se for original?

SILVA | POR E-MAIL

Até hoje, só esses dois jogos mesmo tem a capacidade de ler arquivos de música MP3 através de cartões SD. O Motion Plus só melhora a sensibilidade nos jogos que foram desenvolvidos já considerando o uso do acessório. E é sempre recomendável que o cabo seja



- Crono fala pouco, mas age muito

LOGOFF...

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

Guido Se o pinóquio falasse "Meu nariz vai crescer" o que aconteceria?? [Chat da comunidade]

Renan: galera, comprei um wii mas num to conseguindo fazer a sensor bar pegar e.e tem que por pilha ou algo do tipo? Tem que ficar alguma luz brilhando? e.e não aparece o cursor do

João Ximenes Leo, tive a mesma opinião, mas fiquei com preguiça de dizer.

Zanta mPqp, quero muito fazer uma
Samus D:
[Terminei a montagem da SAMUS do
Metroid]

DTL-kun o explica mel(eu sou pessimo em portugues!D8)
[NOTÍCIA: Reggie não está satisfeito com vocês...]

Zanta Boa noite!
A boneca tambem é papercraft.
[Terminei a montagem do LINK de 1,50

original, assim como a fonte e tudo o mais para não ter risco.

VOLTAMOS DEPOIS DOS COMERCIAIS

Eu queria saber porque a Nintendo não investe mais em comerciais para a TV aberta. Eles iam vender bem mais assim.

WILLIAM YUJI FUJIKAWA |
POR E-MAIL

Salve, William! Talvez a Nintendo não queira ver a sua imagem vinculada ao Zorra Total ou à Maisa (aquela menina é assustadora). Para dizer a verdade, a Nintendo só tem uma representante aqui, a Latamel, e o investimento em marketing é diferente daquele que é feito lá fora, onde é comum ver comerciais na TV. Aqui, isso é mais raro do que cruzar com um Snorlax.

CADÊ O MARTELO?

Estou com um problema no Lost Sanctum, em *Chrono Trigger DS*. Quando chega a hora de procurar o Golden Hammer, eu faço exatamente como está escrito no detonado da edição 19, mas não acontece nada. Ah, e valeu pelo Especial "Os Games Que o tempo Esqueceu. Duas Vezes!". Me ajudou muito a escolher meus jogos de VC.

THIAGO MOREIRA
| POR E-MAIL

Opa, e aí, Thiago? Que estranho, cara. Tem certeza de que você seguiu todos os passos? Aceitou a missão do repteite na pré-história? Encontrou a Golden Sand? Foi até Milenia Wood e derrotou o Golden Ogan? Se fez tudo isso, não tem por onde. Ficamos duas vezes muito felizes de saber que o Espacial ajudou

Glauco hum... esse "jogo" seria interessante e até útil se ao escolher uma das duas opções o respectivo comunitário fizesse um comentário sobre o jogo, comparando em relação

Claro, presumindo que os dois jogos sejam de conhecimento do mesmo.
[JOGO] GAME vs GAME

João Ximenes O fato que todo mundo consegue jogar Wii Sports é um fator impossível de não considerar, também o fato de ser mais simples de pegar e jogar, sem precisar de tutoriais imensos.

Wolf Gosto da nintendo por causa de suas franquias, mas tenho achado o Wii muito fraco.
Até agora nenhum Zelda pro Wii.
[O porquê das vendas do Wii]

Aqui tem todas as dicas para quem

Tudo sobre Nintendo



Edição 29 - R\$ 10,90

- Pokémon: Heart Gold/Soul Silver – Confira nossa análise completa.
- WiWare e DSiWare – Os melhores games para baixar no verão.
- Ensine o professor – Resolução de todos os enigmas de Prof. Layton and The Diabolical Box.



Edição 28 - R\$ 10,90

- FIFA 10 – É show de bola no Wii. Análise completa e exclusiva.
- Detonado Mario & Luigi: Bowser's Inside Story – A nova aventura dos brothers no DS.
- Red Steel 2 – Garantimos! Está bem melhor do que o primeiro.



Edição 27 - R\$ 10,90

- 5 jogos de puro terror – Resident Evil: The Darkside Chronicles - primeiras impressões e entrevista com os criadores; Silent Hill; Ghostwire; Dementium II; Ju-on: The Grudge.
- Wii Sports Resort – Todas as dicas para ser o campeão da ilha.



Edição 26 - R\$ 10,90

- Super Mario Galaxy 2 – Seguimos as pistas e revelamos como ele será.
- Super Mario Bros Wii – Novos detalhes da aventura multiplayer.
- Dead Space Extraction – Teste exclusivo do jogo mais assustador do Wii.



Edição 25 - R\$ 10,90

- Os melhores da E3 2009 – New Super Mario Bros Wii. 30 páginas de cobertura: Metroid: Other M; Wii Fit Plus; Zelda: Spirit Tracks; Mario Galaxy 2; Wii Sports Resort...
- Teste e reviews Wii Motionplus; detonado: FFIV: the after years.



Edição 24 - R\$ 10,90

- Exclusivo: Little King's Story – Você é o rei no jogo mais majestoso do Wii.
- Previews – Need For Speed: Nitro, Rabidids Go Home, FFCC: The Crystal Bearers.
- Reviews – Punch-Out, Muramasa: The Demon Blade, Donkey Kong: Jungle Beat...



Edição 23 - R\$ 10,90

- Maior, mais bonito e mais viciante: Boom Blox Bash Party – A nova versão do melhor quebra-cabeça do Wii.
- Reviews – Guitar Hero: Metallica, Pokémon Plantinum, Rhythm Heaven.
- E mais: detonado completo Dragon Quest V.



Edição 22 - R\$ 10,90

- Madworld – O jogo mais sangrento do Wii avaliado e detonado.
- Previews: The Conduit, Scribblenauts, Dead Space: Extraction.
- DSi no Brasil – Confira se vale a pena comprar o novo portátil.



Edição 21 - R\$ 10,90

- Mario & Luigi RPG 3 – Bowser entra no jogo na versão mais interativa e maluca da série portátil.
- Entrevista exclusiva – Conversamos com a primeira produtora brasileira a lançar um jogo para DS.
- Novidade exclusiva! Mini ninjas – Pequenos heróis, grande preview.
- Novos detalhes explosivos do GTA DS.
- Só aqui você encontra o review dos primeiros jogos do DSi.
- Detonado – Tales of Symphonia.



Edição 20 - R\$ 10,90

- Novidade exclusiva! Mini ninjas – Pequenos heróis, grande preview.
- Novos detalhes explosivos do GTA DS.
- Só aqui você encontra o review dos primeiros jogos do DSi.
- Detonado – Tales of Symphonia.



Quer ganhar desconto na revista NGAMER BRASIL?
Ligue grátis para 0800 55 76 67 ou acesse
www.europanet.com.br

Compre pelo (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67.

gosta de Nintendo. Escolha sua edição

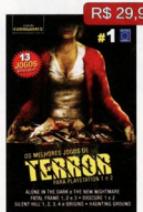
Biblioteca Gamer



R\$ 14,90



LANÇAMENTO
R\$ 19,90



R\$ 29,90



R\$ 69,90



R\$ 39,90

Old Gamer Ed.2

■ A primeira revista brasileira dedicada à nostalgia e aos videogames clássicos. Tem 100 páginas, e conta tudo sobre os jogos do passado, seus criadores e consoles que fizeram história.

Detonados Clássicos XBOX 360

■ São oito jogos detonados para XBOX 360: Devil May Cry 4; Mass Effect; Army of Two; Assassin's Creed; Rainbow Six Vegas 2; Blue Dragon; Lost Odyssey e The Darkness.

Melhores jogos de terror

■ Os Melhores Jogos de Terror traz 13 jogos detonados: Silent Hill 1, 2, 3, 4 e Origins; Obscure 1 e 2; Fatal Frame 1 e 2, 3; Haunting Ground e Alone In The Dark e The New Nightmare.

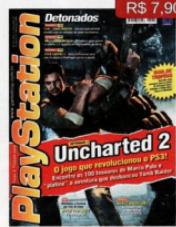
Os 100 Melhores Jogos

■ Um livro com uma seleção dos melhores jogos de todos os tempos. Do cativante Tetris aos fantásticos jogos do Mario. Uma obra indispensável em qualquer biblioteca gamer.

Girls of Anime

■ Um livro de arte com 132 páginas reunindo as belas musas dos animes: Applesseed; Bible Black; Cowboy Bebop; Dirty Pair; Eureka Seven; Full Metal Panic; Gantz; Geneshaft; e muitas outras.

Conheça também



R\$ 7,90



R\$ 10,90

PlayStation - Ed. 130

■ Detonado: Uncharted 2. O jogo que revolucionou o PS3 – Encontre os 100 tesouros de Marco Polo e "platine" a aventura que desbanhou Tomb Raider. ■ Mais detonados – Saw: Jogos Mortais; Ninja Gaiden Sigma 2 e Gran Turismo 4.

*Frete não incluso

Xbox 360 - Ed. 36

■ Analisado e detonado! Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City – Dois episódios exclusivos de GTA para o Xbox360. ■ Mapas com todos os segredos – Call of Duty: Modern Warfare 2 e Brutal Legend.

Compre pelo 0800 55 76 67 ou envie este cupom (original ou xerox) pelo correio à Editora Europa:

Rua M.M.D.C., nº 121, Butantã
05510-900 - São Paulo - SP - Fax (11) 3038-5040

| Edição | Qtde. | Preço unit. | Desconto | Total+Frete* |
|--------|-------|-------------|----------|--------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Escolha sua forma de pagamento:

Cartão de Crédito: autorizo o débito de R\$ _____ no meu cartão de bandeira _____ numeração _____ e validade até _____ / _____ Oferta 140

Envio de Cheque(s) via Correios

Envie pelo correio o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa

Depósito Bancário (sómente pagamento à vista)

Faça um depósito no Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 84469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Coloque aqui os seus dados:

Nome: _____

Endereço: _____

Compl.: _____ Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Data de nascimento: _____ / _____ / _____

DDD: _____ Fone: _____ Celular: _____

E-mail: _____

RG: _____ CPF: _____

DESTAKE!

TAMANHO É DOCUMENTO

Nintendo anuncia versão aumentada do DSi e desafia barreiras entre portátil e console de mesa

Monitores em LCD, iPods, Netbooks, Celulares, Nintendo DS. Quando pensamos em qualquer um desses aparelhos que caíram nas graças do público devido à aplicação prática das mais novas tecnologias, percebemos algo em comum: eles têm ficado cada vez menores. Com a massificação do consumo e o consequente barateamento da produção, fica fácil empregar tecnologias ainda mais novas e eficazes, que permitem o desenvolvimento de edições menores e mais eficientes de praticamente qualquer produto tecnológico de apelo popular. E tendo exemplos como o PSP Go, o Game Boy Micro, o PS3 Slim e o próprio DS Lite, os videogames não têm sido exceção. Pelo menos até agora.

LANçado no dia 21 de novembro no Japão, o Nintendo DSi LL quebra paradigmas: é uma versão maior do portátil da Nintendo. O aumento de mais de 60% no volume do aparelho é justificado pelas duas telas, ambas com 4,2 polegadas, 40% maiores que as do DSi de 3 polegadas. E a proposta do aparelho, assim como o seu tamanho, é diferenciada: em vez de apostar na convergência e na individualidade, a Nintendo propõe a socialização do DSi. As telas, com iluminação reforçada, foram projetadas para que pudesse ser vistas do maior número de ângulos diferentes possíveis. E as fotos de divulgação do aparelho mostram uma família em volta de um DSi LL, interagindo com o



“Isso, pai! Quando o Júnior colocar o dedo aqui, você fecha a tampa. O DSi LL é tão divertido, né?”

aparelho em cima de uma mesa.

Talvez esta seja a melhor definição para o DSi LL: portátil de mesa. Além de uma experiência mais coletiva, as telas maiores aumentam a acessibilidade do aparelho, permitindo que pessoas idosas e deficientes visuais possam ler as instruções mais facilmente. “O Nintendo DSi LL possui belas telas mesmo para aqueles que olham de diferentes ângulos”, afirma Satoru Iwata, chefe da Nintendo japonesa. “Você não precisa mais estremecer os olhos perto do monitor do aparelho de outro jogador para conseguir uma boa visão. O Nintendo DSi LL oferece um novo estilo de jogo, em que aqueles que estão em volta do usuário também podem interferir na jogabilidade de uma forma ou de outra”, explica.

Mesmo tendo sido lançado apenas no Japão, a Nintendo já anuncia os planos para outros



“É sim, filho. Já vendi de tudo na vida. De carro batido a promissória assinada. Hoje, vendo DSi LL.”

territórios: o lançamento na Europa e nos EUA foi confirmado para o primeiro trimestre do ano que vem. Curiosamente, as filiais ocidentais da empresa têm se referido ao aparelho como DSi XL, provavelmente, em referência ao tamanho “extra large” (algo como GG no Brasil).

EM VEZ DA INDIVIDUALIDADE, A NINTENDO APOSTA NA SOCIALIZAÇÃO DO DSi



DS 2.0

É curioso, contudo, o lançamento relativamente próximo ao do DSi, que chegou às lojas há pouco mais de seis meses. Estaria a Nintendo preocupada com uma possível queda nas vendas do DS? Ao ser questionada sobre o assunto, Denise Kaigler, representante da Nintendo americana, afirma que a nova versão do portátil tem um potencial de vendas maior do que o do próprio DS original. "Em apenas três meses, o DSi vendeu mais de 1,7 milhões de unidades apenas nos Estados Unidos, segundo o NPD Group. Eu não diria que isso é ruim. Após três meses, o DS original vendeu cerca de 1,38 milhões e o Nintendo DS Lite vendeu mais de 1,07 milhões. Até mesmo o Wii vendeu 'apenas' 1,52 milhões depois de três meses. Portanto, o Nintendo DSi derrotou todos eles".

Ainda assim, os rumores a respeito de um sucessor do Nintendo DS não param de circular. Pouco antes do anúncio do DSi LL, o site BSN (bsnonline.net) divulgou uma reportagem sobre uma suposta parceria entre a Big N e a nVidia, para o desenvolvimento do hardware da próxima geração do DS. O novo portátil seria lançado no fim de 2010 e usaria uma versão mais nova e enxuta do processador Tegra, desenvolvido pela nVidia especialmente para dispositivos portáteis. Segundo o site, caso a configuração se confirme, o aparelho poderia oferecer retrocompatibilidade com os jogos feitos para DS atuais, já que a tecnologia dos processadores é compatível.

Estávamos bastante céticos quanto ao vazamento de informações confidenciais da Nintendo, que prima tanto pela confidencialidade dos seus lançamentos. Mas para nossa surpresa, uma outra fonte

bastante inusitada apontou para um lançamento não tão longínquo do sucessor do DS. Em entrevista ao site UOL Jogos (jogos.uol.com.br), Bertrand Chaverot, diretor da Ubisoft no Brasil, disse que entre os novos projetos da equipe nacional está um jogo para o "DS 2". "Estamos preparando o conceito para fazer um jogo para uma nova máquina, o sucessor do Nintendo DS. Nada foi anunciado sobre o portátil ainda, mas a Ubisoft Brasil já foi selecionada para preparar conceitos para o portátil que pode suceder a geração atual", disse o executivo.

Antes de passar para o próximo passo da relação, porém, a Nintendo ainda reserva boas surpresas para o fim da geração. Pelo menos três games farão a alegria dos gamers no começo de 2010. Além de *Golden Sun DS*, anunciado na E3 deste ano, e *Pokémon Heart Gold* e *Soul Silver* (saiba mais na edição 29), uma novidade recém-anunciada é *Last Window* (*Mayonaka no Yakusoku*, no original), sequência do adventure *Hotel Dusk: Room 215*. Situado na década de 1980, o game até agora só foi anunciado para o Japão, mas não deve tardar a vir para estas bandas. ☺



○ O sol volta a brilhar intensamente em *Golden Sun DS*. Prepare o filtro solar e os dedos para a jogatina

THE BEST

A MELHOR EMPRESA DO MUNDO

Em uma reportagem divulgada pela revista americana *Business Week*, a Nintendo foi eleita a melhor empresa do mundo. Para criar a lista, mais de 2.500 companhias ao redor do globo foram analisadas. Entre os critérios, era preciso ter vendas superiores a 10 bilhões de dólares, com pelo menos 25% do montante fora do país de origem. Não quer saber de números? Tudo bem, o importante é que a Nintendo abocanhou a primeira posição.

Para ter uma ideia do nível da lista, é só olhar quem vem logo atrás: Google em segundo lugar e Apple em terceiro.

E depois, diversas empresas de petróleo, mineração e química das quais nunca ouvimos falar, mas já deu pra entender. É nessas horas que queríamos ter algumas ações da Nintendo...

Nintend



BLOCO DE NOTAS

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

Uma pesquisa no Reino Unido revelou que o Wii é o console com menor taxa de problemas de hardware: apenas 6% dos aparelhos têm defeito, contra 16% do PS3 e 60% do Xbox 360.



Wii Play é o jogo mais vendido da década nos EUA: mais de 11 milhões de cópias. *GTA San Andreas* está em segundo lugar, com 8,2 milhões.

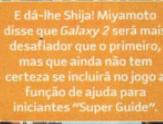


Fils-Aime afirmou que o sucessor do Wii sairá quando "surgirem aspectos fundamentais que o console atual não pode fazer". Como continuar enchendo a poupança da Nintendo.



Koji Igarashi, da Konami, tem outro projeto secreto. Como ele acabou de terminar *ReBirth*, vamos esperar que não seja *Castlevania Judgement 2*.

A Nintendo revelou que mais de 20 jogos de Wii venderam mais de 1 milhão de cópias, enquanto 43 é a soma do número de títulos das outras produtoras que atingiram a marca.



E dá-lhe Shigeru Miyamoto disse que *Galaxy 2* será mais desafiador que o primeiro, mas que ainda não tem certeza se incluirá no jogo a função de ajuda para iniciantes "Super Guide".

Finalmente começou a disponibilização de demos gratuitas de jogos do WiiWare na sua rede online. Entre os primeiros estão *FFCC: My Life as a Darklord* e *Pokémon Rumble*.



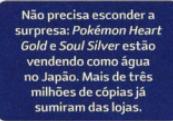
Aonuma tem pregado sustos nos fãs de *Zelda*. Segundo ele, o novo jogo de Wii sairá dos moldes de progressão tradicionais da série. Será o fim dos labirintos?



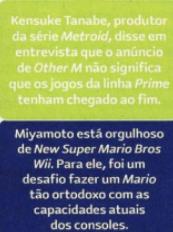
Uma lista de novos jogos da Warner Bros vazou. Entre outros, estão *Scribblenauts* e *Batman: The Brave and the Bold*, ambos para Wii e DS.



Os sortudos membros platinum do Clube Nintendo japonês receberão o clássico portátil *Game & Watch Ball*, enquanto os membros gold ficarão com um calendário temático.



Não precisa esconder a surpresa: *Pokémon Heart Gold* e *Soul Silver* estão vendendo como água no Japão. Mais de três milhões de cópias já sumiram das lojas.



Kensuke Tanabe, produtor da série *Metroid*, disse em entrevista que o anúncio de *Other M* não significa que os jogos da linha Prime tenham chegado ao fim.



Miyamoto está orgulhoso de *New Super Mario Bros Wii*. Para ele, foi um desafio fazer um *Mario* tão ortodoxo com as capacidades atuais dos consoles.

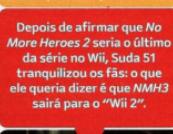
E lá vem o gigante Reggie de novo. Desta vez, ele manifestou insatisfação com vendas de *Battlefield Wars* e prometeu mostrar o *Vitality Sensor* na E3 2010.



A Capcom anunciou que lançará a trilogia *Phoenix Wright: Ace Attorney* no WiiWare a partir de janeiro de 2010. Cada jogo custará 1.000 Wii Points.



David Wise, compositor de games como *DK Country* e *Battletoads*, deixou a Rare. Disse que os negócios na empresa mudaram tanto que ele não consegue mais compor com qualidade.



Depois de afirmar que *No More Heroes 2* seria o último da série no Wii, Suda 51 tranquilizou os fãs: o que ele queria dizer é que *NMH3* sairá para o "Wii 2".



A SOLUÇÃO DO DESPERDÍCIO DE SACOLAS PODE ESTAR EM QUALQUER LUGAR. ATÉ MESMO DENTRO DA SUA CABEÇA.

Participe do Concurso *Saco de Ideias* e faça um vídeo de até 1 minuto com o tema "O que você pode fazer para reciclar, reutilizar, recusar ou reduzir o uso de sacolas plásticas?"

Cada brasileiro gasta, em média, 800 sacolas plásticas por ano. Se não forem descartadas corretamente, elas podem entupir bueiros, provocar enchentes e poluir os rios e os mares. Foi para encontrar boas ideias para reduzir o consumo de sacolas plásticas que o Instituto Akatu e o Ministério do Meio Ambiente criaram o concurso *Saco de Ideias*. Faça o seu vídeo, poste no YouTube e envie o link para a coordenação do concurso. O 1º colocado ganha um laptop e o 2º e o 3º, uma máquina fotográfica. Além disso, os 3 melhores serão exibidos na TV. Participe. Sua boa ideia pode ser premiada e servir de inspiração para muitas pessoas. Mais informações no site www.akatu.org.br.

**Inscrições até
15 de dezembro.**



parceria

Ministério do
Meio Ambiente



realização

**INSTITUTO
akatu**
Pelo consumo consciente

“DILETO” DO JAPÃO

A Tokyo Game Show quase passou batida, mas nós fomos atrás do que está por vir

FINAL FANTASY GAIDEN FOUR WARRIORS OF LIGHT

PLATAFORMA DS PROD. SQUARE ENIX DESENVOLVIMENTO SQUARE ENIX LANÇAMENTO 2010



Como uma criatura
sem embos pode usar
uma capa?

O sistema de profissões de *Final Fantasy Gaiden* gira em torno de chapéus. De sombreiros e panamás a cocos e fedoras. Basta escolher o acessório certo e você pode se tornar um ladrão, uma dançarina, um beberão ou um músico. A vestimenta é apenas uma das muitas maneiras que *Gaiden* achou para simplificar o mundo de *FF*.

Os combates também foram facilitados e agora, além de haver pontos de magia (MP) sobrando para cada personagem, os ataques têm mira automática. Obviamente, a Square estava pensando nos jogadores casuais de RPG quando criou esses novos conceitos. Mesmo assim, nos divertimos com algumas ideias voltadas para velhos lobos do mar: cada ação do seu personagem, seja ela de ataque ou de habilidade relacionada à profissão, se alimenta de pontos de ação (AP).

No começo, pode parecer um pouco infantil e simplificado demais, mas com o tempo você pega o ritmo e percebe que há vantagens em dançar conforme a música. Dominar o ciclo de ataques intercalados por defesas, por exemplo, aumenta os danos do próximo golpe.

Apesar de haver poucas opções de profissão, elas são bem divididas e dá para sentir que cada uma das classes possui vantagens distintas.



● Gráficos em tom pastel têm pouca
definição, mas muita personalidade



● Um cão, um gato e um rato. Deve ter
um puzzle escondido do professor Layton



● Muitos chapéus! Deixe o
professor Layton se divertir!



● Este é o chapéu que
transfura o personagem
em jornalista de games

● O mundo gira, se aproxima e se afasta
ao seu redor. Alto risco de tontura

TSUMUJI

PLATAFORMA DS PROD. EA DESENVOLVIMENTO EA LANÇ. 2010



● Ele até ergue os itens para o céu com
uma música de vitória. Clone total



● Não nos assustaríamos se ele se
virasse e dessemos de cara com o Link

Enquanto Link viajava, a EA invadiu o bungalow do kokiri e pegou algumas ideias emprestadas. A túnica, o cel-shading e o sistema de controles orquestrado pelo stylus... está tudo em *Tsumuji* que é basicamente um *Zelda* versão ninja.

Mas o Link genérico da EA está longe de ser inocente e parvo como o clássico: ele gosta de se seguir à pisadas dos vizinhos para espião-los. Enquanto você rasteja na tela de toque, uma marcação na tela superior indica qual é a sua posição em relação ao alvo.

Para decolar mesmo, *Tsumuji* só precisa disfarçar qualquer indício mais evidente de *Zelda*. Também ajudaria se eles decidissem que tipo de ninja gostariam de ter no jogo, pois a mistura do stealth de *Tenchu* e o estilo frenético de *Naruto* não funciona tão bem assim – e como *Mini Ninjas* deixou bem claro, um sistema de stealth só funciona se houver a sensação de que ser descoberto significa morrer.

E bom ver um título da EA que não tem a ver com corridas, nem com futebol, mas ainda não temos certeza se *Tsumuji* vai poder competir de igual para igual com *Zelda*.

DRAGON QUEST VI

PLATAFORMA DS PROD. SQUARE ENIX DES. ARTEPIAZZA LANÇ. 2010

Jogar *Dragon Quests* no DS pode ser uma experiência confusa: você começa pelas partes IV e V, avança até a IX e depois volta para a VI... Muito, muito confuso. E, ao mesmo tempo, muito emocionante, já que esta é a primeira vez que *Dragon Quest VI* põe os pés fora do Japão. Mas já sacamos que, mesmo inédito no Ocidente, é igual ao que a ArtePiazza fez em IV e V.

É o sistema de profissões que o diferencia dos predecessores para DS, porque é isso que o liberta da progressão relativamente linear dos outros jogos. Basta dar um pulinho na Dharma Shrine e escolher novos trabalhos. Isso zera o progresso naquela profissão, mas basta selecioná-la novamente que toda aquela suculenta EXP, que você lutou tanto para conquistar como cozinheiro, estará de volta.

É uma indicação de que a série pode estar se aproximando de uma abordagem menos rígida, mas se depender do criador Yuji Horii, o jogo continuará sendo épico (e difícil). A certeza é que será uma aventura colossal para salvar o mundo real e sua versão fantasma. Duas vezes mais mundos e o dobro da dor. Mal podemos esperar.



● “Ahh... chegaram os três de uma vez? E
agora? Qual de vocês vai me levar
primeiro para passear no shopping?”



● Depois dos Slimes tridimensionais de
DQIX, imagens estáticas parecem menos
glamorosas. Mas tudo bem...



Os bonecos de Olinda saíram de Pernambuco e chegaram aos games



“Oh, Senhor! Mandai-me um sinal dos céus! Eita! Mas não tão forte assim, né!”

CROSS TREASURES

PLAT. DS PROD. SQUARE ENIX DES. SQUARE ENIX/V-JUMP LANÇ. 2010

Este game está sendo desenvolvido em colaboração com a revista de mangás V-Jump e está repleto de ideias enviadas por seus leitores. Ao que tudo indica, eles querem uma mistura de *Monster Hunter* e *Animal Crossing*.

Cada um dos quatro jogadores em CT personaliza uma ilha antes de se unir via wireless para formar um continente. Enquanto um deles talha uma bela e pacífica área de relaxamento e cura, outro pode construir uma capital financeira. É uma pena que o resto da aventura seja pobre. As classes dos personagens, o lutador bombardão, o ladrão ágil, sacerdotes curandeiros e os magos já eram clichês em jogos de outros carnavales.

Artisticamente, o game se destaca mais e podemos perceber algo que lembra muito *Little King's Story*, que também incorporou algumas ideias criadas pelos fãs. *Mass Cross Treasures* está transbordando com esse tipo de conteúdo, então, se for um game ruim, os jogadores só poderão culpar a si mesmos.

MONSTER FINDER

PLATAFORMA DS1 PROD. ALPHA UNIT DES. ALPHA UNIT LANÇ. DEZEMBRO

No é o primeiro jogo da série exclusivo para DSi, você pode tirar fotos de objetos e ver o game os transformando em 150 tipos diferentes de monstros. Mas o que mais podemos fazer depois de criar, com a dentadura da vovô, uma tartaruga que cospe relâmpagos? Ah, sim! Colocá-la para lutar até a morte. E a sua vovozinha que passe o resto de seus anos comendo paninhos com canudinho.

Os monstros se enfrentam em grupos de três, em um sistema já manjado de pontos elementais, com foco maior nos ataques de longa distância. Por isso, é bom deixar os fortes na frente e os mais fracos na retaguarda.

É até covardia comparar os 150 monstros de MF com os trilhões de criaturas de *Pokémon*, mas essa desvantagem diminui quando prestamos mais atenção nos elementos de estratégia de *Monster Finder*. Não o bastante para tornar a competição mais justa, mas diminui.



• Tire uma foto da vovô dormindo e essa cara aparece



• Bichos saídos de seus piores pesadelos. Ou de uma caixa de cereal



• Nunca se sabe que monstro vai surgir

HOST TRICK

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO CAPCOM DESENVOLVIMENTO CAPCOM LANÇAMENTO 2010

O criador de *Phoenix Wright*, Shu Takumi, faz mágica com personagens que dificilmente dariam heróis. Primeiro tivemos advogados, agora, fantasmas.

Sissel, o personagem principal, morreu, mas, felizmente, tomar posse dos objetos dos outros de maneira indevida é praticamente uma arte dentro do exercício da lei. Ele pode usar itens para resolver enigmas, como uma guitarra utilizada para distrair o mesmo atirador que o mandou

desta para melhor e salvar sua namorada, Linne. O que não adianta muita coisa, porque mesmo assim o meliante consegue disparar uma vez contra a garota. E então o tempo retrocede, sabe-se lá por quê.

Só de pensar em todas as situações cômicas que podem surgir dessa história de posseus... o que acontece se o espírito de Sissel entrar naquilo que antes era seu corpo?

Takumi continua apaixonado por ternos de cores berrantes e penteados com ângulos retos que tanto podemos ver no universo da série *Acc Attorney*. *Host Trick* não fica atrás. A diferença entre os dois é que GT é feito inteiramente com modelos em 3D e cel-shading, e não com sprites como AA.

O resto da TGS pode até ter sido devotada a magos e monstros, mas este jogo foi uma surpresa para todos. Estamos ansiosos pela oportunidade de possuí-lo.



• Itens em azul podem ser possuídos. Use a bicicleta para economizar sapatos



• Maior trabalho para arrumar o cão faz sujeira. Hora de levantar o tapete



• Sissel começo o game morto no chão. Daí para frente, só piora



キミの寿命の残り秒数とかけて、オレの視力と解く。そのココロは…

• Os visuais parecem os de Exit. Lembra?

AGAIN

PLATAFORMA DS PROD. TECMO DESENVOLVIMENTO CING LANÇAMENTO 2010

Lembra de *Another Code R*, também da Cing? Alguém mais acha que o jogo foi a maneira que o pessoal da desenvolvedora encontrou para esclarecer alguns traumas de infância? Então, espere só para ver o que *Again* tem reservado.

O investigador do FBI, Jonathan Weaver, está cuidando de uma série de assassinatos ritualísticos que se parecem com o que aconteceu com os pais dele, 19 anos antes. A ligação entre os dois casos é um pedaço de uma nota de dólar com O Olho que Tudo Vê, aquela imagem da pirâmide com um olho dentro, também projetada nas paredes de *The Conduit*.

Weaver pode usar suas habilidades psíquicas para ver o passado e o futuro nas telas do DS e, se a Cing tivesse explorado isso um pouco mais, seria a hora perfeita de colocar seu lado detetive para funcionar. Ao invés disso, você só entra na cena do crime, vasculha, procura pelas diferenças entre as imagens e espera a próxima parte da história.

Interações mais sofisticadas podem não ser o forte da desenvolvedora, mas se levarmos em conta que há muito dos filmes *Seven - Os Sete Crimes Capitalais* e *Zodíaco* em *Again*, podemos estar diante do melhor jogo deles até o momento.



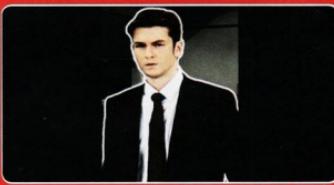
• As setas indicam que é para chacoalhar a cerveja? Quem foi o idiota que teve essa ideia?



• Parece o apartamento do Mega depois da nossa última competição de *Wii Sports Resort*. Sujito desleixado



• Tem um monte de games com um monte de puzzles com relógios antigos. Não seria a hora de mudar para algo digital?



• Os personagens foram desenvolvidos com fotos de atores de verdade. Com um pouco de animação temos algo a *Hotel Dusk*

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

PLATAFORMA Wii PRODÚCÃO SQUARE ENIX DESENVOLVIMENTO SQUARE ENIX LANÇAMENTO DEZEMBRO



• Vai começar a chover. Só eu tenho um guarda-chuva, adivinha quem vai se molhar? Quem vai se molhar é você!



• "Vamos, rapazes! Terminem logo esta edição, preparem uma bebida bem gelada e massageiem meus pés que estou cansada!"

Será este o jogo mais bonito para Wii? Com essa quantidade de cenários detalhados e de esferas de magia tão azuis que fazem nossas retinas doerem, não é de duvidar que *Crystal Bearers* esteja mesmo no páreo.

Todos os combates são construídos ao redor de poderes que causariam inveja no melhor dos cavaleiros Jedi, e cada vez que você arremessa um goblin contra outro, ganha pontos por novas táticas. Isso encoraja o jogador a experimentar movimentos, o que também pode influenciar no tipo de comportamento dos inimigos. Não atacar um lobo, por exemplo, pode deixá-lo confiante para aliviar suas necessidades na sua bota.

As fases também possuem enigmas envolventes. Para escapar de um templo que está vindo abaixo, você precisa usar um gancho para abrir caminho, reposicionar pedras para, só depois, avançar. De onde a Square Enix conjura essas mágicas? Continuamos curiosos sobre como esses elementos vão ser costurados, mas temos que esperar mais um pouco.

Talvez fosse mais fácil soltar a arma antes de vestir o casaco...

SENGOKU BASARA SAMURAI HEROES

PLATAFORMA Wii PRODÚCÃO CAPCOM LANÇAMENTO 2010

Não confundir com *Samurai Warriors*, pois *Heroes* é a continuação do "um contra todos" da Capcom que se passa no período Sengoku da história japonesa. *Warriors* tem um elenco bem amplo de figuras históricas que podiam ser escolhidas como personagens, e *Heroes* prefere se concentrar em apenas algumas delas e permitir que novas histórias sejam inventadas.



ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

PLATAFORMA DS PRODÚCÃO CAPCOM LANÇAMENTO 2010

Os promotores eram uma pedra corrupta nos sapatos de Apollo e Phoenix, mas agora tentam estender ainda mais o longo braço da lei e encarregar os criminosos usando apenas a lógica e uma gravata de bacana. As deduções fazem sê um bom substituto para as acarações dos dois primeiros jogos da série *Ace Attorney*, mas temos que admitir que sentimos falta do juiz.



SAMURAI WARRIORS 3

PLATAFORMA Wii PRODÚCÃO KOEI

Não confundir com *Sengoku Basara Heroes*, pois *Warriors* é a continuação do "um contra todos" da Koie que se passa no período Sengoku da história japonesa. *Heroes* tem um elenco de figuras históricas bem mirrado, e *Warriors* prefere se concentrar em várias delas e recriar a História como ela realmente aconteceu. Reencontrar fatos históricos aparentemente é tão simples quanto chacinhar soldados com lanças de trémetros de comprimento.



INFINITE SPACE

PLATAFORMA DS PRODÚCÃO SEGA

LANÇAMENTO 2010

Todas as vezes que conferimos quanto tempo falta para *Infinite Space* ganhar uma versão em inglês, menos, é de impressão. Claro, são muitas as opções de customização, mas este RPG de naves espaciais é, no fundo, bem simples. Quem pensou que combates e uma trama linear era inovador e digno de grandeza deveria estar maluco. Nem de longe é o simulador espacial colossal que estávamos esperando.



TONY HAWK: RIDE

Mii a culpa Skatistas célebres receberam uma plástica ao estilo Mii e ficaram cabeçudos. Imagens dos mais famosos ditadores da história radicalizaram na prancha vão aparecer em breve



Quem anda de skate tem pouco respeito com o próprio corpo. Imagine se ele cair nessa posição...



Se sua cabeça for mesmo desse tamanho, a prancha pode apresentar defeitos. Ou quebrar

PLATAFORMA: Wii PRODUÇÃO: ACTIVISION DESENVOLVIMENTO: BUZZ MONKEY LANÇAMENTO: DEZEMBRO

TONY HAWK RIDE

Brinquedo novo para brincadeira velha

Há uma boa razão para que o número de pessoas que jogam *Tony Hawk* seja maior do que o daquelas que andam de skate de verdade: é bem mais fácil controlar e manobrar usando o controle analógico do que fazer isso em um shape de skate. Pise em um qualquer dia e você logo vai perceber do que estamos falando. Mas primeiro faça um teste em um dos controles do novo *Tony Hawk: Ride* no conforto do seu lar, é bem menos arriscado. Quando se der conta de que apertar um botão é bem mais agradável do que ficar simulando movimentos sobre um pedaço de plástico, você vai entender o drama todo.

Mesmo em uma prancha com quatro sensores infravermelhos e dois giroscópios embutidos, a Robomodo, fabricante do periférico, reconhece que a experiência pode

ser difícil para amadores. Por isso, há uma quantidade considerável de pistas com obstáculos que eliminam a maioria das curvas fechadas. Assim, você só inclina o corpo um pouco para a direita ou para a esquerda para fazer as manobras. Se você concentrar seu peso na parte traseira da prancha, executa um ollie. Se fizer isso bem devagar e manter sua posição, vai acionar um manual. Bem, até o momento, não sofremos acidentes.

Decaída

O resto dos movimentos progride naturalmente e de maneira bem simples. Levante o nariz do skate durante um ollie e você realiza um tilt flip trick, bata de leve nele e um flick flip trick é feito. Para skatistas de verdade, isso tudo deve fazer muito sentido, mas nós, leigos, ficamos felizes de saber que é



Ah, o bom e velho kick flip com a mímica do pianista. Um clássico!

PRANCHA DE RICO

Skate é um esporte bacana, barato e que qualquer um com desejo de ralar os joelhos pode praticar sem muito esforço. O preço de *Ride*, por outro lado, dói muito mais no bolso do que uns pontinhos na perna por causa de uma manobra malucedida. A prancha é bacana e tal, mas ainda estamos um pouco céticos sobre os sensores infravermelhos. O jogo todo depende muito de tentativa e erro para o nosso gosto.

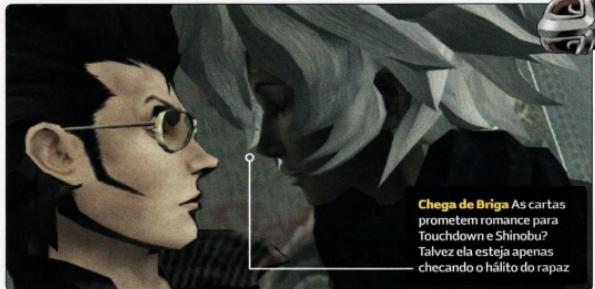


Como mais pilhas do que ursinhos tocadores de tambor

preciso mover muito pouco da gordura corporal para conseguir alguma coisa no jogo. É melhor ainda, podemos aumentar os pneuinhos comendo um bauru enquanto jogamos, pois, no modo casual, o personagem é guiado automaticamente e você só precisa se preocupar com as manobras.

Isto foi uma baita guinada na série. Não o lance de degustar um sanduíche ao mesmo tempo em que se dá um flip ou apavora nas ruas, mas sim a proximidade de *Ride* dos jogos de arcade e seus time trials e provas de pontuação. E tudo isso sem dificultar a vida dos jogadores.

Bem mais interessante do que *Skate It*, da EA, e bem mais caro também. O preço salgado de quase R\$ 400 pelo jogo e a prancha torna mais atraente tentar a sorte com um skate de verdade nas ruas. ☺



Chega de Briga As cartas prometem romance para Touchdown e Shinobu? Talvez ela esteja apenas checando o halo do rapaz



Para que usar
sala curta se as
meias cobrem as
pernas inteiras?

PLATAFORMA **Wii** PRODUÇÃO **RISING STAR** DESENVOLVIMENTO **GRASSHOPPER** LANÇAMENTO **2010**



Chega de Andar a Pé: Shinobu ganhou uma moto. Tomara que seja melhor para pilotar do que a Schpeitiger



Chega de Membros: com mais katanas, há mais finalizadores. Os bandidos podem ser divididos em três pedaços



Chega de Melodia: Kimmy tem uma surpresa a laser em sua flauta mágica

NO MORE HEROES 2

DESPERATE STRUGGLE

Chega de Heróis? Que nada! Suda 51 revela mais alguns

Quem viveu para contar história depois de presenciar como funciona a mente complicada do designer Suda 51 (NGB 17), sabe bem que tipo de teia ele costuma tecer em seus jogos. Veja só:

O transportador fantasma de Killer7 está vivo da silva em Flower,

Sun and Rain; os jornalistas azarados de Michigan acompanham os eventos em *No More Heroes*; e o principal assassino de K7 até pode acabar matando Travis em um dos finais ruins de *No More Heroes*. É como se esses personagens ficassem indo e vindo dentro da cabeça do Suda como se fossem pedaços de calabresa boiando em uma cumbuca de feijoada, só esperando por uma oportunidade de acabarem novamente dentro de um disco de jogo. Então, nenhum de nós vai se surpreender quando perceber que mais alguns velhos favoritos dos jogadores estão de volta em *No More Heroes 2*. É quase como se eles tivessem sido ressuscitados e... bem, alguns deles foram mesmo.

Apesar de ter impressionado os jornalistas que estavam na Tokyo Game Show deste ano com sua réplica em tamanho real da katana a laser do jogo, Suda deixou a

imprensa bem mais animada com os primeiros vídeos de Shinobu, a assassina do *Heroes* original que volta a aparecer na sequência como uma personagem controlável em duas fases.

Scarlet Jacobs, nome verdadeiro da guria, foi a terceira vítima de Travis durante sua escalada até o posto de "Matador de Aluguel Número Uno do Mundo". Felizmente para ela, o assassino otaku não mata garotinhas – nem mesmo as psicopatas –, de modo que ele "apenas" decepou a mão de Shinobu. Mas ela não é rancorosa e se tornou a aprendiz de Travis em *NMH2*, depois de um aperto de mão. De uma só, é melhor deixar claro.

Prazer em picotá-lo

Como ela só rouba os holofotes em duas fases, parece que Shinobu faz o que pôde para aproveitar ao máximo os seus minutinhos de fama. Mesmo usando uma espada



Chega de Carteiros: os entregadores de cartas podem entrar em greve, mas não são cortados ao meio nem viram ciborgues

É BOM CONSTATAR QUE SUDA 51 NÃO APRENDEU NADA SOBRE SUTILEZA



Chega de Cocos: chute a árvore e corra como se estivesse em Super Mario Bros 3

normal, ela consegue deixar os combates bem mais ferozes com suas pirotecnicas e ataques violentos. Ao contrário de Travis, ela pode pular por cima dos inimigos e só depois picotar o couro das costas deles, da maneira mais teatral e dramática que puder. Podemos ver que o assassino está ensinando bem a menina, principalmente, a decepar e mutilar corpos de maneiras que fariam Jack, o Estriador, cobrir os olhos.

Mas nenhum dessas demonstrações de manejo de espada é feita só com o intuito de exibicionismo. Shinobu tem que lutar dessa maneira para se safar de alguns pepinos, como o seu combate contra outra figurinha do jogo anterior (ou quase isso): o New Destroyman.

Como o Destroyman original foi dividido ao meio por Travis, um corvo ciborgético foi acoplado a cada uma das metades para criar dois novos lutadores. Malandros, por sinal, porque enquanto um deles encara Shinobu no mano a mano, o outro mantém distância e dispara seus patenteados raios laser da virilha. Sério! Raios laser da virilha!

Suda diz que o mote principal de *Desperate Struggle* é a vingança, então, nós ficamos

imaginando quantos robôs, clones ou irmãos gêmeos de antigos inimigos voltarão para tirar uma casquinha em *NMH*.

A dor do assassino

A pergunta agora é: derrotar o novo Destroyman, mais uma vez, vai melhorar o ranking de Travis em sua nova jornada até o Número Uno? Suda 51 sugeriu, de forma sutil, que nem todos os assassinos ranqueados vão enfrentar o jogador e que eles podem muito bem estar lutando entre si — não vamos nos esquecer de que, no primeiro jogo, Letz Shake morreu nas mãos de Henry, o irmão gêmeo de Travis. Então, se você não quiser perder toda a diversão e dilaceração, terá que aumentar um pouco as suas apostas, enfrentando figuras como o jamaicano Nathan Copeland e seu lança-foguetes.

O rastafari é traíçoeiro e não pensa duas vezes antes de jogar algumas de suas amigas que perambulam pelo cenário para cima do jogador, a fim de bloquear a espada de Travis. A cena sempre termina com as moças sendo reduzidas a uma mancha vermelha na tela. É tão bom constatar que Suda 51 não aprendeu absolutamente nada sobre sutileza nesses dois anos.

E então a batalha fica realmente caótica. Se você fica perto de Copeland, ele desiste de usar a bazuca e começa a atacar usando os braços telescópicos. Mas espere, porque depois piora. Ele também pode detonar explosivos espalhados pelo cenário e derrubar candelabros na



Chega de Banqueiros: uma fase de Shinobu é em um arranha-céu comercial. Corte as aposentadorias ao meio



Chega de Churrasco: erre o ponto do filé do cliente e ele vai te esperar com um garfo em um acesso de fúria carnívora

sua cabeça, controlar raios laser instalados nas estátuas do cenário e transformar os carpetes mofados do salão em esteiras da morte.

E só para constar: tudo isso durante a batalha contra o inimigo que ocupa a pior posição no ranking do jogo. Vale a pena só pelo excesso de sangue.

Suda 51 também revelou que ele próprio andou picotando. O alvo? O pulgueiro que Travis gosta de imaginar como lar, doce lar: a cidade de Santa Destroy.

Primeiro, o sr. Boa Ideia substituiu os trabalhos de meio período do personagem por minijogos com visual 8-bit sobre tarefas que, normalmente, seriam maçantes, mas que, felizmente, ficaram muito divertidas. A simples coleta de cocos se transformou em um jogo de plataforma 2D. Quando chega a vez de brincar de cozinheiros em uma churrascaria, você mede o tempo de cozimento das carnes pelos blocos de gordura que caem na tela ao estilo *Tetris*.

Só o fato de que o game inteiro pode ser jogado com o Classic Controller já é motivo de comemoração. E como dizem por aí: quando em Santa Destroy, faça como os Santa Destroyanos. Aceda a sua katana laser e pule feito um canguro com soluções enquanto *No More Heroes 2* não chega. ☺



Chega de Fanzzcas: depois que virou o Número Uno, Travis é mais desejado que o Brad Pitt. Só o cabelo não está à altura



Chega de Afros: que tipo de homem joga suas amigas para o ar? Copeland é maldoso e bôbo em iguais proporções

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO CAPCOM DESENVOLVIMENTO EIGHTING LANÇAMENTO JANEIRO 2010

CONHEÇA O ELENCO DE...

TATSUNOKO VS. CAPCOM

ULTIMATE ALL-STARS

A trupe de lutadores mais heterogênea desde que Samus socou Pikachu

Como a Tatsunoko é um estúdio de animação muito mais conhecido no Japão do que aqui, quase ninguém reconhece seus personagens. O mais estranho é que é difícil reconhecer os lutadores da Capcom também. Decidimos, então, relembrar o elenco do melhor jogo de luta que 2010 verá...



TEKKAMAN

Depois de limpar as entradas alienígenas de sua lança, o Cavaleiro Espacial da Tatsunoko decidiu que era hora de afiar a arma no intestino dos personagens da Capcom. E quando ele não consegue o que quer, pode disparar um laser que é refletido e fragmentado na própria arma.



ALEX

O personagem principal de Street Fighter 3 (Ryu e Ken ficaram com o jip) tem bem menos efeitos especiais do que seus contemporâneos da Capcom. Nada de raios laser ou Hadoukens, apenas socos e agarres. E movimentos especiais com quatro vezes mais socos, chutes e agarres.



CHUN-LI

As pernas de cavalo da Chun-Li nunca nos decepcionam. A lutadora consegue manter a tradição e fazer os inimigos lamberem a sola dos seus pequenos, perfeitos sapatos sem perder a chance. A diferença é que o Chute Relâmpago da moça em Tatsunoko é acompanhado de raios "de verdade". É melhor manter certa distância.



DORONJO

Toda vila que se preze, Doronio manda os capangas fazerm o serviço sujo. Eles até seguram o inimigo para que sua mestra, e dona, tenha a oportunidade de dar uma surra no jogadão. Só que nesse caso isso Doronio é totalmente inútil. Ataque-a enquanto ela faz uma pose sexy para ver só. O seu golpe vai voltar direitinho para você.



FRANK WEST

Frank já foi alvo de zumbis em Dead Rising, e agora... alvo dos mascotes da Tatsunoko? Parece que todo mundo queria ser o velho West. Bem, os zumbis queriam isso mesmo, mas sei lá, o que é que o Frank dá uma folga pra esse cara? Quando ele não revida com um bônus cheio de mortos-vivos, confunde os inimigos fantasiado de Mega Man.



KEN, A ÁGUIA

Na versão ocidental do anime, o garotão vestido de águia aí em cima perdeu sua identidade e foi transformado em Mark, o cara de colarinho branco que só consegue ver o perigo em fazendo a sua melhor imitação de passarinho em vários anos. É comitê aéreo pra cã, chute voador pra lá e, felizmente, nada de tática avária.



**MORGIANAENSLAND**

A succubus (demônio feminino) que suga a energia vital dos homens de Darkstalkers é basicamente "uma" Ryu, só que suas asas de morcego e sua cauda caída os desenvolvedores mudaram os nomes dos golpes, nós reconhecemos Dragon Punches e Hadoukens modificados quando vemos um.

**RYU**

Este é um dos poucos caras que precisam de menos apresentações que Mario ou Link.

Quem não reconhece o Ryu? Ele é o do tamanho de um balaio ou essa afinidade por bolos de "cavalo condor"? Enfim, Hadoukens e chutes giratórios voltam a ser o pesadelo dos jogadores em *Tatsunoko vs. Capcom* por causa de Ryu. E os Shoryukens então?

Ah, a dor! Oh, o desespero!

**VIEWTIFUL JOE**

Sob os holofotes novamente, o mascote escarlate condensa todos os traços cômicos da jogabilidade de *TvC*. Bombas cor-de-rosa, velocidade de balaço e o personagem acelerar o tempo para atacar. E como se isso não fosse o confuso o bastante, a namorada de Joe, Sylvia, faz uma aparição sempre que ele usa o seu especial Six Cannon. Uma miriade de raios da morte inunda a tela...

**BATSU,ICHIMONJI**

Rival Schools também era um jogo de luta, mas há uma grande diferença entre *TvC* e o arcade de onde Batsu saiu. Em *RS*, os personagens não ficavam presos em lugar durante as lutas. Mas o p. Ichimonji presta homenagem aos tempos de combate e sempre invoca o parceiro de equipe para o ataque especial, como fazia em seus anos dourados.

**HURRICANE POLYMAR**

Polymar pode ter um gosto pior do que o dos Power Rangers para uniformes, mas a sua roupa de "plástico inteligente" faz com que ele adote novas formas quando quiser. Basta apertar um botão para que vire um furacão ou uma broca mortal, e seus especiais são tão poderosos que você precisa de uma barra a mais para ativar-los.

**SOKI**

Todos os personagens têm encontros inusitados. Só o samurai de Onimusha, uma força com chifre de *Ghoul's N' Ghosts* para chutar os trairinhos. Não que ele precisasse de alguma ajuda para isso. Afinal, pode se transformar em um demônio e sair chutando fundilhos quando bem entender.

**KARAS**

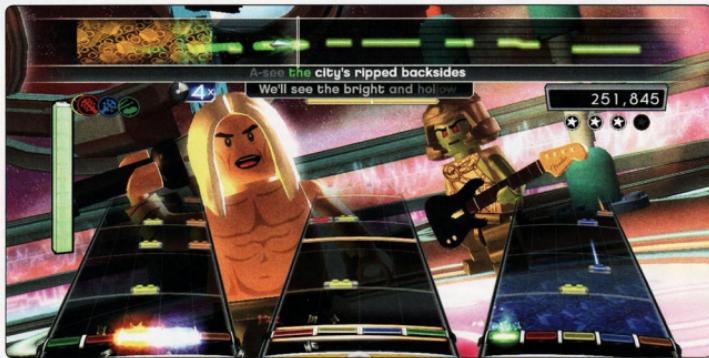
Karas é a vingança em armadura, o personagem mais sombrio da *Tatsunoko*. Sim, eles também têm animais de estimação, só que apenas personagens famintos de jujubas coloridas. Preste atenção em seu ataque especial: ele lança o oponente para a luta e desfere um único golpe com sua espada.

**YATTERMAN**

Yatterman criou Yatter-Wan, um tanque formado de cacahouche que não é a melhor das ideias, mas todo gosto é opinião. O excentrico, não é? Por 50 meninos, vem com lança-chamas, bombas-relógio e um ataque kamehaze. No modelo 2009, mudou a lanterna dianteira, mas isso não contribui para a destruição em massa.

**CASSHERN**

Ele se parece com Mega Man, mas são ciborgues criados para exterminar robôs do mal e amar a destruição robótica. Mas Casshern gosta de armas, até seus socos são acompanhados de explosões de energia. E o sortudo que sobreviver a esses raios ainda tem que lidar com o tóto de metal, Friender.



Deve ser legal transformar astros em Lego. Iggy Pop já avisou que, se não for feito direito, vai vomitar na mesa do presidente da WB



Apesar da aparente facilidade, o modo Expert vai ser tão casca dura quanto em qualquer Rock Band anterior



Erre uma música e o marcador diminui. Mas a placa não vai. Isso assustaria as pobres crianças

PLATAFORMA Wii/DS PRODUÇÃO WARNER BROS. DESENVOLVIMENTO TRAVELLER'S TALES LANÇAMENTO DEZEMBRO

LEGO ROCK BAND

Construímos esta cidade em nome do rock and roll. Um bloco por vez

Deste lado do ringue, pesando 15 quilos, o astro anoréxico do rock: Iggy Pop. E do outro lado, pesando 150 gramas de peças removíveis: Lego! Um fez fama, fortuna e feridas rolando em cacos de vidros para entreter uma plateia de roqueiros; o outro, construindo ambulâncias de plástico para entreter crianças hiperativas.

Não é preciso pensar muito para perceber que sempre é uma boa deixar um pivete brincando com Lego e, assim, ter um pouco de paz. Agora, de quem foi a ideia genial de

deixá-los brincando com o Iggy Pop? Quais as chances disso dar certo, hein? LEGO Rock Band está cheio desse tipo de figurações únicas do mundo do rock, em versões ainda mais únicas, mas nem por isso é fácil de aceitar a mistura. Talvez porque foram lixadas todas as farpas afiadas que fazem dessas personalidades quem elas são.

A lista de músicas vai fazer sucesso com os mais recatados: *Walking On a*

Sunshine, da banda Katrina & The Waves, *The Final Countdown*, do Europe, alguns sucessos do Queen e canções mais "calmas" de deuses do rock – a contribuição de Iggy Pop é *The Passenger*, uma de suas músicas mais acessíveis. Mas isso não é necessariamente ruim, como já dissemos, pois nem todos têm estômago para encarar o estilo de vida rockstar e, da mesma forma, nem todo mundo consegue ser um mestre na guitarra ou na bateria de plástico. E por isso mesmo que o Super Easy Mode existe,



O camaleão David Bowie sempre teve um visual meio plastificado, de modo que não é surpresa alguma vê-lo totalmente à vontade em formato Lego

Quanto mais velho Iggy Pop fica, mais rígido fica seu peito. E se é de plástico, entendo...



É um perigo seguir peças plásticas perto da boca. Já ouviu falar em "risco de sufocamento", senhor roqueiro?

para que as crianças possam tocar sem se preocupar com a parte importante: acertar alguma coisa. É só para diversão, e como alguns membros da **NGamer Brasil** Associados & Redatores têm a coordenação de um castor bêbado, isso resolveu muitos problemas.

Selvagem do berço

Apesar de ser apenas mais uma reunião de velhos elementos do jogo, a paródia funcionou muito bem. Não podemos esperar menos dos caras do Lego, até mesmo o vídeo de introdução de *Rock Band* foi completamente reconstruído com as pecinhas. As notas das músicas se transformaram em tijolos coloridos e algumas outras aparições de rockstars também estão programadas.

Um último segredo sobre o jogo? Os shows são intercalados por missões especiais completamente surreais em que você deve, por exemplo, usar o poder do rock and roll para derrubar um prédio ou derrotar um polvo gigante que está atacando o seu navio pirata. De repente, um cara como o Iggy Pop parece ser o tipo de pessoa certa para uma viagem dessas, não é mesmo? ☺



Um e outro
Para derrubar
Mola Ram, e
tantos outros
inimigos, Indy
inicia o trabalho
e o Baixinho dá
os toques finais



○ Ainda bem que Indy e Batman vivem
em épocas diferentes. Assim a Lego
Mona Lisa pode figurar nos dois jogos



○ Lembra desta cena no bar da Marion?
Nem ela. Como poderia? A mulher estava
caíndo de bêbada e tanto soco na cara...

PLATAFORMA Wii/DS PRODUÇÃO ACTIVISION DESENVOLVIMENTO TRAVELLER'S TALES LANÇAMENTO DEZEMBRO

LEGO INDIANA JONES 2 THE ADVENTURE CONTINUES

O homem de chapéu e chicote está de volta – outra vez

O velho Indy deve ter dado uma bela golada no Santo Graal em *Lego Indiana Jones*. O cara não envelheceu um dia sequer desde então! E olha que as fases de *O Reino da Caveira de Cristal* se passam nos anos 1950, quase 20 anos depois dos primeiros. Pelo menos a versão de plástico do explorador está enxuta, porque o ator Harrison Ford está cada vez mais parecido com o conteúdo daquele pote que está na geladeira da redação desde que o Mario não tinha bigode. Ninguém sabe o que tem lá dentro, mas é nojento.

Tudo bem que as coisas são bem mais fáceis para o Lego Jones do que para o artigo genuíno, mas ainda é preciso ser pelo menos um pouco preciso (entendeu o trocadilho?) para enfrentar os chefes. Humm... agora que tivemos tempo para pensar melhor, esparramávamos água para os lados, feito um garotinho feliz, é o que derrota Kali, a deusa da morte com braços flamejantes de *O Templo da Perdição*.

Voar, sim. Aterrissar? Nem pensar

O quê? Não se lembra em que parte do quarto filme Indy encontrou Kali? Pois é, além de percorrer os acontecimentos de *O Reino da Caveira de Cristal*, *Lego Indiana Jones 2* também inclui a trilogia original, e ainda a melhora. O que quer dizer que, desta vez, você também vai poder usar alguns veículos que foram ignorados no outro jogo. Como, por exemplo, a perseguição de caminhões de *Os Caçadores da Arca Perdida*, a melhor cena de corrida presente em qualquer Lego até hoje, sem sombra de dúvida.

Antes, essas partes eram resumidas à uma troca de tiros na vertical entre os veículos. Agora, você pode descer do carro ou da moto e vasculhar o cenário atrás de outros meios de transporte.

A escala do jogo também está bem além de qualquer outro da série Lego. O campus da Universidade Marshall, onde o professor Jones leciona arqueologia, é um cenário fantástico dentro de uma cidade que pode ser explorada livremente pelo jogador. Mesmo no modo cooperativo isso continua valendo, já que a tela dividida possibilita que os dois jogadores façam o que bem entenderem.

E se você acha que isso não é o

bastante, segura esta chicotada: é possível construir seus próprios cenários. Nessas horas, você assume o papel de uma das miniaturas Lego enquanto escolhe onde as peças vão ficar.

É incrível que demorou tanto tempo para que alguém tivesse esta ideia brilhante: construir um mundo com pechinhas de plástico em um jogo Lego. Será este o melhor jogo da Traveller's Tale até hoje? Quem sabe... descubra em breve. ☺



○ “Papai, você vai ter que me ensinar
o segredo da juventude eterna. Quero
ter esta cara de boneco para sempre”



○ Bonecos Lego e fogo não são
elementos que combinam bem. Os
primeiros tendem a derreter rápido

ESPECIAL

APERTA QUE DÁ

APERTA QUE DÁ



Já é hora de alguém prestar uma devida homenagem à mais humilde e menosprezada de todas as inovações: os botões. Aqui estão 15 dos melhores que já passaram pelos nossos e pelos seus dedos

Não importa qual seja o jogo nem o console. Toda e qualquer experiência que o jogador venha a ter tem que passar primeiro pelos botões. São eles que transformam suas decisões nas ações dos personagens, e nós apostamos que você já apertou e macetou esses pequenos notáveis mais vezes do que amarrou os tênis. Sem eles, simplesmente não haveria jogo nenhum.

Dos tão conhecidos botões frontais até os discretos de reset, todos têm vital importância. Que tal então mostrarmos um pouco de nosso amor?

Depois de muita briga, decidimos quais seriam imortalizados nas páginas da **NGamer Brasil**. A competição foi dura e, dos 100 candidatos iniciais, apenas 15 sobreviveram. A seguir, os campeões e os botões favoritos de alguns famosos da indústria.



15 BOTÃO B WII WHEEL

O suprasumo do design de controles da Nintendo. Enquanto todos os outros periféricos não passavam de pedaços de plástico barato, a Wii Wheel deu um passo além e trouxe um botão B maior do lado de fora do controle, que se conectava com o B do Wii Remote. Como o projetista-chefe explicou para Satoru Iwata, "só abrir um espaço para o botão não era o bastante, pois a mão de uma criança é pequena demais para alcançá-lo". Ele pode ser parecido com uma esponja, mas a preocupação com as crianças foi uma coisa bacana da parte dos designers.

14 BOTÕES SUPERIORES GAMECUBE

Uma escolha um tanto quanto controversa, já que estes dois gatilhos eram muito mal compreendidos pelos jogadores e pelos desenvolvedores em geral. Com um botão dentro do botão, o L e o R podiam diferenciar intensidades de toque e, por isso, eram uma mistura entre sistemas digitais e analógicos. Infelizmente, apenas alguns jogos usaram o recurso. *Rogue Squadron* foi um dos poucos que deram asas (ho ho ho) à ideia dos desenvolvedores: um toque de leve nos botões ligava os motores da nave, e um mais forte abria as asas da X-Wing.



MATT E MIKE CHAPMAN
CRIADORES DA HOMESTARRUNNER.COM
(LAR DE STRONG BAD)

"O Start do NES original era coisa séria. Quando a tela inicial do jogo dizia 'Aperte Start', não dava para confiar nos amadores A, B ou Select. Você tinha que apertar o Start, senão o jogo não começava. Quanta ousadia da parte dele!"

13 START E SELECT GAME BOY MICRO

Acesse o site promocional que a Nintendo fez para o GB Micro e veja se não parece que o texto foi retirado de uma profecia qualquer. Olhe só o que foi dito sobre o A e o B: "A simplicidade de dois botões, e a complexidade de muitos". Mas o melhor mesmo ficou reservado para o Select e o Start: "Poder. Alguns lutam por ele enquanto outros o adquirem naturalmente. Nós o damos para você sem fazer perguntas". Dramático, não?

A Nintendo só esqueceu de dizer que os dois botões também acendem e piscam de forma simpática pouco antes do logo do Game Boy Advance aparecer.





12 BOTÃO MISTERIOSO CLASSIC CONTROLLER

Você o conhece. Ele é aquele botão que fica entre o ZL e o ZR e que abre uma portinhola atrás do controle. Mas... você sabe para que serve aquilo? Seria uma porta para outra dimensão? Uma passagem secreta para o Reino dos Cogumelos? Ou apenas uma entrada para uma possível conexão com o Wii Remote, que permitiria controle de movimentos com dois analógicos? A Nyko, fabricante de acessórios, até produziu um vídeo mostrando que isso era possível, mas nenhum jogo adotou a ideia e o misterioso botão ficou só na promessa.



10 BOTÃO POWER GAMECUBE

Kenichiro Ashida, principal projetista dos hardware da Nintendo desde o SNES, disse certa vez que a tampa do GameCube lembrava a cabeça de um urso. Ele dizia que o reset e o open pareciam os olhos do bicho e o power, um sorriso meio amarelo. Bem... não somos especialistas em ursos, mas há algo errado aí. Disso, podemos concluir que, para comparar o GameCube a um urso, Ashida nunca viu o Zé Colmeia na vida. Seja como for, ganhamos uma excelente história para usar como justificativa para nossa escolha.

11 BOTÃO DE LUMINOSIDADE DA TELA GBA SP

Alguns botões condensam todas as grandes revoluções de design. Alguns têm uma textura bacana e outros fazem barulhos engraçados quando são apertados, mas o botão de controle de luminosidade do GBA SP não tem nada de especial. Chega a ser quase desagradável de olhar. Mas o que ele representa é tão especial que lhe garante o décimo primeiro lugar da lista: o fim das telas escurecidas. Finalmente dava para jogar *Castlevania: Circle Of The Moon* e enxergar alguma coisa de fato. E então, o Botão de Luz do Todo Poderoso GBA SP olhou e disse: "Que se faça a luz", e a luz se fez.



AURÉLIEN REGARD DESIGNER, BIG BANG MINI

"Os botões curvados do NES! Tão suaves e aconchegantes... pareciam dois travesseiros. Uma pena que isso mudou com SNES. Aqui na Europa, ficamos com o controle que tinha todos os botões normais. Já os sortudos dos EUA ganharam uma mistura dos dois tipos. Bons tempos, bons tempos..."



9 BOTÃO FEED GAME BOY PRINTER

Quantos botões você conhece que servem para saciar a fome de algo? Para nós, seres humanos, isso não importa, mas, para a velha impressora do Game Boy, o Feed é muito mais do que um simples botão. Ele é a alma da GB Printer e responsável por alimentar o acessório com papel – responsabilidade demais para uma pessoa. Se você o apertasse e não tirasse o dedo logo em seguida, uma mensagem de "Hello" era impressa junto com uma cabeça do Mario.

YASUHIRO WADA CRIADOR, HARVEST MOON

Wada tinha 40 palavras à sua disposição para falar o que bem quisesse, mas ele estava tão decidido e confiante que não precisou de tudo isso: "O controle do Nintendo 64 é o que há. A razão? Jogar *1080 Snowboarding* e fazer manobras nos half-pipes era fantástico!"



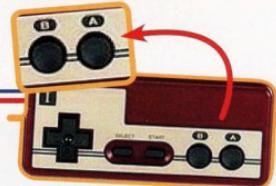
8 BOTÃO POWER GAME BOY

Não há nada mais irritante do que retirar acidentalmente um cartucho do DS enquanto o portátil está fechado e em hibernação. Tal problema não existia com o Game Boy. O power não só dava a partida no tijolão criado por Gunpei Yokoi, como também acionava pequenas travas que prendiam a fita lá dentro. Então, enquanto você estivesse jogando, aquele cartucho não iria a lugar nenhum. Que botão mais pode dizer: "eu defini o formato de um cartucho"? Apenas o power do GB tem essa moral.



QUANDO A DEPRESSÃO APERTA

Para cada pequeno botão que mereceu figurar nesta lista, há uma contraparte que foi enviada direto do inferno para fazer bolhas nos seus dedos. Aperte os cintos porque a coisa vai ficar feia...



7 BOTÕES A/B FAMICOM

Em 1983, ano do lançamento do Famicom, os botões A e B não eram redondos, mas sim quadrados. Logo desistiram da ideia porque os vilões quadriláteros insistiam em engastalhar nos cantos da carcaça do controle. Com as bordas arredondadas e depressões que davam as boas-vindas aos seus dedos, os substitutos rechonchudos criaram um padrão que é mantido até hoje. Fechi os olhos (agora abra de novo ou não vai ler o resto do texto) e imagine um universo paralelo onde a Nintendo não adotou essa modificação. Ah! o horror!



6 POWER E RESET NES

Estes dois colossos não são apenas meros botões: eles são os arautos da revolução! Antes da criação do NES, os consoles eram ligados e reiniciados por meio de uma rotina estranha e exaustiva de navegar por telas de configuração e puxar alavancas. Nossa querido amigo, Miyamoto, explica melhor: "O console ligava quando você apertava o power, o jogo iniciava quando apertava o start e reiniciava quando apertava o reset. Eu sempre me perguntei por que algo tão simples assim nunca existiu nos PCs". Acertou na mosca, Shija! Acertou bem nos olhos da mosca!



DAISUKE KANADA
DIRETOR, TRAUMA TEAM

"O botão de power do Wii Remote. Graças a essa ideia genial, eu preciso me levantar do sofá e ligar o Wii diretamente no console apenas uma vez por semana. Ainda preciso me levantar para trocar os discos, mas tenho esperança de que, em breve, teremos um 'Trocá Jogos' no Wii Remote também."



BOTÃO SYNC WII REMOTE

Cratirinha invocada, esta aqui. Sempre que você põe a ponta da unha neste botão (nem é possível usar a parte do dedo que tem carne para isso, justamente a parte do corpo humano cujo único propósito é apertar botões), ele dá um estalo. Odioso.



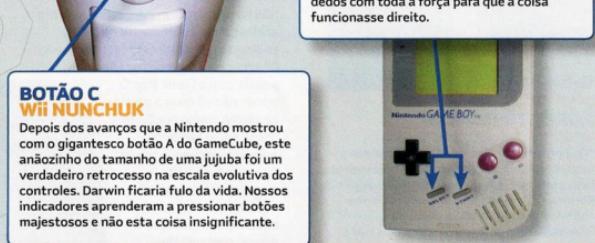
BOTÃO Z GAMECUBE

Mais alguém acha que este Z parece um tanto quanto deslocado? O que foi que aconteceu com a beleza da simetria entre os gatilhos L e R? Parece que esta aberração da natureza simplesmente brotou em um canto aleatório do controle.



START/SELECT GAME BOY

Magricelos, cinzas e borrachentos. Mais parecidos com cocô de minhoca do que com algo que clama pelo toque macio e carinhoso de seus dedos. Sem contar que, por serem esponjosos demais, era preciso afundar os dedos com toda a força para que a coisa funcionasse direito.



BOTÃO C WII NUNCHUK

Depois dos avanços que a Nintendo mostrou com o gigantesco botão A do GameCube, este anãozinho do tamanho de uma jujuba foi um verdadeiro retrocesso na escala evolutiva dos controles. Darwin ficaria fulo da vida. Nossos indicadores aprenderam a pressionar botões majestosos e não esta coisa insignificante.



GATILHO WII ZAPPER

Já ouviu falar que, na época, o gatilho Z do N64 foi um dos grandes responsáveis pelo interesse por jogos de tiro em primeira pessoa? Este caso é justamente o oposto. Com um tempo de resposta tão absurdamente longo, é incrível que o gênero tenha sobrevivido no Wii.



DAVE GROSSMAN DIRETOR DE DESIGN, TELLTALE GAMES

“O botão mais importante da minha vida é a tecla backspace do teclado do computador. So a ideia de que você pode corrigir as suas asneiras com um simples toque, mudou completamente o processo de escrever.” Achamos que ele não entendeu direito a proposta da matéria, mas tudo bem.



5 DIRECIONAL DIGITAL GAME & WATCH

Antes de Gunpei Yokoi introduzir o direcional em forma de cruz com o Game & Watch *Donkey Kong*, em 1982, outros já haviam lutado ferozmente com essa função. Cada uma das direções possuía seu próprio botão ou, no caso do Intellivision, um disco de metal para todas elas. Yokoi foi além e criou um padrão que é seguido até hoje pela Nintendo. E qual é o melhor direcional digital de todos os tempos? Fizemos uma pequena eleição e chegamos ao resultado: o do DSi.



3 BOTÕES SUPERIORES SNES

Os controles modernos têm uma divida eterna com este carinha aqui. Eles herdaram a configuração losangular dos botões (que, ironicamente, é mais usada pela Sony e pela Microsoft do que pela própria Nintendo), além dos botões superiores. Percebendo que os dois indicadores ficavam livres quando se segurava o controle, a Nintendo simplesmente criou dois botões para mantê-los ocupados. Com seis botões, foi muito mais fácil para que alguns clássicos, como *Street Fighter*, brilhassem em toda a sua glória. A Sega também tinha um controle de seis botões, mas não era a mesma coisa.



2 BOTÃO EJECT SNES

Ainda que o power do SNES tivesse o mesmo mecanismo que o do Game Boy e travasse o cartucho dentro do console, quem brilhava mesmo era o eject gorduchão. Bastava um toque e a fita saía voando velocemente pela sala. Ainda não ouvimos nada sobre pessoas perdendo um olho com essa brincadeira, mas um colega jornalista que gostava de ficar apertando o botão, só para apreciar o cartucho cortando os céus, quebrou um SNES com essa mania.

4 GATILHO Z N64

Faz anos que esperamos alguém que possa responder a algumas perguntas sobre o N64, como, por exemplo, por que optaram pelos controles em forma de tridente? Quem escolheu incluir o gatilho Z? Isso transformou o N64 no console perfeito para jogos de tiro em primeira pessoa. Jamais nos esqueceremos da primeira vez em que apertamos o indicador no botão e despachamos o primeiro de muitos guarda desavisados em *GoldenEye 007*.



MARTIN HOLLIS PRODUTOR, BONSAI BARBER/ZENDOKU

“Eu vou ficar com o botão B do Wii Remote. Ele é perfeito para interpretar uma grande variedade de ferramentas, como as tesouras de Bonsai Barber, e isso é crucial para o surgimento de muitos outros jogos novos. E o tempo de resposta, e a tamanho do botão e a textura são perfeitos.”

1 BOTÃO A GAMECUBE

Masahiro Sakurai, desenvolvedor de *Smash Bros*, gostava de se referir ao botão A do GC como “o botão da alegria”, o pedaço de plástico que qualquer pessoa conseguiria acertar de primeira. Iwata, presidente da Big N, creditou a invenção a Miyamoto (sempre ele), que teria incluído um botão “que se destacasse no controle para que o jogador soubesse qual deles deveria apertar primeiro”. Quando você estiver velho e os botões forem substituídos pelo controle mental, seus netinhos com mochilas a jato vão perguntar: “Vovô, o que é um botão?” Você então vai vasculhar os armários, tirar a poeira do controle do Cube e responder: “Este sim era um botão. No meu tempo, era só o que a gente precisava”.



ESPECIAL

MÚSICA OU MÍMICA?



Música ou Mímica?

**GAMES TIPO GUITAR HERO E ROCK BAND
ESTÃO CRIANDO NOVOS MÚSICOS OU MATANDO
A MÚSICA? A NGAMER BRASIL INVESTIGA...**

PRA VER A BANDA PASSAR



Recria as carreiras de John, Paul, George e Ringo e toque em muitos dos palcos em que eles tocaram de 1963 a 1969

É justo dizer que Rock Band até agora fez apenas o show de abertura para *Guitar Hero*. Mas esse quadro pode muito bem mudar com dois novos títulos: o recém-lançado pela EA, *The Beatles: Rock Band*, e o iminente *Lego Rock Band*, da Warner Bros, que a Harmonix está desenvolvendo em conjunto com os pilotos de Lego, a *Traveler's Tales*. Os Beatles são, sem dúvida alguma, a banda mais famosa de todos os tempos, enquanto *Lego* é, atualmente, uma das maiores franquias dos games.



A personalização é alta em *Lego Rock Band*. Não vemos a hora de criar um João Lego Gordo.

A versão Beatles traz 45 canções deles, incluindo *Back in the USSR*, *I Am The Walrus* e *Here Comes the Sun*, e cobre uma grande variedade de estilos da era 1963-1969 da banda. Você toca em lugares como o Cavern Club de Liverpool, onde tudo começou para Lennon e companhia, além dos famosos estúdios da Abbey Road. Os instrumentos também foram "beatleizados": uma réplica do baixo Höfner de Paul McCartney e um kit de bateria inspirado na Ludwig de Ringo Star vêm no pacote completo.

Já *Lego Rock Band* tem uma plateia mais jovem como alvo. O jogo combina o formato multiplayer tradicional de *Rock Bands* anteriores com o tipo de caracterização de personagens que se espera de um título Lego. Você pode construir sua própria banda, carregadores de instrumentos e até um agente com blocos e peças. O sucesso garante peças novas para erguer seu próprio "templo do rock" e veículos que servem para sair com a banda em turnê. Será que vai ter groupies Lego? Humm... melhor não pensar nisso.

John Lennon disse certa vez que os Beatles eram mais populares que Jesus Cristo. Dê uma olhada nas tabelas atuais de vendas de jogos eletrônicos e você chegará à conclusão de que os games de música são, hoje, mais populares do que os Beatles. Obviamente, games musicais não são um fenômeno novo, mas sua atual popularidade, especialmente a de

Guitar Hero e *Rock Band*, certamente é. Pouco tempo atrás, havia trés versões de *Guitar Hero* entre os 30 games mais vendidos do mundo, enquanto o conteúdo extra para download, em forma de pacotes com canções de artistas específicos, só aumentava a procura pelos games.

Esse apetite aparentemente insaciável por games assim é algo misterioso para nós. Ao mesmo tempo em que não há dúvidas quanto a seu apelo, eles

também não diferem muito de andar até a loja de brinquedos mais próxima e brincar com uma guitarrinha qualquer feita de plástico para uma criança de cinco anos. Alex Needham, jornalista musical de publicações como *New Musical Express* e *The Face*, concorda: "Para mim, parece meio bobo, sem contar que eu não sou muito bom nisso. Não tenho destreza suficiente. Quando jogando *Guitar Hero* com um músico de verdade e ele me disse que eu estava mais para

guitarra base do que para guitarra solo. Qual a vantagem disso?". Relaxa, Alex. Não é todo mundo que é bom nos games.

Fazendo uma pausa

Sian Llewellyn, editora da revista *Classic Rock*, oferece uma opinião diferente: "O que eu gosto é que esses jogos parecem ter se transformado em uma maneira de apresentar novas bandas de rock às pessoas, juntamente com os novos trabalhos de bandas já

DEZ DOS MELHORES

O top dos pops da Nintendo



OUENDAN (DS)

Cutique ao som de J-pop para que pessoas tristes dançam rumo à felicidade. Jogo japonês obrigatório para quem gosta de importados.



OTOCKY (FAMICOM)

Shooter musical: as balas disparadas em direções diferentes emitem sons diferentes, criando música no meio do tiroteio.



POP'N MUSIC GB (GBC)

Um dos clássicos da Konami cheio de blips e blops. Se encontrar em algum leilão online, não vacile.



DONKEY KONGA (GC)

Espanque os bongós de plástico nesta incomum mistura de DK e músicas pop dos anos 1980.



DAIGASSO! BAND BROS (DS)

Toque um instrumento em uma orquestra MIDI ou conecte-se com outros sete jogadores para a sinfonia completa.

HERÓIS DEMAIS?



Guitar Hero 5 repete a fórmula multiplayer de World Tour mas facilita o trabalho de iniciantes na série. Fácil: esperar até sair a última gota de suco. É exatamente isso que a Activision está fazendo com Guitar Hero. Perdemos a conta de quantos games e músicas baixadas por download já foram disponibilizadas, sem falar na coleitânea Smash Hits, uma compilação com as melhores (na opinião dos gravatas da Activision) músicas de GH, GH2, GH3, GH Encore e GH: Aerosmith.



Guitar Hero 5 é o mais recente dos jogos principais da franquia, sendo que a maior inovação do game é a possibilidade de entrar e sair do multiplayer na hora que quiser, com diferentes membros tocando em diferentes níveis de dificuldade.

O jogo é o maior monstro da série, com 85 artistas e bandas presentes na mais diversificada lista de músicas até agora. Dire Straits, Bob Dylan, Duran Duran e Deep Purple estão entre os representantes da velha-guarda, enquanto The Killers, Kaiser Chiefs e Kings

Você pode jogar com qualquer combinação de instrumentos - guitarras, microfones e baterias - que o game se ajusta a tudo.

of Leon estão entre as bandas mais novas. Seguindo o sucesso de Guitar Hero: Metallica, veremos também outros títulos específicos de bandas, sendo que GH: Van Halen é o próximo da fila e saiu enquanto fechávamos esta matéria. O review você confere mês que vem, já que impusemos um limite a nós mesmos para falar de GH ou RB em cada edição. Band Hero, este com review publicado na página 40, também acabou de sair.

Como dá para perceber, a linhagem de heróis ainda terá muitos descendentes.

conhecidas", diz ela. "Por exemplo, a banda The Answer teve uma música divulgada em GH World Tour quando não conseguia nem tocar lá em rádio, por não ser famosa na época. Outras bandas estão seguindo o exemplo e percebendo a importância dos games como meio de distribuição".

Isso é algo que as produtoras de games adoram discutir. Em uma recente coletiva de imprensa, um funcionário da Activision chegou a sugerir que *Guitar Hero* estava lado a lado

com o iPod, em termos de revolução na indústria musical. É uma declaração meio arrogante, mas as gravadoras concordam?

Hywel Evans é diretor de sincronização da EMI, e seu trabalho envolve levar bandas de seu selo para games, filmes, propagandas e assim por diante. "A EMI é grande admiradora dos games, enxerga essa indústria como uma ótima oportunidade para nossos artistas e uma experiência emocionante para os fãs", diz ele.

Por outro lado, Jack White,

guitarrista e vocalista da banda The White Stripes deu um pontapé nos games musicais: "É depremente ver uma gravadora chegar em você e dizer que *Guitar Hero* é o que a garotada de hoje está usando para experimentar e aprender música... Se você tem que estar em um videogame para ficar na frente deles, isso é meio triste". Desculpe, Jack, mas os tempos estão mudando e parece que um número cada vez maior de pessoas importantes e influentes da indústria enxerga

os games como uma maneira válida de conseguir exposição para uma banda.

Llewellyn concorda: "Eu não sei dizer se é uma revolução por si só, mas a natureza de como as pessoas estão experimentando a música definitivamente está mudando, e os games têm papel nisso. Eles estão apresentando a garotada à canções que eles provavelmente não haviam escutado antes, mas que descobriram gostar. E, com alguma sorte, eles vão procurar os álbuns dessas bandas e



RHYTHM
TENGOKU
(GBA)

Bata no A e no B para fazer macacos, robôs e gueixas dançarem ao som do mais alegre J-pop.



RHYTHM
HEAVEN
(DS)

Sequência de *Tengoku* para DS com controles um pouco menos estáveis, mas com o mesmo número de macacos.



MARIO
PAINT
(SNES)

Tem um surpreendente software de criação de música. No YouTube, é possível encontrar remixes pra lá de bacanas.



ELECTRO-
PLANKTON
(DS)

"Coisa" musical que emite barulhos eletrônicos que fazem pirar animais e estudantes em geral.



WII MUSIC
(WII)

Toque violinos e trompetes invisíveis no amado/odiado jogo musical da Nintendo.



Cabeludos ou arruinhadinhos? Qual sua fase favorita dos Beatles?

TOCA AÍ, DJ!

Com *DJ Hero*, a redação até parece uma festa

Nós jogamos confete em *DJ Hero* em um preview dele na edição 27. Continuamos festejando quando fizemos o review (que está na página 37) e ficamos babando pela edição especial (chamada de *Renegade*), que ainda não tivemos a felicidade de colocar nossas pegajosas mãos, mas podemos informar que ela é uma verdadeira obra de arte da balada gamística. O jogo mesmo não muda nada, mas a perfumaria, meu amigo... essa, sim, tem cheiro de Chanel Nº 5.

A parada vem dentro de uma maleta que, depois de aberta, pode ser usada como mesa para seguir o controle turntable. Este, por sua vez, tem um acabamento em cor negra brilhante e botões de crossfader dourados. Como se não fosse suficiente, ainda há um CD duplo com material inédito e "Greatest Hits" dos rimadores Eminem e Jay-Z. Está babando como a gente? Então, reserve duzentas doletas (duas vezes e meia o preço normal do game) para comprar o lance. Ops... quase passou batido: esse é o preço lá de fora. Aqui, a história é um pouco diferente...

O jogo sai bem mais caro se você quiser esta maleta, mas que vale a pena... ah, isso vale!



ALL-STAR CHEERLEADER 2

Moças e mocinhas, preparar pompons!

É pouco provável que sua irmãzinha de oito anos dê um chega pra lá em você para jogar *DJ Hero* sozinha no seu Wii. Mas é bem provável que ela fique igual a um daqueles feijões pula-pula do desenho do Pica-Pau por causa deste game da THQ. Como no primeiro game da série, dois Wii Remotes são usados como bastões e você segue ordens na tela para recitar as rotinas de dança, só que agora há também a compatibilidade com a Balance Board, o que resulta em movimentos mais complexos.



Essa negócio de líder de torcida, ou cheerleader, nunca pegou no Brasil. Com o Wii, pode sair que pegue. Quer dizer...

assisti-las ao vivo". É difícil quantificar o impacto em uma banda quando sua música aparece em *Guitar Hero* ou *Rock Band*, mas, para as bandas menos estabelecidas, imaginamos que é como um autor ter seu novo livro apresentado no *Programa do Jô*. Então, o público está devorando

os games e as gravadoras

(mesmo que não necessariamente todos os seus artistas) estão adorando porque isso é bom para os negócios em uma época em que estão pensando para fazer com que a transição para a distribuição digital seja lucrativa. Temos que concordar com a observação de Llewellyn sobre os artistas novos e estabelecidos, populares e obscuros, ganhando exposição com novos públicos. Há pouca diferença, em nossa opinião, entre ouvir uma música em um game ou no rádio. Se ela te agradar, é provável que você saia em busca de mais material do artista em questão.

O lance real

Outro ponto que pedimos aos especialistas em indústria musical levarem em consideração são os efeitos que acreditam que *Guitar Hero* e *Rock Band* estão tendo na molecada que está aprendendo a tocar



Uma vantagem dos kits de bateria de game: não estouraram timbres



Há muitas opções de turntables em *DJ Hero*, inclusive um modo que suporta a guitarra de *Guitar Hero*

Hora de misturar músicas como se fossem limões e açúcar...



Armin Van Buuren: *In The Mix*
quer capturar a essência do estilo de vida de um DJ

DJ Hero não é CD single na turntable da Nintendo. Pouco tempo atrás, rolou uma disputa legal entre a Activision e os criadores de *Scratch: The Ultimate DJ*, mas como o título tem poucas chances de chegar ao Wii, vamos deixá-lo de lado por enquanto. O que o console vai receber mesmo é um game com o enredo de um dos maiores DJs da atualidade: Armin Van Buuren. *In the Mix* não terá um periférico especial, mas trará um modo estúdio juntamente com um modo carreira, que levará o jogador por diversos lugares do globo, algo que não existe em *DJ Hero*. E como funciona o modo carreira? Não temos ideia. Já para o DS, há *DJ Star* (disponível na Europa e previsto para 2010, nos EUA) que é bem parecido com o game de Van Buuren em termos de conteúdo.

instrumentos de verdade e formando suas próprias bandas. "Obviamente, eles oferecem apenas uma pálida cópia do ato de tocar uma guitarra de verdade, sem nenhum contato com o trabalho duro que isso envolve", diz Needham. "Nesse sentido, eles parecem feitos sob medida para os nossos tempos". Um veredito bem seco, esse o dele. Ele que tente cravar 100% em *Through The Fire And Flames* na dificuldade Expert e fale que isso não é trabalho duro... Entretanto, ele acrescenta: "Eu acho que as pessoas que têm inclinação a formar bandas, vão continuar fazendo isso pois os games não são substitutos para a aptidão de ser músico. Você não pode escrever suas próprias canções, nem se expressar de forma genuína".



Ser os Beatles são a banda mais famosa do mundo, quem souber para ser o próximo na fila de *Rock Band*?

OS EMPOEIRADOS

A Konami estava lá no início da cena dos games musicais mais de dez anos atrás. Será que sua nova leva arrancará nossos aplausos?

Os vovôs da cena de ação rítmica foram passados para trás pela juventude dos games musicais. Depois de uma débil tentativa de enfrentar *GH* e *RB* com *Rock Revolution*, a Konami bate em retirada para uma zona de segurança arcade com *Dance Dance Revolution*, *Karaoke Revolution* e *Pop'n Music*.

Karaoke Revolution deixa o jogador cantar 50 sucessos no microfone ou

para quem é tímido, só cantarolar mesmo, já que o game avalia o timbre e não a pronúncia das letras. Enquanto *Karaoke* enfatiza a atmosfera festiva, *DDR* para Wii a evita. Além de abandonar o *Hottest Party* (algo como "a festa mais irada") das versões anteriores de Wii, ele dá mais importância à sua porção "fitness". Juntamente com um tapete de dança mais bacana, haverá um modo de

malhação com a Balance Board.

Pop'n Music também está mudado. A jogabilidade de espacamento de botões que a define está sendo trocada por sacudidas no controle. Um pouco de dança J-pop sempre é algo bem-vindo aqui na área, mas será que o novo game terá a metade da costumeira diversão sem um monte de botões para soar? Nossos dedos já estão cruzados.



Sian Llewellyn tem a cabeça feita de um jeito parecido.

"Como fã de rock e guitarrista que passou anos tentando

aprender a tocar essa coisa, acho meio chato que as pessoas possam se sentir desencorajadas do lance real", diz ela.

"Todavia, acho mais provável os games encorajarem os jogadores a curtir música em um nível mais abrangente, do que dissuadirem aqueles que teriam inclinação para aprender a tocar um instrumento. No final das contas, não há nada como ligar uma guitarra de verdade e fazer barulho".

Jimmy Page,

Hendrix nunca tocaria fones em uma coluna linda dessa

guitarrista da extinta e adorada banda Led Zeppelin, acredita que os gamers não podem aprender nada sobre tocar de verdade ao jogarem os games. "É só pensar na parte de bateria que John Bonham [baterista do Zep] gravou para a primeira música do primeiro álbum do Led Zeppelin, *Good Times Bad Times*", disse ele. "Quantos bateristas no mundo conseguem tocar aquela parte?". Os membros remanescentes do Zeppelin têm se mostrado muito relutantes em ter suas músicas aparecendo nos games. Que bando de estrengas-prazeres, não?

Nós já sabemos como o pessoal da EMI é fã dos jogos. Mas o que eles pensam sobre o impacto que os games terão no potencial dos astros de amanhã? "Jogar um game como *Guitar Hero* ou *Rock Band* é altamente divertido e um caminho muito acessível para a música", afirma Hywel Evans. "Mas não há nada melhor do que pegar uma guitarra ou uma bateria e soltar a criatividade. Cravar *The*



Trooper do Iron Maiden no Hard pode ser uma grande satisfação, mas não chega nem perto de estar junto dos amigos, tocando uma de suas próprias músicas, em um estádio lotado de fãs cantando junto com você".

Tudo muda

O mundo da música sempre foi um mundo de mudança de formatos - de vinil para cassete, para CD, para MP3 - , mas, apesar da imensa popularidade de jogos de música, parece que tocar em um conjunto de instrumentos de plástico nunca vai substituir o lance real. Se você nasceu com qualquer habilidade musical,

então, não vai se satisfazer com imitações. Você vai aprender a tocar algum instrumento.

Enquanto isso, só tem que conferir as notícias sobre vários festivais no Brasil e no mundo e constatar que curtir - e tocar - música ao vivo é tão popular hoje como sempre foi. Bandas antigas como AC/DC e Sonic Youth continuam fazendo babar as plateias de jovens como fazem as bandas mais novas, como Franz Ferdinand e Kasabian. *Guitar Hero* e *Rock Band* apresentam um propósito semelhante: introduzem novas bandas a novos públicos. Isso só pode ser algo bom para os músicos, não?

Mas, no apagar da luzes, tudo isso é apenas videogame e, em nossa opinião, o intento é simplesmente entreter. E seja lá qual for a opinião geral sobre esses jogos, as luzes do palco ainda vão demorar bastante para se apagarem. ®



Língua presa Yoshi não tem tanto destaque neste jogo como a Nintendo deu a entender. Ele aparece poucas vezes e só serve para engolir alguns inimigos e flutuar por cima de alguns buracos

NEW SUPER MARIO BROS. WII



O melhor game multiplayer do ano. E com roupa de pinguim!



Que linhas arrojadas! Que *academicismo* Mario nasceu mesmo para voar alto

Quando o primeiro *Super Mario Bros* foi lançado, metade desta redação já devia estar lidando com espinhas, hormônios e, no caso do Humberto, queda de cabelo. Eu, por outro lado, ainda corria pela casa de fraldas, com um pano de prato amarrado no pescoço, pensando que era o Super-Homem — vergonhoso, eu sei.

Quase vinte anos depois, muitos dos colegas estão beirando a idade de usar fraldas geriátricas e, mesmo assim, todos pareciam crianças em dia de Natal quando *New Super Mario Bros. WII* apareceu por aqui. Deu briga para ver de quem era a vez, e algumas amizades jamais serão as mesmas depois do que foi dito e feito.

Isso tudo só pode significar que ninguém cresceu de verdade, ou que, mesmo depois de todo esse tempo, *Super Mario* continua exercendo um fascínio quase

infantil sobre os jogadores (preferimos esta segunda versão, pelo bem da nossa imagem pessoal). A diferença é que dessa vez ele aprendeu a ser um pouco mais cruel do que de costume.

Faca no quepe

Como talvez esta seja a primeira vez que muitos verão *Super Mario Bros*, fica o aviso: pode até parecer um jogo bonitinho e inofensivo, mas... é uma cilada, Bino! São poucos jogos que podem se vangloriar de despertar a fúria nos jogadores, pois, apesar de ter o tipo de mecânicas mais simples que existem, ele vai te deixar de joelhos implorando por clemência. Espera só até topar com o primeiro de muitos saltos "impossíveis" e você vai entender.

Aliás, se você já era nascido naquela época, ficará feliz em saber que *NSMBW* é herdeiro legítimo dos

jogos do SNES, e só isso já é uma boa notícia para qualquer fã do Mario. Mesmo com o intervalo de quase vinte anos e todas as mudanças gráficas e técnicas que aconteceram entre um e outro, eles compartilham da mesmíssima simplicidade. Correr, saltar, crescer, diminuir e sofrer os horrores de ter de passar pela mesma área várias e várias vezes graças à maldita gravidade. Os nostálgicos vão ver estrelas (râ) mais de uma vez por causa disso, mas a verdadeira diversão começa quando a solidão bate e você resolve reunir uma gangue em volta do WII.

A primeira reação de todos é levar a aventureira como se estivessem sozinhos, esforçando-se para dar saltos perfeitos e derrotar os koopas e goombas que aparecem. Mas ei então que um sádico surge em meio à multidão de jogadores

MULTIMARIO

É possível, sim, ensinar novos truques a um cachorro velho. Só é preciso enfiá-lo em uma roupa de pinguim...



○ Caramba, hein Toad... Pensamos que você ia nos dar um prêmio legal, e tudo o que você tem é essa moeda xubrega. Pô!

bem-intencionados e pensa: "séra que eu consigo jogá-lo(a) no rio de lava?" E é óbvio que ele consegue. Parece que a Nintendo queria que os jogadores seguissem justamente essa linha de pensamento. Malditos.

Durante a partida, é só se aproximar de um dos companheiros, apertar o botão 1, chacoalhar o Wii Remote, e a maldade está armada. Depois, é só bolar a maneira mais cruel possível de sacanear o seu amigo usando o que os cenários têm a oferecer. Jogar o personagem de uma plataforma em movimento e se deliciar com o desespero dele,

MARIO GELADEIRA

Cospe um projétil que congela os inimigos, mas não os aliados. Funciona até contra os Bullet Bills, que ficam parados em pleno ar e se tornam belas plataformas improvisadas.

MARIO PINGUIM

Só tem uma coisa que os pinguins gostam mais do que dar um tempo em cima da geladeira: deslizar de barriga. Esta habilidade é difícil de controlar, mas é perfeita para derrubar os amigos.

MARIO PIROCÓPTERO

Balance o Wii Remote para cima e para baixo e o chapéu te arremessa vários metros para o ar. É basicamente o equivalente de NSMBW à capa ou ao rabo de guaxinim dos outros jogos.

MARIO DOBRÁVEL

Aperte 1 e dê uma sacudida no controle para levantar o seu companheiro. Agora você pode carregá-lo em segurança pela fase ou arremessá-lo contra um Boo. Escolha sabiamente.

MARIO INÚTIL

Morra oito vezes seguidas e o Super Guide será ativado. O passo a passo mais lento desta lado da fronteira, mas, pelo menos, você pode pular e ir direto para o final na hora que bem quiser.



○ Com 81 vidas de sobra, quem precisa de mais? Ah, sim... alguns buracos sugam vidas como se fossem pílulas

batendo os braços e as pernas no ar, tentando voltar para a terra firme, tornou-se um dos grandes favoritos por aqui.

Vendendo os amigos por três moedas

A diversão aumenta quando os novos trajes especiais entram em ação e, de repente, todos estão brigando por uma roupa de pinguim. Como cada uma delas traz vantagens específicas para encarar o cenário, todos querem ficar com uma. E é claro que cada bloco solta apenas três fantasias e os quatro



EM DETALHES

| | |
|-----------------|----------|
| PLATAFORMA | Wii |
| PRODUÇÃO | NINTENDO |
| DESENVOLVIMENTO | NINTENDO |

RECURSOS

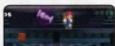


CONCEITO

Versão "4x4" do carro-chefe da Nintendo. Os irmãos Mario e os Toads se juntam para virar o mundo de pernas pro ar.

VISUAL

Qual a melhor maneira de tratar um clássico como este? Melhorá-lo sem esquecer as raízes.



AUDIO

Tan tan tã, tan tan tan tan tã, paran ra tan tã tan tan tã. Não há razão para mudar o imutável.

JOGABILIDADE

Direcional, dois botões e senso de profundidade continuam sendo uma combinação campeã.

INOVAÇÃO

Pegue o jogo, melhore o visual e inclua quatro jogadores. Não é muito inovador, mas funciona.

NG RESUMO

Velha-guarda recauchutada que agrada gamers mais velhos e marinheiros de primeira viagem, além de fomentar inimizades em uma velocidade incrível.

95





Finalize a campanha para habilitar o modo Arcade, no qual você tem um limite de tempo e ganha pontos para cada morte

CALL OF DUTY MODERN WARFARE REFLEX EDITION

Bom prato, mas com cara de ontem

Dois anos após o lançamento da versão original de *Modern Warfare*, e quando muitos já tinham perdido a esperança de vê-lo no Wii, eis que a Activision cumpre o prometido e leva à loucura os aficionados por jogos de tiro em primeira pessoa. Para a maioria, *Reflex Edition* não passa de um cala-boca para os incrédulos e, convenhamos, nem é um cala-boca tão bom assim.

A subserie *Modern Warfare* sai do âmbito da Segunda Guerra, como nos últimos *CoDs*, e se situa em um cenário contemporâneo, possibilitando o uso de armamento e tecnologia bem atuais no front de batalha. Você controla um recruta da SAS (Forças

Especiais do Reino Unido) ou um fuzileiro naval dos Estados Unidos da América.

Dentre as situações de risco que o jogador enfrenta no Wii, há os russos ultranacionalistas por trás de um grande ataque global, e um país do Oriente Médio que sofre um golpe de estado em que o novo governo declara guerra contra o ocidente. Parece coisa de telejornal.

Controle de tiro

O Reflex (reflexivo) presente no título é justificado pelo uso do Wii Remote em conjunto com o Nunchuk. Nada que outros games de tiro não tenham feito antes, mas o uso da Zapper causa, sim, uma diferença gritante na jogabilidade. Principalmente por



• Ação furtiva faz parte da guerra moderna. Avance com cautela

não cansar o jogador quando maneja o Nunchuk. A mira (devidamente calibrada, é claro) mostra-se melhor do que qualquer outro shooter do Wii quando o acessório é utilizado.

O Modo Online perde um pouco em comparação com as outras versões do game. São 10 jogadores simultâneos contra os 18 dos consóis concorrentes. Apesar do número reduzido, isso colabora para que não haja perda de quadros e lentidão durante as partidas. Mesmo assim, no modo multiplayer, o jogador acumula pontos de experiência que pode usar para customizar avatares e desbloquear novos tipos de desafio; além de, é claro, identificar “quem é quem” nas partidas online.

Reflex Edition, apesar de tardio, é um importante passo para o gênero no Nintendo Wii. Só esperamos um pouco mais do próximo lançamento da série.



• A direção do vento afeta a trajetória da bala durante esta missão sniper



• Se você ainda não viu este sequestro, ele é uma das maiores surpresas do jogo



EM DETALHES

PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

Wii
ACTIVISION
TREYARCH

RECURSOS



CONCEITO

O primeiro conflito moderno de *CoD* chega ao Wii... dois anos depois. Contém balas, bombas nucleares, terroristas etc.

VISUAL

Tropeça um pouco nos gráficos. Mesmo assim, é surpreendente o nível de detalhes na tela.



ÁUDIO

Explosões e tiros para todos os lados. E, é claro, uma trilha sonora tensa de fundo.

JOGABILIDADE

Jogue com a Zapper. O Nunchuk causa dor na mão e prejudica um bocado na hora de mirar.

INOVAÇÃO

Grande parte disto aqui era inovador há dois anos, mas já virou carne de vaca desde então.

NG RESUMO

O grosso de *CoD4* continua bom como sempre, mas problemas técnicos e de controle mostram claramente que esta não é a melhor versão existente.

68

PES 2010

Pro Evo de novo? Mas já?! Surpreendente, Casagrande!



○ Seria legal se, nas transmissões pela TV, também houvesse esta escalação cabeçuda

Um anão pode ser muito tempo no mundo do futebol. Nesta mesma época do ano que vem, o Luxemburgo pode estar de volta ao Corinthians e Ronaldo Fenômeno pode estar fazendo cirurgia para redução de estômago. O imprevisível é sempre o que nos surpreende em primeiro lugar, certo?

Contrariamente, um anão em *Pro Evolution* parece passar voando e os resultados, infelizmente, são todos muito previsíveis. *PES 2010* é quase indistinguível de *PES 2009*, que foi lançado em março deste ano. Até o material de pré-lançamento sofreu para enaltecer as novidades irrisórias desta nova versão, e acabou falando sobre como os jogadores agora levantam suas mãos para pedir passes.

Intervalo reduzido

Apesar de 2010 ser, meio que obviamente, o melhor *PES* para Wii, os veteranos provavelmente o acharão cínico e datado, com a ganância da Konami fazendo desfeita para uma franquia que merece ser lembrada como uma das mais memoráveis e inovadoras séries do Wii.

Mas sabe o que é realmente uma bica na cara do tamanho da chuteira do Júnior Baiano? É que *Pro Evo* Wii, apesar de todas as



○ A maior vitória da Argentina neste ano foi colocar o Messi na capa de *PES 2010*

suas qualidades, é uma série que precisa muito de uma refinada. Esta sequência lançada às pressas não teve tempo suficiente para isso. Conduzir uma equipe à glória desenhandos corridas e passes no campo continua sendo uma satisfação que não tem preço, mas também continua afundando sobre o peso de sua própria ambição em certos momentos.

Apesar de os controles funcionarem bem (certamente bem melhor do que parecem no papel, sendo que ainda não entendemos como chacoalhar o Wii Remote para dar chutes e carrinhos possa funcionar tão bem), eles continuam demasiadamente complicados. Passará um bom tempo até que os novatos começem a se divertir com o jogo – muitos não devem nem chegar tão longe.

Prorrogação demorada

Outra questão que a Konami parece incapaz de resolver é o



○ Mire a seta para o lado oposto e faça o jogador correr para o lançamento



○ Certos batedores dão chutes que mudam de direção e enganam o goleiro

desequilíbrio do jogo em jogadas de ataque. Agora é mais fácil marcar os atacantes adversários, mas defender não é nem de longe tão prazeroso quanto lançar bolas para o seu centroavante do outro lado do campo.

Defender não apenas é pouco divertido, como também é uma arte difícil de dominar. A menos que você tenha dedicado horas a treinamento de marcação por zona, a grande maioria dos adversários veteranos online o farão de bobe.

Pelo lado positivo, os tiros livres foram melhorados. Efeito e direção podem ser definidos com inclinações para esquerda ou direita no controle. Se o batedor da jogada ensaiada for habilidoso o suficiente, você pode acertar um chute em que a bola, de repente, muda de direção no ar e deixa o goleiro caçando borboltas.

Como série, *PES* para Wii é tão diferente de tudo o que já foi lançado que vale ter uma cópia mesmo que você tenha uma versão de outro console. Mas, mesmo boa, esta atualização preguiçosa

NG sugere que a Konami realmente está se esgoelando para continuar fazendo a bola rolar.



EM DETALHES

PLATAFORMA
Wii
PRODUÇÃO
KONAMI
DESENVOLVIMENTO
KONAMI

RECURSOS



CONCEITO

Como um grande artista, alcance a glória rabiscando todo o campo com sua caneta remota mágica.

VISUAL

Bom. Mas não temos certeza se a Konami está realmente motivada a extrair o máximo do Wii.



ÁUDIO

Os comentaristas não têm nada a dizer que você queira ouvir. Pelo menos, não tem o Galvão Bueno.

JOGABILIDADE

Quando uma jogada complicada sai do jeito que você imaginou, a sensação é indescritível.

INOVAÇÃO

Utiliza as qualidades do Wii de forma brilhante, mas a série parece estagnada no tempo.

NG RESUMO

Excelente de uma maneira bem peculiar, mas oferece muito pouco se você já tiver o *PES 2009*. Se for o caso, compre outro grande título pouco valorizado.

85



Nem os globos de luz são capazes de iluminar essas cabeças-ocas

RABBIDS GO HOME

Rayman acaba de entrar de vez na fila dos aposentados

O quarto jogo estrelado pelos coelhos lunáticos da Ubisoft vai longe, literalmente. Cansados da baderna dos humanos, eles decidem voltar para casa (A Lua, é claro). Para isso, invadem a cidade grande para mais uma rodada de caos e confusão.

Rabbids Go Home não é mais um jogo de minigames, mas sim uma experiência totalmente nova. Suas mecânicas fazem uma curiosa mistura de *Katamari Damacy* e *Mario Kart*, e o resultado não podia ser melhor. No comando de dois coelhos desmiolados, você deve encher um carrinho de supermercado com todo tipo de coisas espalhadas pelos cenários. A ideia é simples, e pode até soar desinteressante, mas graças à enorme variedade de fases, objetivos e desafios, a fórmula se mantém sempre fresca.

Conforme o jogador progride, os coelhos ganham novas habilidades,

como a possibilidade de fazer curvas fechadas para ganhar um turbo, atropelar pessoas e roubar todos seus pertences de uma só vez, saltar sobre rampas para atingir novas áreas. O carrinho se comporta de acordo com a superfície, e o jogo sabe aproveitar bem essas características para gerar desafios únicos. Algumas fases ainda envolvem o roubo de uma turbina de avião, que transforma seu veículo em um jato de alta velocidade. Outras trazem corridas contra o tempo, perseguições e desafios típicos de jogos de plataforma.

Coelhos a caçarola

Há também um editor de personagens bastante versátil e intuitivo, para que você personalize seus coelhos como bem entender. O roedor é sugado para dentro do Wii Remote (de mentirinha, né?), e tudo funciona como se ele estivesse de

fato lá dentro. Você pode girar o controle aos poucos para fazer o bicho se espalhar pelas paredes internas do acessório, ou mesmo chacoalhar e transformar o coitado em panqueca. É normal você se esquecer das fases de ação apenas para ficar brincando com as possibilidades, descobrindo as diversas maneiras de interagir com sua criatura.

De acordo com a quantidade de itens recolhidos nas fases, você destrava novos adesivos e funções para o editor, portanto, quanto mais jogar, mais possibilidades de criação terá. É possível ainda instalar um canal em seu Wii para upload e download de criações feitas pelos usuários. Coisa fina.

O humor característico da série está ainda mais afiado. Piadas sobre a vida cotidiana, trabalho e consumo deixam aquele gostinho amargo de verdades inconvenientes. Algumas fases trazem situações que chegam a beirar o mau gosto, com situações crúes, mas retratadas sempre de forma hilária, como a invasão dos coelhos em um hospital e o roubo de uma câmera de ar para doentes infeciosos – com direito a um paciente dentro que declara constantemente todo seu amor pela enfermeira.

Então, fica o aviso: *Rabbids Go Home* pode parecer fofo, mas de inocente não tem nada.



melhor trajeto para seus coelhos, usando a stylus para inserir e manipular objetos pelo caminho.

COELHOS PARA DS

Paralelamente à aventura no console, o DS recebe sua própria versão, que compartilha alguns elementos do jogo para Wii, mas traz mecânicas próprias baseadas em quebra-cabeças que lembram o clássico *Lemmings*. O objetivo continua sendo recolher o máximo possível de tranqueiras e chegar até o final da fase. Contudo, em vez de ação e velocidade, o foco aqui é o raciocínio. É preciso planejar o



EM DETAIS

PLATAFORMA: Wi
PRODUÇÃO: UBISOFT
DESENVOLVIMENTO: UBISOFT

RECURSOS



CONCEITO

Coelhos promovem o caos na cidade enquanto coletem um monte de tranqueiras para montar uma torre até a Lua.

VISUAL

Um game muito bonito, com estilo artístico refinado e ambientes coloridos e brilhantes.



ÁUDIO

Diálogos engraçados e cortantes, música energética e alegre, e efeitos sonoros de qualidade.

JOGABILIDADE

Variada, divertida e prazerosamente ridícula, com algo novo picando na tela a todo momento.

INOVAÇÃO

Abandona o mundo dos minigames dos coelhos, mas a maioria das novas ideias é apenas superficial.

NG RESUMO

Esbanja personalidade, bom humor e, de quebra, traz mecânicas únicas e divertidas. O melhor jogo dos coelhos da Ubisoft.

87





BAND HERO

Guitar Hero ganha versão pop para atrair mais jogadores

As sensações iniciais com *Band Hero* são de estranheza. Você já viu tudo aquilo: o esquema é exatamente igual ao irmão mais velho, *Guitar Hero*, e não há nenhuma grande novidade nos modos de jogo. Para aumentar a esquisitice, os personagens são os mesmos, mas diferentes: Johnny Napalm com cabelinho lambido e repartido ao meio não é exatamente normal. O sistema de progressão tampouco ajuda a

dissipar tal impressão. O funcionamento, sem ter o que por ou tirar, é idêntico a *GHS*.

Logo, dá para pensar que se trata de um título dispensável. Não é bem assim. O set list tende a desagradar os roqueiros, mas é diversão garantida para o resto da humanidade. Clássicos do pop cultista, como Duran Duran e Culture Club, são misturados a sucessos mais recentes, do naípe de No Doubt, Joss Stone e Evanescence. E há também a ressuscitação de pérolas como Jackson 5 e Village People.

Percebe-se por aí que a ideia é mesclar tudo o que for possível para ampliar o leque de jogadores. O bom é que a mistura de gêneros funciona. Por mais chato que você seja, alguma música ali no balanço vai agradar. Considerando que a brincadeira funciona melhor em conjunto, você sequer vai



Na maior parte do tempo, parece que você está jogando um *GH* qualquer. Com a diferença de que é tudo bem mais rosa



Se a tendência continuar, depois de *Band Hero* veremos *Orchestra Hero*, *Fanfare Hero* e *No More Heroes*. Ops...



De quem terá sido a genial ideia de fazer o controle vibrar no *Star Power*? É como ninhar um ganso com insônia



Esquece o Grammy, Taylor Swift. Você tem três músicas em *BH*. A Beyoncé, não

perceber quando sua mulher resolver cantar Spice Girls.

Zumbumba Hero

Certas esquisitices passaram batido em prol do conjunto da obra. Exemplo? Usar a guitarra para tocar trilha de piano, instrumento de sopro, tecaldo... O restante dos instrumentos não sofre dessa anomalia e, sinceramente, seria melhor se o guitarrista fosse omitido nas canções em que ele não existe. Por outro lado, a animação dos personagens é espetacular. Cada música segue uma coreografia própria feita pelo vocalista, com sincronismo labial perfeito e devidamente seguido pelos outros membros da banda.

Mesmo com alguns deslizes, o jogo agrada e funciona bem para quem curte juntar a turma em casa. Já para jogar sozinho, principalmente na guitarra, deixa a desejar.



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **ACTIVISION**
DESENVOLVIMENTO **VIC. VISIONS**

RECURSOS



CONCEITO

É *Guitar Hero*. Mas em vez de Metallica, Judas Priest e Pat Benatar, temos Spice Girls, Joss Stone e... Pat Benatar.

VISUAL

Mesmo sendo para o Wii, que tem os piores gráficos da série, o padrão está abaixo do normal.



ÁUDIO

Boa mistura de gêneros que agrada gente de todo o tipo. Já citamos a presença de Pat Benatar?

JOGABILIDADE

A dificuldade menor ajuda, e os desenvolvedores estão melhores no posicionamento das notas.

INOVAÇÃO

Uma versão pop de *Guitar Hero* é uma ideia que apenas 9 entre 10 produtoras poderiam ter.

NG RESUMO

Um pacote popular de *GH* para quem não curte ficar com os dedos doendo. Compre agora antes que a música pop morra para sempre. Pensando bem...

80

Aprovado pela FIFA. Publicado pela Editora Europa.

Compre o seu e corra para o abraço!

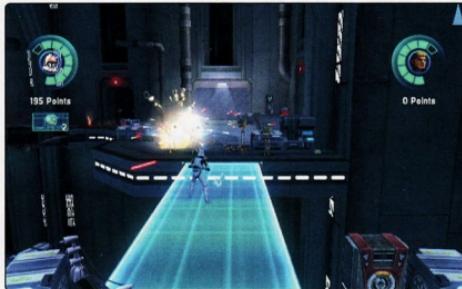


Lançamento!
Tiragem
limitada!

Um guia completo com 186 páginas repleto de dicas sobre o melhor futebol do mundo para Wii, Xbox 360 e Play 3.

Compre pelo 0800 55 76 67 ou pelo site www.europanet.com.br
Livrarias e pessoas jurídicas: (11) 3038-5100





○ A vantagem de controlar um clone é que você se identifica mais com o personagem

STAR WARS THE CLONE WARS: REPUBLIC HEROES

Obi-Wan, eu sou seu pai. Ops, não é isso...



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

Wii
LUCASARTS
KROME STUDIOS

A pós a estreia de *Star Wars* no Wii com *Lightsaber Duels*, em 2008, *The Clone Wars* melhorou muito em seu segundo episódio. *Republic Heroes* traz mais elementos que enriquecem a trama já intrínseca da obra de George Lucas. Desta vez você controla, além de Anakin Skywalker, o capitão da tropa dos clones, Rex, ou joga com os dois no multiplayer.

A jogabilidade melhorou é é muito mais fácil manejar o sabre de luz com o botão B, em vez de chacoalhar o controle como doido. Os comandos do Nunchuk respondem sem atraso e de forma intuitiva, mas podiam melhorar o uso da Força distribuindo as funções para todos os botões.

Porém, nas mais de 30 missões que o game traz, o jogador vai ter que "desaprender" a usar a Força, já que um dos personagens principais não é um Jedi. A dificuldade gerada

põe conta disso é apenas mais um dos pontos fortes que *Republic Heroes* oferece.

Apesar de ser uma mistura de jogo de tiro em terceira pessoa e plataforma, RH tem como aperitivo uma porção de enigmas em seu menu. Nas batalhas, você pode utilizar os droids contra seus inimigos pulando sobre as cabeças deles e guiando os tiros para onde quiser. Acrobacia é o que não falta: pulos duplos, agilidade e boa mira são vantagens de quem trabalha do lado correto da Força.

Mas o mais bacana mesmo é ver referências, personagens, sons e músicas da série, que pipocam na tela de vez em quando.

EM DETALHES

VISUAL

6

ÁUDIO

7

JOGABILIDADE

4

INOVAÇÃO

2

NC RESUMO



○ Saia pulando feito coelho e recolhendo as esferas azuis, que depois podem ser trocadas por tranqueiras na loja do game

Uma das melhores fases da saga retratada em um jogo superior ao antecessor, porém, bem aquém do potencial que se esperava dele.

58

NEED FOR SPEED: NITRO

Rápido, bonito e pouco variado



○ A polícia tenta te jogar para fora da pista quando você está em primeiro lugar. Só que nós estamos em último! Ai não, né...



○ Personalize sua Kombi com decalques maneiros. Vai ser um sucesso na feira de sábado



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

Wii
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

A lternativa para o Wii finalmente encontrou uma maneira competente de explorar o console com suas franquias multiplataforma: em vez de fazer versões com mecânicas idênticas e gráficos levemente inferiores, a produtora agora foca em títulos projetados especialmente para o console da Nintendo, lidando com as limitações de hardware e usufruindo melhor dos controles.

O esquema funcionou bem em *Grand Slam Tennis*, *FIFA 10*, *Spore* e agora se repete com *NFS: Nitro*. Ainda que o jogo não seja um exemplo ímpar de excelência, é um dos games de corrida mais bem feitos, divertidos e accessíveis do Wii, pecando apenas pela falta de variedade.

O nome é *Nitro*, mas o espírito é de *Underground* à luz do dia. As provas envolvem disputas de velocidade como corridas simples, eliminação (na qual o último colocado é eliminado a cada 30 segundos), corridas contra o relógio e arrancadas. Impera a ilegalidade, sendo que boa parte das provas são pontuadas não apenas por disputas de posições, mas também por duelos contra a polícia que teima em trombar com você até destruir seu carro. Fora isso, é possível personalizar diversos aspectos do visual dos veículos, incluindo cores e pinturas variadas. Pena que

sobram opções visuais e quase nada de efeitos práticos. Para melhorar o desempenho, só trocando de carro mesmo.

Nas corridas, a simplicidade fala alto, pois os traçados são pouco criativos e interativos, ainda que ofereçam alguns atalhos. Só há um tipo de visão, por fora do carro, nada de acompanhar a ação de dentro do cockpit. Ao menos, o que as pistas têm de simples, também têm de facilitar na orientação e na hora de usar itens especiais.

O visual abusa de gráficos coloridos e estilizados, lembrando desenhos animados e conferindo um jeitão exagerado mesmo aos veículos reais. Isso sacrifica muito os detalhes dos cenários (incluindo pistas no Rio de Janeiro), mas ao menos assegura carros bonitos e uma grande e gostosa sensação de velocidade.

EM DETALHES

VISUAL

7

ÁUDIO

6

JOGABILIDADE

8

INOVAÇÃO

6

NC RESUMO

Ainda que *Nitro* seja uma versão bem simples da série, com poucas opções, a EA acertou ao fazer um jogo projetado especificamente para o Wii.

78



Ir de casa ao trabalho sem sair da cama é algo que sempre quisemos. Obrigado, Sega!

WACKY WORLD OF SPORTS

Estranho como as Olimpíadas da Xurupita



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

Wii
SEGA
SEGA

Cansou de jogar Wii Sports Resort? Não aguenta mais de dor na lombar de tanto fazer ioga em Wii Fit Plus? Esqueça o convencional e mergulhe no maravilhoso mundo dos esportes mais pitorescos da face da Terra.

Com visual cartunesco e personagens estereotipados (a menina bonitinha, o grandão bobo, o cara herdescolado...), WWS exagera quase na medida certa com doses homeopáticas de humor e um mestre de cerimônias pra lá de pintoso.

Maluquice? Sim, mas das mais agradáveis. As modalidades são as mais hilárias já vistas e disputadas: rolemento de queijo, corrida de cortadores de grama e de móveis, golfe no gelo, prova de cortar lenha (e explodir adversários), salto com vara (só que bem diferente daquele visto nas Olimpíadas), arremesso de atum e, o mais incrível de todos, um evento em que você intercala socos com partidas de jogo da memória.

Escolha seu personagem e atravess e o mundo experimentando as modalidades, e enfrentando chefeões no final de cada bateria de três provas. Conforme seu desempenho, você recebe grana que pode ser gasta com equipamentos melhores (atuns mais rápidos, varas mais flexíveis etc.). A manha é



○ Tuatua estava à tua, mas aceitou o desafio de Jack Lumber: lamba selos

escolher de acordo com o nível de habilidade do personagem. Por exemplo, se ele for mais forte do que rápido, escolha um equipamento que possa balancear a partida.

Já pensou se essa nova moda esportiva pega de vez nos games? Eu vou me especializar no arremesso de peixe a distância!

EM DETALHES

VISUAL 5
AUDÍO 6
JOGABILIDADE 6
INOVAÇÃO 6

NG RESUMO

Fora, futebol. Adeus, arco e flecha. Tchau, tchau kwon do. É hora de praticar esportes que ninguém no mundo pratica. E dar risada.

68

CALL OF DUTY

MODERN WARFARE: MOBILIZED

Guerra moderna de bolso



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
ACTIVISION
N-SPACE



○ Invadimos a sala da chefia, mas não havia mais ninguém lá. A saída foi metralhar tudo para comprometer o trabalho



○ Aqui, não! Quem manda no morro é o comando!

○ Procure lugares desertos para recarregar suas armas

Embara esteja longe de ser ótimo, Mobilized consegue manter a essência da série com uma ação dinâmica e variada, ambientada em um cenário moderno de guerra. Ainda que não se iguale às versões de console de mesa, seja em gráficos, som ou controles, é uma boa opção para fãs do gênero.

O roteiro segue a mesma linha, mas não traz os mesmos eventos e personagens. Você recebe uma missão e parte para a guerra, sem pausas para diálogos ou sequências de animações. O esquema de controles é típico dos jogos do gênero para o portátil, com a tela de toque funcionando como mira, radar e inventário, e a tela de cima apresentando a ação.

Em quase todas as missões, você é acompanhado por um pelotão que ajuda nos combates e dá dicas e orientações. Além dos objetivos básicos, como alcançar determinada área do cenário, eliminar certos oponentes e plantar bombas, há sequências dentro de veículos e minigames envolvendo infiltração em redes de computadores, manipulação de satélites espaciais e até fases em que você controla um avião bombardeiro. Há também um número razoável de armas, cada qual com suas características, que

garantem uma certa complexidade aos combates.

Além do principal, há um modo de desafio, uma fase de treino (que serve como tutorial e sugere um nível de dificuldade com base no desempenho do jogador) e ainda um bom e divertido multiplayer para partidas locais ou via Nintendo Wi-Fi Connection, com suporte para até seis jogadores. Portanto, ao terminar a aventura solo, você ainda terá muito o que fazer.

Graficamente, o jogo é razoável e traz até alguns efeitos bacanas de explosões. Vale avisar, porém, que a taxa de quadros não é das melhores e as constantes engasgadas tornam a experiência um pouco menos estável.

EM DETALHES

VISUAL 7
AUDÍO 6
JOGABILIDADE 7
INOVAÇÃO 7

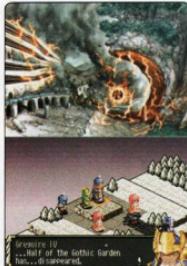
NG RESUMO

Não traz a grandiosidade das versões para consoles, obviamente, mas oferece muita ação e grande variedade.

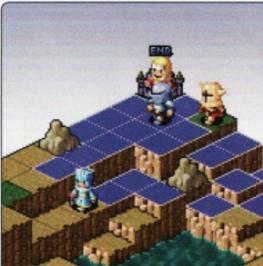
74

HERO'S SAGA LAEVATEIN TACTICS

Pelotão, atacar!


PLATAFORMA
DS
PRODUÇÃO
AKSYS GAMES
DESENVOLVIMENTO
GUNGHO


O jardim desapareceu, mas ainda temos as árvores de platina. Hurra!



O final é ali em cima da colina. Já o começo, infelizmente, não coube nesta pequena imagem

Odin deve ter ido com a minha cara, pois fui premiado com a análise de dois jogos que envolvem mitologia nórdica: *Nostalgia* e *Hero's Saga Laevatein Tactics*. Porém, enquanto o primeiro pode ser considerado um guerreiro que impede o Ragnarök, o outro parece um feido esquecido em Midgard.

Hero's Saga é uma mistura de *Fire Emblem* com *Ogre Battle*. Você move suas tropas pelo cenário (com limitações de passos para cada classe) e escolhe um inimigo para atacar. Quando isso ocorre, os personagens podem usar ações variadas em três turnos (dois em ataques laterais e de longe) ou um golpe especial quando a Valhala Gauge, a barra localizada embaixo do HP, está cheia.

Ainda que as mecânicas de jogo sejam de fácil compreensão, a dificuldade não é das mais elevadas e apenas algumas batalhas exigem táticas elaboradas. Além disso, o sistema de evolução baseado na arma

equipada é estranho e os danos causados aos oito soldados que acompanham cada herói confundem. Às vezes, eles sofrem danos absurdos e não morrem, e, em outros casos, duas pancadas médias os enviam para o limbo.

Mesmo tendo uma história com algumas surpresas interessantes, *Laevatein Tactics* é um título mediano e não impressiona quando comparado a outros jogos táticos disponíveis no mercado.

EM DETALHES

| | |
|--------------|---|
| VISUAL | 7 |
| ÁUDIO | 5 |
| JOGABILIDADE | 6 |
| INOVAÇÃO | 5 |

NC RESUMO

Controle soldados em um RPG tático que peça por não oferecer grandes desafios. Diverte um tempo, mas não brilha.

60

STAR WARS BATTLEFRONT ELITE SQUADRON

Guinada na série. Pra pior


PLATAFORMA
DS
PRODUÇÃO
LUCASARTS
DESENVOLVIMENTO
N-SPACE

Fato: *Battlefront* nasceu como um jogo de conquista de território. Assim foi desde sempre, até que esta versão do DS surgiu. Esqueça a conquista de territórios, o negócio aqui se resume a fases intercaladas entre tiro a pé e tiro a bordo de alguma nave com movimentação horizontal.



Quem tem contorno verde é do bem. Quem tem contorno vermelho é do mal.

Até daria para engolir, apesar de a história ser desconexa da saga principal: dois irmãos clones, chamados X1 e X2, seguem rumos opostos no conflito entre o Império e a Aliança Rebelde. Até aí nada de mais, não fosse a transformação de X1 em Sith e de X2 em Jedi. A explicação para o fato é pifia, o que evidencia a falta de originalidade de



Se você achar a nota alta demais, pode trocar pelo 0/100 no alto desta imagem



"pra esquerda agora. Esterça, esterça tudo! Agora pra trás. Pronto, desliga"

criar uma aventura em que os clones se mantivessem dentro do domínio a que pertencem: dos soldados ricos. Qualquer coisa acima disso se torna um atentado à mística de *Star Wars*. Como se fosse pouco, há a aparição forçada de inúmeros personagens clássicos. Fica evidente a necessidade de mostrar, a todo instante, que se trata de um episódio pertencente ao universo da série espacial. Nem as participações de Luke, Leia e trupe se salvam. Para quem não manja muito da franquia, tais inserções parecem jogadas a leu.

Nem mesmo as mecânicas garantem diversão. O jogo se resume a fases curtosíssimas (algumas com menos de um minuto), com várias interrupções para diálogos. Várias. Várias

mesmo. Então há um estágio de nave e volta o tiroteio a pé. E assim vai durante as cerca de 3 horas necessárias para finalizar a partida. O clímax manjado não oferece nem uma pitada de surpresa.

EM DETALHES

| | |
|--------------|---|
| VISUAL | 6 |
| ÁUDIO | 4 |
| JOGABILIDADE | 5 |
| INOVAÇÃO | 3 |

NC RESUMO

Aparição forçada de personagens clássicos serve para disparar a história desconexa com a saga. Pura bobagem espacial.

31



É incrível o que uma pessoa mal-intencionada pode fazer com um elástico nas mãos

WIREWAY

"Elasticar" os amigos é mais divertido



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
KONAMI
NOW PRODUCTION

Um jogo que lembra em diversos aspectos os clássicos de Sonic, das músicas e animações simples, até a alta velocidade e correria pelas fases sem importar em pegar todos os itens. Mas, ao contrário dos clássicos, a satisfação ao terminar o jogo, o que leva cerca de três horas com 100%, é quase nula.

Em 40 fases divididas em cinco mundos, o objetivo é lançar Wiley pelos cenários, usando a stylus para puxar os elásticos, e coletar estrelas para embarcar na esponjona e seguir adiante. Além das estrelas, Wiley também coleciona tiquetes para conseguir novos itens que mudem sua aparência e voz.

O problema de *WireWay* é que você fará a mesma coisa do começo ao fim. Os cenários são um tanto difíceis de mapear para saber onde falta investigar, muitas vezes depende do acaso para encontrar alguma estrela



Uma explosão e um cara de capa negra. Boa coisa não vai sair daí...

perdida, já que não há indicação do total presente em cada cenário, além da contagem mostrada ao embarcar na nave, o que torna necessário refazer diversas fases.

Fora o principal, há um modo Challenge com duas submodalidades: Flick Trials, em que Wiley deve atravessar a fase usando o menor número de "elasticadas" possível; e Strategy, em que o jogador deve posicionar elásticos e outros objetos para fazer com que Wiley alcance sua nave. Há também um modo multiplayer para até quatro jogadores verem quem chega à nave primeiro.

A nota vai pela boa ideia do título, que só pecou pela falta de variedade.

EM DETALHES

VISUAL 6
AUDÍO 6
JOGABILIDADE 6
INOVAÇÃO 8

NG RESUMO

A ideia é legal e nos lembra de alguns episódios ocorridos aqui na redação, mas poderia ter sido melhor executada. E também é muito repetitivo.

51

Uma explosão e um cara de capa negra. Boa coisa não vai sair daí...

Uma grande misturação de coisas que já foram vistas em vários outros RPGs. Mas, no fim das contas, a receita acabou dando certo.

71

NGAMER 45

NOSTALGIA

Voar, voar, subir, subir...



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
IGNITION ENTERTAINMENT
MATRIX SOFTWARE



Com o dirigível, dá para ir ao Rio de Janeiro. Só tome cuidado com os tiros dos traficantes

O Nintendo DS virou a plataforma preferida das empresas que gostam de desenvolver jogos de RPG. Tem para todos os gostos: tático, por turno, com ação em tempo real e até aqueles com uma leve pitada de MMORPG.

Nostalgia é uma verdadeira Torre de Babel, um título que pega o que há de melhor em outros jogos para criar um produto que agrada a todos. Os personagens aprendem novas técnicas quando evoluem, mas outras surgem

apenas quando o jogador gasta pontos obtidos nas vitórias. Os personagens viajam a bordo de um dirigível por locais famosos (o Rio de Janeiro é um deles), porém, não deixam de entrar em contato com coisas mitológicas, como a terra de Asgard e a Caixa de Pandora. Uma legítima mistura que funciona e diverte.

Mesmo com todos esses pontos a serem explorados, a maior falha de *Nostalgia* já foi vista em outros RPGs da geração atual: a duração. É possível terminar a aventura principal em aproximadamente 18 horas, e nem as missões extras são capazes de prender a atenção do jogador depois do final do jogo.



Vencer as batalhas por turnos exige uma certa dose de estratégia, mas não ao ponto de dar um nó em sua cabeça

EM DETALHES

VISUAL 6
AUDÍO 5
JOGABILIDADE 7
INOVAÇÃO 5

NG RESUMO

Uma grande misturação de coisas que já foram vistas em vários outros RPGs. Mas, no fim das contas, a receita acabou dando certo.

71

NGAMER 45



Se você assistir ao desenho de olhos vendados e sem som na TV, vai se divertir mais

DRAGON BALL Z REVENGE OF KING PICCOLO

Kamehame... blá



PLATAFORMA
Wii
PRODUÇÃO
NAMCO BANDAI
DESENVOLVIMENTO
MEDIA VISION

A série *Dragon Ball Z* é tão extensa e cheia de vaivães, trámites e fantasias que, para explicá-la a um leigo, você, no mínimo, precisa de um guia. Mas nem sempre as coisas foram assim. Antes de adicionarem o “*DB*” ao nome, *DB* não passava de histórias sobre as aventuras de Goku em busca das sete esferas do Dragão – e também de um monte de pancadaria que rolava no meio disso.

É nessa parte da saga que *Revenge Of King Piccolo* se passa e, como consequência, é um jogo extremamente básico. Apenas um game de plataforma com progressão lateral com um quê de *Klonoa*. Os cenários são sempre curtos e diretos com alguns poucos itens secretos para colecionar e objetos para interagir. Basicamente, isso é tudo. De resto, é um jogo pouco inspirado e sem desafios.

Durante as batalhas, Goku pode

executar alguns combos e depois, quando a barra de energia está cheia, soltar o seu mundialmente famoso e patenteado Kamehameha. Uma pena que isso não seja tão emocionante quanto é o desenho.

Mesmo o modo para dois jogadores deixa a desejar. Os torneios são apenas uma vaga lembrança dos jogos de luta de *Dragon Ball Z*, e ainda precisam de muito arroz e feijão para ter o mesmo carisma.

Revenge Of King Piccolo pode não ser tão abominável quanto parece, mas os fãs vão achar que ele tem a profundidade de um dedal. E aqueles que desconhecem a série vão achar menos graça ainda.

EM DETALHES

| | |
|--------------|---|
| VISUAL | 7 |
| ÁUDIO | 4 |
| JOGABILIDADE | 5 |
| INOVAÇÃO | 5 |

NC RESUMO

Jogo de plataforma sem desafios, complexidade ou motivo para existir. Compre alguns jogos no Virtual Console que você ganha muito mais.



“Quanta nuvem no céu... acho que vai chover. Mas antes, vou te encher de socos!”

50

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES ARCADE ATTACK

Chutando cachorro morto



PLATAFORMA
DS
UBISOFT
DESENVOLVIMENTO
UBISOFT



“Esse seu combo está muito fraquinho. Dá só uma olhada como se faz aí ao lado.”



“Viu só? Combo meia-meia! Quase o número do capeta! E ainda tem 13 no meio”

Foi-se o tempo em que *Tartarugas Ninja* era referência de diversão nos videogames. Curiosamente, apesar da evidente queda de popularidade da série, a Ubisoft insiste em novos episódios, mas nenhum que valha de fato o seu precioso tempo e dinheiro. No embalo de *Smash-Up*, o sobreestimado jogo de luta lançado há pouco para Wii, *Arade Attack* tenta oferecer uma experiência similar a dos clássicos jogos de pancadaria lateral da série. O resultado é um desastre.

Tal como as saudosas versões dos anos 1980 e 1990 para arcade e consoles, você controla um dos quatro heróis e parte para a pancadaria em fases lineares. Se não tiver um companheiro, será acompanhado pelo computador, que pelo menos cumpre bem o seu papel. Além dos golpes com as armas das tartarugas, há o chute e dois tipos de ataque em conjunto. E tudo se resume a isso. Não há pontos de experiência, estratégia de combate, exploração de cenário, aprendizado de golpes

novos, elementos de plataforma ou combos elaborados. Tudo se resume a mover o personagem e pressionar botões aleatoriamente para eliminar os oponentes.

Para compensar a falta de complexidade, há tabelas de pontuação, níveis de dificuldade destraváveis e modos extras de jogo, como corrida contra o tempo. Porém, as mecânicas são tão ralas e desinteressantes que não há motivação alguma para jogar novamente.

EM DETALHES

| | |
|--------------|---|
| VISUAL | 6 |
| ÁUDIO | 5 |
| JOGABILIDADE | 2 |
| INOVAÇÃO | 2 |

NC RESUMO

Tenta reviver os clássicos de pancadaria da franquia, mas falha em todos os aspectos. Pobres tartarugas ninja mutantes.

35

NOVO
JOGO

Pokémon Mystery Dungeon™



EXPLORERS OF SKY



The Pokémon Company

Nintendo

Illus. by Ken Sugimori

NINTENDO DS™

© 2009 Pokémon. © 1995 - 2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. © 1993 - 2009 CHUNSOFT. Nintendo DS and Pokémon are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com 69270A

ONLINE

SE ESTÁ NA REDE, ESTÁ AQUI!!



A IMPLACÁVEL NINTENDO

A Big N mata Wiis e japoneses matam slimes. Quem será o maior genocida?

A Nintendo está matando Wiis. Sim, o que a Nintendo deu, a própria Nintendo está tirando. A recente atualização 4.2 do Wii tem assassinado um monte de consoles ao redor do globo, tanto da variedade modificada e perversa, quanto os modelos puros e intocados. Perseguir os piratas é uma coisa, mas secar o oceano todo só para capturá-los? Alguns gamers honestos e pagadores de impostos têm relatado a mesma coisa: um congelamento no meio do download, seguido por... bem, o Wii nunca mais funcionando.

O pior de tudo? A comunidade pirata permanece praticamente inabaltada pela atualização, lançando uma correção para o homebrew apenas 24 horas depois. Eles até chegaram a apontar quais medidas antipirataria foram responsáveis por quebrar os Wiis honestos: uma parte do código da atualização contra um tipo de software que vem com o Homebrew Channel. Enquanto os piratas regozijam no fórum técnico da Nintendo, a empresa começa a tentar arrumar as coisas, consertando Wiis quebrados sem cobrar nada... pelo menos lá nos States. Ainda não tivemos notícia de sistemas afetados aqui no Brasil, mas recomendamos que, caso algo do tipo tenha ocorrido com o seu console, entre em contato com a Latamtel, a representante oficial da Nintendo em nosso país.

Felizmente, outras atualizações têm sido feitas sem maiores problemas. Um recente update do Nintendo Channel americano mostrou novas estatísticas e revelou hábitos



• São Wiis dentro das caixas. Mas há quem ache que os aparelhos são implantes de monitoração cerebral

de jogo alarmantes. Quando indagados sobre seus tempos de utilização, os usuários do site Kotaku forneceram os seguintes números: 234 horas e 15 minutos de News Channel, 207 horas e 16 minutos de *Punch-Out!!* e (minha nossa!) 639 horas e 33 minutos de *Mario Strikers Charged*.

Demos demoníacos

A atualização do Nintendo Channel não se limita à revelação de dados cruciais para a nossa vida. A nova versão do canal traz vídeos com maior qualidade, uma nova barra de navegação, um serviço de recomendação de jogos de DS e um novo sistema de classificação de games. O Nintendo Channel não é tão apreciado quanto merece (você o usou recentemente?), Baixar demos de DS é ridículamente fácil, e ele também permite que você teste alguns games que nossos analistas avacalam nos reviews.

Mas sabe a melhor parte do novo Nintendo Channel? É o lançamento do Nintendo Week,

um programa semanal bizarro de dez minutos, produzido pela Nintendo. Gary e a adorável Alison são os apresentadores, especialmente cultivados em laboratórios para repetir o discurso feito pelo pessoal do departamento de marketing por meio de sorrisos inabafáveis. Incrivelmente, o Nintendo Week é de fato engraçado, com algumas linhas de diálogo surreais entre cortando o tom de vendedor. É também óbvio para nós que ele é produzido por meninos de 12 anos; a Alison, por exemplo, demonstra vários jogos de ioga que requerem bastante alongamento.

Outra novidade veio pela inédita liberação de demos de jogos do WiiWare no Wii Shop Channel. Depois de muito dormir no ponto, Satoru Iwata se deu conta de que nem tudo são *LostWinds* na rede online do console e resolveu dar uma ajudinha na escolha. Ainda não são todos os jogos que receberão demos. Até o fechamento desta edição, estavam disponíveis para download gratuito demonstrações de *Pokémon Rumble*, *BIT.TRIP*, *FF Crystal Chronicles: My Life as a Darklord* e *World of Goo*.

Em nota não tão relacionada, os resultados da enquete de *Dragon Quest IX*, da Square Enix, chegaram. Recebendo pedidos para fazer o upload de seus dados, algumas estatísticas foram compiladas e, com elas, alguns resultados chocantes apareceram. Dos 677.350 participantes, a maior parte jogou o game por um tempo em torno de 25 a 50 horas, enquanto apenas 10.000 jogaram por mais de 400! O grupo também matou 113.233.732 Metal Slime Kings e 89 milhões de Slimes normais! E não vamos ficando por aqui com os números do genocídio mais fofo de todos os tempos. ☺



• Perdido nas ondas virtuais do Nintendo Channel, você pode dar de cara com gente assim. Não se assuste



• Gary, do programa Nintendo Week, vive dentro do seu Wii. Leve uns biscoitos para ele de vez em quando

Você passaria
207 horas
trocando
carícias com
Little Mac



PAPO@WARE

ESTE MÊS STEVEN BURGEES, DESIGNER DE *LOSTWINDS*



Sabe quem é este cara pensativo aí ao lado? É Steven Burgees, o cérebro por trás de *LostWinds* (ele planejou o jogo inicialmente como parte do campeonato interno "Jogo da

Semana", da Frontier). De volta com *Winter of the Melodias*, ele fala conosco sobre inspiração, ursos e efeitos de som.

Então, já passou um ano e meio desde *LostWinds*. O que mudou?
Tudo saiu para explorar novos ares; a mãe de Toku, Magdi, está desaparecida; um lugar chamado Summerfalls teve seu clima alterado e agora sofre de um inverno constante; há monstros de neve em todos os lugares e existe um novo vilão na cidade...

Nós acabamos lembrando de *Zelda* com essa vibe de dualidade nos cenários. Algun comentário?

LostWinds explorou elementos mais naturais em sua jogabilidade, e *Zelda* tem feito isso há mais de 20 anos, então, é claro que haverá alguns pontos de encontro nessa história. Eu acho que nós temos alguns truques novos, como ciclones, nuvens e direcionamento de água, o que ajuda a nos distinguir em termos de jogabilidade.

Sonté é uma ótima ursa para um videogame. Quem teve a ideia?
Eu estava procurando uma criatura que pudesse expressar a ideia de mudança de estações, ao mesmo tempo em que mostrasse que nem todos os espíritos precisam ser humanos. Um urso em hibernação simplesmente apareceu na minha cabeça. A ideia original era que, quando ela estivesse dormindo, fosse inverno, e quando ela estivesse acordada, fosse verão. Funcionou bem como uma metáfora visual.

Nova habilidade favorita?

O ciclone é o canivete suíço dos poderes. E me perdoe se estiver errado, mas eu acho que o nosso é o único jogo em que você pode criar nuvens e usá-las em um puzzle.

Qual é a intenção por trás do prefácio narrativo?

Em vez de explicar para o jogador, com diálogos ou imagens, um trecho anterior da história, por que não deixá-lo jogar? Isso



Steven não se lembra de nenhum outro game com puzzles feitos com nuvens. Algun leitor se lembra?

também permitiu que representássemos as semelhanças entre as histórias de Toku e Riveren. Entretanto, diferente de Toku, a jovem Riveren se separa com uma pedra maligna na forma de um fragmento de Balasar (o material da máscara), e as coisas não rolam tão bem para Riveren e seu povo. Ter essa cena no começo fez com que o retorno à cidade de Toku fosse muito mais impactante, já que o jogador pôde ver como era antigamente.

E os nomes legais dos personagens?

O nome da Enril é uma variação de Enlil, o 'Deus do Vento' na antiga mitologia suméria. Alguns personagens ganharam seus nomes porque os tínhamos feito com outros objetivos. Notei que era originalmente um instrumentista, mas assim que o vimos com seu telescópio, soubemos que explorar era o destino dele.

Não é você que dubla os Glorbs?

No original, eles foram dublados por mim e Chris [Symond, diretor de arte]. O mesmo vale para Toku e alguns dos moradores da vila.

E vocês gravaram os efeitos em lugares estranhos?

O melhor lugar que achamos foi um estoque no escritório. É incrível o isolamento de som que essas caixas de papelão produzem. Na próxima vez que você se darpar com um Glorb e temer o seu sussurro medonho, derrame uma lágrima pelos desenvolvedores que fizeram sons estúpidos em nome de sua arte, enquanto estavam dentro de uma caixa.

Você tem mais aventuras planejadas para Toku e sua turma?

Enquanto Enril estiver preso na pedra e o mal de Balasar continuar a pairar sobre Mistralis, nós sempre teremos histórias para contar.

Em dez palavras, ou menos: por que devemos comprar seu jogo?

Poder de vento na palma da sua mão.

PASSATEMPO WI-FI

No pique do hype de atuais e futuros lançamentos



Phoenix Wright

Como fez com *Apollo Justice*, a Capcom liberou um demo de *Ace Attorney: Miles Edgeworth* em flash que pode ser jogado diretamente no navegador. tinyurl.com/yajamru



Aonuma fala sobre Zelda Wii

Eiji Aonuma, discípulo de Miyamoto e responsável pela série *Zelda*, deu uma entrevista ao site Gamespot falando sobre os rumores da série. tinyurl.com/yacajayn



Crystal Bearers

O próximo épico da série *Crystal Chronicles* está chegando. Veja um pouco do que o aguarda em vídeos inéditos do jogo em produção. tinyurl.com/yeepeemz



Nintendo Week

Curioso pelo Nintendo Week, mas não está ligado na rede online da Big N? Os episódios estão no YouTube. tinyurl.com/yzmmtyr



CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

UNIVERS



20 LOUCURAS NINTENDO

LOUCURA POUCA É BOBAGEM.
VAI LOGO DE VINTE

Ser fã da Nintendo não significa apenas jogar os games da marca. Isso quer quer um fãz. O que nem todos fazem são as Loucuras Nintendo, provas de amor ao nome mais poderoso do mundo dos games (ou puras demonstrações de insanidade). Se você conhece um endereço na internet que mostre algum maluco colando em si mesmo um bigode parecido com o do Mario feito de pelos pubianos de cavalo, ou se você mesmo se travestiu de Tingle e saiu para pular a micareta, manda as provas do crime para nós. O máximo que pode acontecer é você se ter nome estampado na revista para mostrar aos futuros netos.

CONTATO NGAMER

Quer dividir conosco algo que encontrou ou criou? Claro que você quer! Então divida agora:

ngamer@europanet.com.br



2 OBJETIVOS MIL, VONTADE ZERO

Ser herói em Hyrule não é mole. Salve a princesa, destrua Ganon, resgate os amigos Gorons, cavalego pelo mundo inteiro usando apenas sabe-se lá o que por baixo do saliote e lide com dez anos de adolescência instantânea... Link merece uma folga. Mas não agora! Os pacíficos cidadãos exigem que ele salve o mundo antes de pescar umas carpas ou brincar de estilingue! Bando de preguiçosos!

tinyurl.com/yh32zc3

3 DOMINOU, PREPAROU, SOLOU E É GOL!

Você já parou para pensar no que surgiu do cruzamento entre Pelé, rei do futebol, e Slash, ex-guitarrista de cartola do Guns & Roses? Nós também não. Mas alguém já! Olha o resultado aí: Soccer Hero. Ou seria Chutador de Guitarra? Estamos confusos... talvez seja melhor deixar um pouco e esperar passar. tinyurl.com/ykycltg



O Mario cresceu
bastante.
Já o escultor...

1

COLOSSO DE PLÁSTICO

Contemple a maior estátua do Mario já feita apenas com peças de Lego! Curve-se em sinal de adoração diante dessa obra magnífica, que pode ser sua por miserios 2.700 euros, um pouco mais do que R\$ 7.000. Achou caro? Que nada! É praticamente uma pechincha. Imagine como isso não ficaria bem naquele cantinho, bem ao lado da privada, que está sempre vazio. Atender ao chamado da natureza ficaria muito mais interessante... Se bem que, depois de torrar toda essa grana, você provavelmente iria comer no chão do banheiro para aproveitar ao máximo a estátua.

tinyurl.com/yksjykv



É de caras assim que o seu time
precisa, seja lá qual for o seu time

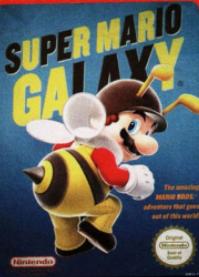


NINTENDO



4 NOSTALGIA 8-BIT

O mundo gira, as estrelas nascem e morrem e o tempo continua avançando. Mas se você ainda é um entusiasta da geração 8-bit e de seus designs milagrosos, dê uma conferida em tinyurl.com/yg2f7pz e construa seu próprio personagem em bloquinhos.



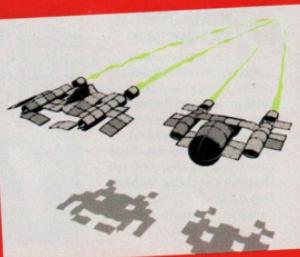
6 FUNDO DO BÁU

Pequena, porém imponente galeria de clássicos dos games modernos, com embalagens de 20 anos atrás. Dói dizer, mas provavelmente nenhum de nós ficaria muito animado com um jogo de um cara de bigode usando fantasia de abelha lá atrás. tinyurl.com/yd44qtf

7

HOMENZINHOS VERDES

Anos de pesquisa, milhões de horas de trabalho e rios de dinheiro depois, finalmente descobrimos a verdadeira identidade dos invasores espaciais! Será que estes também só andam em zigue-zague? Deve ser uma beleza estacionar em fila desse jeito. tinyurl.com/yd86xca

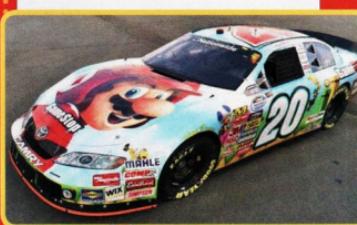


5 AGORA VOCÊ VÊ. AGORA, MAIS AINDA

Um moletom desse deve ser muito útil para se camuflar no Reino dos Cogumelos. Mas ainda temos algumas dúvidas se as pessoas deveriam usar este tipo de roupa no mundo real. Não há cores suficientes e ela é discreta demais! tinyurl.com/yc88eu9



A roupa é
tão irada que
faz sumir quem
a veste



Se abrir o capô, vai voar cogumelo

8

EX-ENCANADOR, ATUAL CORREDOR

"Mamãe, mamãe! Na Nascar! Ela é fera no volante! Não tem pra ninguém!"

"Filho, quantas vezes eu já falei para você ficar longe das garrafas do papai?" Ela não olha assim, poderia acontecer. tinyurl.com/lyzqnuag

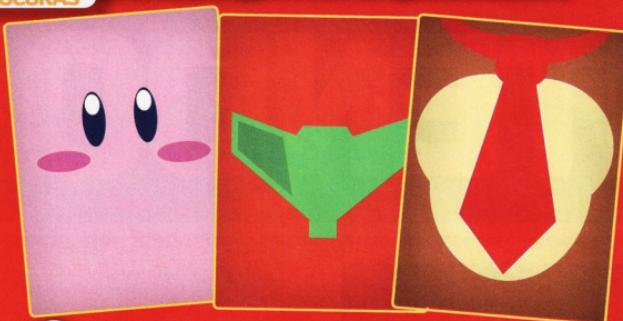


LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

**9 DE CARA NOVA**

Se o negócio é ser minimalista e "clean", estes novos designs dos personagens da Nintendo acertaram na mosca. Tudo bem que não havia muito mais para reduzir no visual do Kirby, mas é tudo parte da genialidade. tinyurl.com/ydaqbmt

**11 SapatOKAMI**

Não dá para usar um pisante destes por aqui. Chuva demais, cocô de cachorro, chidete... isso tudo acabaria com a arte. Claro que ficaríamos mais do que felizes de pendurá-los na parede, mas pagar R\$ 330 por eles é demais. Nossa grana acabou depois do Mario de Lego. tinyurl.com/y8tm3xh

**12 COMO SER ASSUSTADOR EM TRÊS PASSOS**

Primeiro passo: costure a máscara. Segundo passo: vista a máscara. Terceiro passo: faça a dança do frango na frente dos seus filhos. Eles nunca vão jogar Pokémon na vida. Ou pior, eles podem achar bonito e seguir o exemplo do papai... tinyurl.com/yg6egmh

14 PEGADINHA DO BIGODE

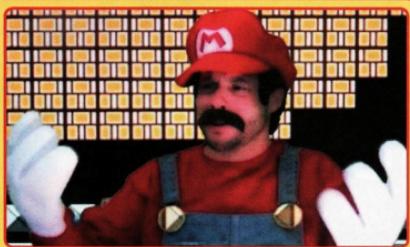
Até parece que o Mario ligaria para alguém pedindo ajuda para sair de um castelo... E como diabos ele conseguiu discar o número com esses dedos e luvas gigantes? Nos disseram que esse vídeo era tão ruim, que chegava a ser bom. Mentira. Mas o juiz será você... isso se conseguir sobreviver a ele. tinyurl.com/yebxjcn

**10 KING HIPPO**

Depois de babar pelo nível de detalhes desta figura do King Hippo, de *Punch-Out!*, ficamos com os dedos coçando para comprá-la. Mas quem fez não vende. Tá bom, egoístão! Nem gostamos tanto assim mesmo... ele nem tem nariz... tinyurl.com/ydw4gmo

**13 TONY DOG PRO SKATER**

Chega a ser humilhante que este totó consiga fazer as manobras com uma facilidade incrível e nós ainda precisemos de ajuda para amarrar os sapatos. Mas queremos só ver o cãozinho aí dando um nó duplo! Ai sim! tinyurl.com/yjnej3d





15

SUPER MAU-RIO

Veja a versão mais crua do nosso querido herói resolver os problemas do Reino dos Cogumelos, usando suas melhores armas: os punhos. E um pouco de munição de grosso calibre, mas isso não conta. tinyurl.com/yiz2qxo



16

É BARRA, VADER...

“Vascule seu sentimento, Luke. Você sabe que é verdade. Eu sou mais um acessório inútil para o Wii.” Mas é um presente excelente para os fãs de Star Wars. Uma brincadeira cara, mas que vai dar uma Força na sua amizade (Ahn? Ahn?). tinyurl.com/yfvd4ze

Diz a verdade, Darth. Você nunca viu algo tão moderno assim em toda a galáxia, não?



17

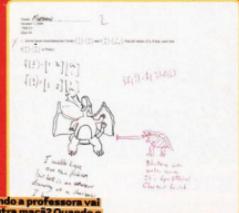
O COGUMELO DE VIDA OU A VIDA!

No Reino dos Cogumelos, os dois são gente fina. Mas, em Nova York, Mario e Luigi estão sendo procurados pela polícia pelo assalto a um taxista. E como ninguém perdiria esse tipo de coisa, o vídeo da câmera de segurança que mostra os dois bandidos (que devem ter saído de uma festa à fantasia) tem até trilha sonora e moedinhas pipocando na tela. Talvez “pipocando” não seja um bom termo para explicar a situação... tinyurl.com/yjtprov

18

AULA DE COMBATE

Não sabemos o que é pior: o aluno Matthew dando uma de engraçadinho e desenhando um Charizard queimando a pergunta da prova, ou a professora respondendo à altura com um Blastoise acabando com o cara, ou como os dois desenham mal. tinyurl.com/ye5248a

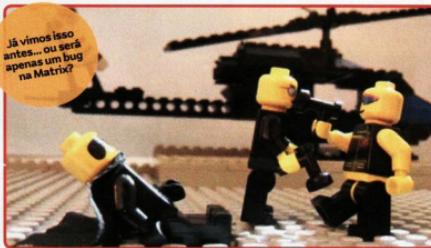


Sabe quando a professora vai ganhar outra meia? Quando o Pikachu tiver um filhote azul!

19

O DESERTO DO LEGAL

Isto nos deu um desejo imenso por um game “Lego Matrix”. E o mais engraçado de tudo é que quase não notamos diferença entre a atuação do Keanu Reeves e do Neo de Lego. tinyurl.com/ygxs3x



EMERGENCY ROOM

exam rooms



20

UTI POKÉMON

Ai... esse olho do Pikachu não parece nada bem. Só pelo tamanho da fila de espera, já dá pra ver que nenhum deles tem convênio médico. Agora vão ter que amarrar horas, dias, semanas, meses nesse estando. E se você ficou com os pobres bichinhos, pode comprar em teefury.com uma camiseta com esta imagem para mostrar que entende o sofrimento deles.

NINTENDOPÉDIA

VOLUME 23: O ELENCO DE STARFOX

Os maiores pilotos do universo, os vilões e até aquele sapo imprestável

Os personagens de *Star Fox* conseguiram cativar desde a primeira cena de sua estrela, no SNES. Até hoje, todos lembram daquela decolagem em que pilotos humanoides falavam em uma língua esquisita enquanto partiam para defender seu planeta de um mal gigantesco. Essa equipe era o Star Fox Team, destinada a grandes feitos e a conhecer uma galáxia repleta das mais bizarras criaturas. Aqui você vai conhecer os personagens mais marcantes de toda a série... e também aqueles que não tiveram a chance de deixar sua marca, pois foram elenco de um jogo cancelado.

SARU

Saru estava presente nas demonstrações lançadas de *Star Fox 2*, game que seria lançado para SNES. Pelo seu olhar, ele almejava grandes feitos, mas infelizmente *Star Fox 2* foi cancelado e seu maior momento de glória é aparecer nesta lista... e considere-se grato, Saru!

FAY

É uma collie bonitinha que só apareceu no cancelado *Starfox 2*. Mesmo sendo graciosa, ela tem jeito de quem seria incrivelmente irritante e superficial, uma Paris Hilton do espaço.

MUSCLE FOOT

O guerreiro mais forte sob o comando de Chief Lightfoot. Não que isso tenha sido de grande valia, pois ele foi derrotado por Fox McCloud em um duelo de força.



CHIEF LIGHTFOOT

Chefe da Tribo Lightfoot, um grupo de lagartos que não vêm mal em cometer atos questionáveis, como torturar e executar prisioneiros e fazer sacrifícios no centro de sua vila.

LEON

O camaleão iniciou a carreira como um piloto de classe e requinte, mas conforme sua rivalidade com Falco piorava, ele se tornou louco e imprevisível.

OCTOMAN

Octoman começou a carreira em *F-Zero*, e sempre tinha a bunda chutada pelo Capitão Falcon. Então, tentou a sorte em *Star Fox*, e teve a bunda chutada por Fox McCloud.

FOX MCCLOUD

É o herói da série. Pelo sobrenome, é possível que esta raposa seja escocesa e Highlander. Exímio piloto, Fox é o líder do Star Fox Team, grupo de pilotos mercenários que defendem o sistema planetário Lytat de grandes ameaças. Sua nave é a clássica Arwing II.

UNIVERSO NINTENDO

NINTENDOPÉDIA



DASH

É o neto de Andross. Contrariando a genética da família, ele é um cara legal e possui o corpo completo ao invés de ser uma cabeça com mãos flutuantes.

MYU

Assim como Fay e Saru, Miyu teria seu momento de glória em Star Fox 2 e aparentemente seria a garota durona da equipe.

KRAZOA GOD

A união dos seis espíritos de Krazoo forma o deus Krazoo.

Mais ou menos como a união dos poderes forma o Capitão Planeta, só que menos idiota. Andross se disfarçou como este deus.

JAMES MCLOUD

James é o falecido pai de Fox e uma lenda entre os membros do Star Fox Team.

SHARP CLAW

Grupo de guerreiros reptilianos militares armados até os dentes e que desejam conquistar o planeta Sauria. Não, não são nada originais.

ANGLAR KING

Líder da raça Anglar, teve sua evolução acelerada por Andross e após a derrota do vilão, decidiu unir seu povo em nome das forças do mal.

VIXY

É a pouco conhecida mãe de Fox. Ela era tão linda que Andross quis se casar com ela, mas ela já estava apaixonada por James. Morreu quando Andross explodiu seu carro.

PEPPY O'RARE

Veterano de guerra e mentor de Fox, Peppy é a figura paterna para os jovens da equipe Star Fox.

KATT

Ex-parceira de Falco da época em que os dois eram membros de uma gangue e, juntos, eram completos cretinos que destravavam todo mundo.

LUCY HARE

Filha única de Peppy, Lucy foi treinada pelo pai e sabe pilotar naves como ninguém.

VIVIAN HARE

A falecida esposa de Peppy. Não se sabe muito sobre ela, exceto que era bonita e bem mais jovem que Peppy.

KRAZOA ESTATUE

Uma estátua criada à imagem e semelhança do deus Krazoo e... bom, é basicamente isso.

WARP STONE
Montanha carente que vive reclamando que as pessoas não lhe trazem mais presentes. Vira amigo de Fox quando este lhe traz doce de pedra.

BELTINO

Beltino é o diretor de pesquisa do centro de defesa de Corneria, uma posição importante que o torna peça chave na proteção do planeta. Ele é pai de Slippy.

PANTHER

Membro do time Star Wolf, Panther é a mistura de todos os estereótipos de babacas sedutores.

WOLF O' DONNEL

Líder do grupo Star Wolf e rival de Fox McCloud. Há suspeitas de que ele seja o responsável pela morte de James McCloud.

BILL GREY

Bill entrou para a força espacial por sugestão de Fox, seu grande amigo de infância.

KRYSTAL

O interesse amoroso de Fox sempre aparece usando pouca roupa ou um uniforme colante, e quase sempre faz poses insinuantes.

MARCUS MCLOUD

Marcus é o filho de Fox e Krystal em um dos finais de *Star Fox Command* e... opa! Que baita spoiler!!!

ANDREW

Sobrinho de Andross e um dos vilões de *Star Fox 64*. Nesse game, ele sempre persegue o lazareto Slippy e tenta abater sua nave...

AMANDA

Uma saininha que trabalha como mecânica e que, por algum motivo inexplicável para a maioria de nós, tem um interesse romântico em Slippy.

FARA PHOENIX

Outra personagem que entrou na fila do desemprego por culpa de *Star Fox 2*.

PIGMA

Pigma é membro do Star Wolf. Toda equipe de vilões precisa de um panquê feioso que mostre o cofrinho toda vez que se abaixa.

TRAINER

Não se sabe muito sobre este personagem, exceto que ele não faz nada além de passar instruções óbvias durante as missões de treinamento.

DEATH SHARK

Um caçador de recompensas que também é um tubarão-martelo.

SCALES

Dinossauro com armadura de combate e um gancho duplo no lugar da mão decepada.

**HIGHTOP**

São os maiores seres do planeta Sauria... e também são os menos inteligentes.

ANDROSS

O maior vilão da série é um cientista que conduziu experimentos proibidos, explodiu metade da cidade e foi banido de Corneria.

FALCO

Braço direito de Fox nos combates, piloto arrogante e chatão em tempo integral.

SLIPPY

É um dos mais antigos e irritantes ajudantes de Fox. Sempre que não havia ninguém olhando, nós abatímos sua nave para não ter que aguentar seu papo chato pelo resto da missão.

TRICKY

Tricky é o herdeiro do trono de sua tribo... e parece personagem de *Em Busca do Vale Encantado*.

QUEEN OF CLOUD RUNNERS

Rainha dos seres chamados Cloud Runners... e só isso.

CP. SHEARS

O capitão só apareceu em um mangá obscuro que pouca gente leu. Ele deu um jeito da equipe Star Fox lutar contra o Grupo de Katt e desapareceu.

GENERAL PEPPER

Comandante supremo do exército de Corneria, ele se gaba de manter o planeta seguro.

ROB

Robozinho que era vendido como um acessório para NES na década de 1980 e fez ponta na série *Star Fox*.

RED EYE

Uma tribo do planeta Sauria que, por uma coincidência incrível, é composta por membros que parecem com os tiranossauros que já viveram no planeta Terra. O que faz a preguiça de criar raças inéditas...

SHADOW HUNTER

Outro grupo de seres réptilianos que, desta vez, se parecem com os velociraptors terrestres.

CLOUD RUNNER

E aqui um grupo de Saurianos que se parece com os Pteranodontos. Coincidências demais...

THORNTAIL

Um bicho que parece um Nodossauro, blá, blá, blá, coincidência, patifaria, Whiskas Saché. Você sabe como é...

R.O.B. 64

Robô que opera a nave mãe do time Star Fox. É uma homenagem ao R.O.B original.

MERGULHO FLASH

Com jogos de navegador de internet invadindo o WiiWare, analisamos alguns títulos feitos em Flash que deveriam ganhar uma chance da Nintendo

O mundo dos jogos de browser, divertidos passatempos que rodam em Flash Player ou Java de computadores, é obscuro e pirado, uma verdadeira maternidade para pais de espírito indô. Para cada game de plataforma imaculadamente programado ou puzzle com conceito inovador, há um minigame demente pedindo para você jogar Britney Spears em um moedor de carne ou golpear gatinhos com um taco de golfe. Reclamamos da interferência das distribuidoras, mas às vezes um pouco de disciplina faz bem.

Nem todos os criadores de jogos em Flash são psicopatas esperando uma oportunidade de fazer o sangue jorrar. *Super Meat Boy*, por exemplo, começou em Flash e não traz litros de sangue nem um feto dentro de um pote de vidro. Ops... Bom, de qualquer forma, o que estamos tentando dizer é: jogos que são perfeitos para WiiWare e DSiWare, títulos com poucos bytes e ideias para o cardápio online da Nintendo. Com isso em mente, desemos às profundezas do Flash em busca de boas apostas para esses novos aniquiladores de tempo.

CHRONOTRON

tinyurl.com/5dybkw



Em *Chronotron*, você é um robôzinho em um mundo onde tudo está fora do alcance. A solução? Usar uma máquina do tempo para voltar ao inicio de cada fase e trabalhar junto ao seu futuro "eu" para vencer os obstáculos. Cada investida é um esquema para permitir seu futuro sucesso. Espera em um botão que abre uma porta e sua versão futura poderá atravessá-la. Erga uma caixa e sua versão futura poderá subir nela. É chato ser "eu" no passado, né? Mas... esperar O "eu" passado é o "eu" futuro, só que antes. *Cérebro fritando* *MaBoShi's Arcade* já havia vislumbrado essas viagens entre passado e futuro, gravando as jogadas para beneficiar seus esforços posteriores. Parece que o WiiWare gosta de viagens do tempo.

FANCY PANTS ADVENTURE

fancypantsadventures.com



Fique quietinho, Sonic, e veja como um jogo de plataforma pode ser rápido e majestoso. O senhor Fancy Pants, um rascunho hiperativo de um homem, demonstra extrema habilidade em ginástica. Dos shorts ondulados aos cabelos esvoaçantes, a animação de Fancy é uma das melhores que já vimos – espere até vê-lo correndo pelo teto. O produtor Brad Borne claramente tem uma visão que poucos têm. Segundo ele, o importante não é a rapidez que você pode alcançar, mas sim o que se pode fazer com esse poder. Quando você está indo de encontro a um paredão e uma placa de "Corra mais!" aparece, é sinal de algo bem especial.

WARBEARS

warbears.com



Se o Jack Bauer pegasse pesado com o Zé Colmêa, o crime resultante contra a natureza seria *Warbears*. Esses "ursos de guerra" são o melhor esquadrão antiterrorismo que existe e seus comandos são feitos em um adventure do tipo aponte e clique. As ações variam de acordo com o contexto e só há uma maneira verdadeira de concluir cada fase; todas as outras levam à morte de ursos e até de reféns, geralmente, pelas mãos dos próprios Warbears. Nesse quesito, o título compartilha DNA com *Zack & Wiki*; ambos rolam como versões letais do jogo infantil "Jogo da Ratoeira" e usam o cursor do Wii Remote com perfeição. Se pedirmos com muita educação, será que poderíamos ter o título no WiiWare? Por favor?

THE LAST STAND 2

tinyurl.com/5n75sc



Zumbis. Tão na moda atualmente. Ou não, dependendo do que está sendo analisado. Eles perambulam por produções milionárias e por amostras grátis com igual sede de sangue. *The Last Stand 2* é um simulador de sobrevivência dividido em duas partes: galeria de tiros à noite e missões estratégicas de pilhagem durante o dia. Armas, itens e barricadas acumulados nas explorações de dia (uma tarefa simples de administração de tempo) ajudam a controlar a hora duração à noite, quando os mortos-vivos camaleiam debilmente para a serra elétrica que você encontrou em sua antiga escola. A mira com o cursor do mouse poderia facilmente ser transferida para a mira do Wii Remote e a qualidade geral lavaria de vez o gosto de *Dead Rising* (ou de mortos se erguendo, caso você não entenda inglês).

KAROSHI SUICIDE SALARYMAN

tinyurl.com/4b6tcl



Eis aqui o lance moralmente duvidoso do qual falávamos. Na pele de um escritório mortalmente entediado, seu único objetivo é se matar. Pule em lanças, desvie balas para sua cara, coloque-se embaixo de um cofre em queda... resumindo, vá atrás de coisas que normalmente o fariam chorar. Deixando de lado os rudimentares valores de produção (a explosão de sangue que marca uma tentativa bem-sucedida foi claramente rabiscada no software Paint), *Karoshi* poderia ser excelente para o DSiWare. Ele está bem no nível dos títulos da série *Art Style*, apesar de trocar os ambientes oníricos de refúgio por complexos de escritórios japoneses decorados com mobília barata.



THE ROOM SERIES

tinyurl.com/ryqv6



Um subgênero dos jogos em Flash é o "fuja do quarto". Você está trancado e deve descobrir o caminho para fora dali. Desses jogos, *Crimson Room*, que teve as sequências *Viridian Room* e *White Chamber*, é o mais conhecido. O criador Toshimitsu Takagi usa objetos do cotidiano e opta por cores simples e silêncio. Os três títulos poderiam sair para DS em uma coletânea, já que ninguém quer pagar muito por títulos disponibilizados de graça.

VINNIE'S TOMB

tinyurl.com/ybmg7wn



Tá, isso não é Flash, é um download gratuito, mas tivemos que incluí-lo (*Toribash* de WiWare começou a vida como um freeware para PC). *Vinnie's Tomb* é, provavelmente, o pior RPG já feito. Você controla um homenzinho amarelo em busca de sua tumba, que é atrapalhado por armadilhas e personagens rabiscados no Painit. Mas que personagens! O aterrizzante Robô Festeiro; Ethel Triste, a fera de Edmonton; sem falar na "cobra moçoila" e seu irmão não tão moçoila assim. O melhor é que todos os personagens parecem terem sido dublados pelo mesmo cara – a voz anasalada merece ser ouvida. O DSiWare clama por este jogo!

CLOCKWORDS

clockwords.us



Quando um demoníaco e mal-educado aristocrata tenta roubar seus "segredos" com um exército de aranhas robóticas, só há uma coisa a fazer: enfrentá-las com um canhão de cartas. Combates verbais formam o coração pulsante de vários jogos decentes (confira também *Bookworm Adventures*), mas aqui o foco é digitar palavras o mais rápido possível. Há recompensas se você usar as letras especiais armazenadas no canhão, e superataques são disparados ao usar a palavra do dia do site dictionary.com (é melhor que não seja nada longo e difícil de soletrar...). Agora que investimos em teclados USB para usar no Wii, seria legal também usá-lo em um jogo.

SAMOROST

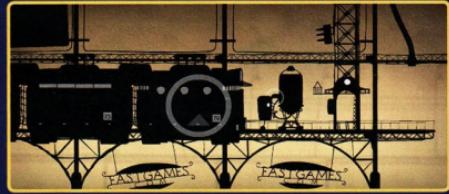
tinyurl.com/b59uyc



Aparentemente, "samorost" significa madeira flutuante em tcheco. Até que faz sentido: destroços intergaláticos estão em rota de colisão com seu musgo planeta natal. A única maneira de salvar sua casa? Sair clicando neste estranho projeto de arte interativo. No gênero puzzle, é menos jogo ainda do que *Little Wheel* (confira a seguir). Você vague pelo estranho planeta até que algo aconteça e catapulte o herói adiante, mas o jogo tem um charme esquisito que poucos têm. Quer inimigos chapados de ópico sentados em um arrozal? Aqui tem. Quer um garot com cara de homem ouvindo sua coleção de discos? A) Aqui tem; B) Procure aja.

LITTLE WHEEL

tinyurl.com/l84b9d



Enquanto vários criadores de jogos em Flash curtem mutilar animais, outros optam por ideias mais artísticas. *Little Wheel*, da produtora eslovaca OneClickDog, é um belíssimo aponte-e-clique em um universo de robôs desativados. Você controla o último robô com combustível, vasculhando os destroços enferrujados de uma cidade detonada. Com o impressionante design acariciando seus globos oculares e o inebriante jazz soprando em seus timpanos, a única decepção é a brevidade do jogo. Se fosse chocolate, *Little Wheel* seria um bombom suíço: acaba rápido e só dá vontade de comer mais.

CRIMSON MOMENTUM

tinyurl.com/ygznat



O que soa como um eufemismo à uma diarreia braba, na verdade é um jogo de plataforma com fisicas e enigmas bem legais. Gular uma manchinha vermelha por um labirinto mortal fica infinitamente mais difícil por causa de um chocalhão infernal. Longas quedas fazem a manchinha ricochetejar por todos os lados, enquanto o relógio correndo aumenta a preocupação. Beleza, não é o Mario, mas a manchinha é bem mais charmosa do que os amigos bobocas do Sonic, mesmo que seja somente por sua simpática animação de ondulação conforme ela "nada" por partes inundadas do labirinto. *Super Meat Boy* prova que jogos frustrantes funcionam bem no WiWare, e *Crimson Momentum* se enquadra perfeitamente nesse time.

ARMAMENTO LEVE



Lightguns analisadas pelo fantasma de Lampião, o cobra mais macho do Brasil

"Olá, macacada. Eu sou o fantasma de Virgulino Ferreira da Silva, o Lampião, e adoro armas. Adoro tanto essas bichinhas que a **NGamer Brasil** me pediu para analisar o arsenal disponível para o Nintendo Uii. Não faço nem ideia do que seja um Nintendo Uii, mas de arma eu entendo! E entendo que é direito divino de qualquer cobra-macho proteger a família de alienígenas, zumbis, traficantes e da volante. Principalmente da volante. Agora preste atenção, pois isso pode salvar a sua carcaça!"



MODELO HAND CANNON
FABRICANTE VENOM
PREÇO R\$ 40,00 / US\$ 24,00

"Também conhecido como 'O Trabuco Oficial de De Rauzi òfi de Dêdi: Overquill'. Isto sim é que é arma de cobra-macho: pesada, emperiquitada na medida certa e mal dá para perceber o controle no topo do canhão. Tem dias que eu amo mais esta arma do que a minha santa maezinha."



MODELO PERFECT SHOT
FABRICANTE NYKO
PREÇO R\$ 40,00 / US\$ 24,00

"Perfequili Xote? Mas que diabos? Tá mais para pistolinha de brinquedo, isso sim. É arma pra mulherzinhas e crianças, se bem que, no cangão, a gente não deixa criança pegar em arma até ter idade de homem. A bicha é tão leve que não dá conta nem de macaco. E quem foi o fi-d'uma-ronca-e-fuga que escolheu essas cores? Laranja e azul bebê? Virge..."



MODELO DARK OPS LOCK 'N LOAD
FABRICANTE COBALT FLUX
PREÇO R\$ 55,00 / US\$ 32,00

"Ave Maria Santíssima Salvador da dos Três Pecados! Isto não é uma arma!"

É uma geringonça qualquer de um filme daqueles invocados de Roliud, desenhada por um frrouxo qualquer. Não dá nem pra segurar ela direito porque o Uii Remouti fica aparecendo. Pra compensar tanta desgraça, pelo menos é fácil demais da conta acessar o controle digital e o botão A.



MODELO SHARP SHOOTER FABRICANTE JOYTECH

PREÇO R\$ 40,00 / US\$ 24,00

"Se algum cangaceiro do meu bando aparecesse com um treco laranja desses pendurado na cintura, eu arrancava uma tira de couro das costas do mulambento e punha ele pra marchar o sertão inteirinho. Esse negócio é feio demais, tem cara de falso e é um insulto pra qualquer pistoleiro que se preze. O gatilho fica na frente do tambor da arma e os fios ainda ficam dependurados como se fossem varal de roupa. Desgraça de coisa feia!"



MODELO DUAL TRIGGER GUN

**FABRICANTE THRUSTMASTER
PREÇO R\$ 40,00 / US\$ 24,00**

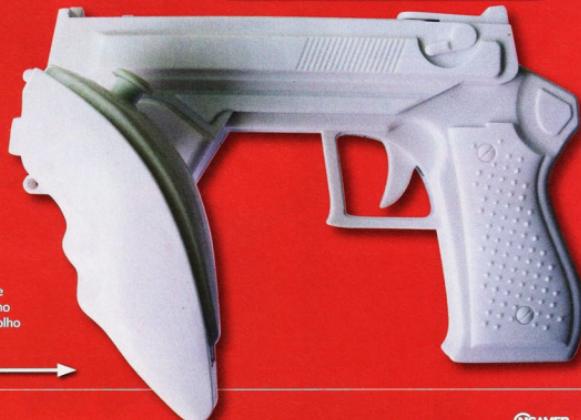
"Se eu tivesse uma coisa dessas no meu tempo, não teria penado tanto contra aqueles cabras tortos da volante. O Nunchukui do lado do cano da arma me lembra um trabuco que eu tive. Uma metralhadora Sten, se não me falha a memória, que roubei de um pracinha do exército e depois fiz ele dançar com os tiros da própria arma. Foi um bom dia, teve carne seca pra comer depois no acampamento. Esse azulzinho ai não agradou muito não, mas fazer o quê..."



MODELO PRECISION FX PISTOL FABRICANTE DATEL

PREÇO R\$ 47,00 / US\$ 27,00

"E acho que nós temos um campeão, compadres e comadres. Se esta arma fosse uma muie, seria minha amada Maria Bonita, a muie mais brava que eu já tive o prazer de conhecer nesta vida. Como eu gostava daquela pequena... mas acho que gosto mais ainda deste trabucão bonito que só vendo. Santa arma que meu Padin Padi Ciço abençou."



MODELO SCORPION IV FABRICANTE BLAZE

PREÇO R\$ 27,00 / US\$ 16,00

"Não gostei muito disso daqui não, viu... Lembra muito um escorpião que eu tirei da minha bota uma vez. Eu comi aquele bichinho só de raiva. Mas certeza de que os frouxos do governo iam gostar dela. Ela é bem parecida com aquele outro trambolho da Dual Trigger Gun, que está ali pra cima."



NEW SUPER MARIO BROS Wii

Por Gilsomar Livramento

Encontre as Star Coins, o mundo secreto e todos os segredos do encanador e sua trupe

O tempo passa, a história é quase sempre a mesma e ainda assim a diversão se renova. A princesa Peach foi sequestrada no dia de seu aniversário, então, Mario e seus amigos partem para o resgate. As batalhas com chefes exigem três acertos neles para vencer. A cada novo mundo, as coisas complicam um pouco, por isso listamos aqui a localização de todas as Star Coins. Algumas são fáceis, outras estão absurdamente bem escondidas (ou estavam, já que mostramos todas). Também mostramos caminhos secretos para ativar as Warp Rooms. E então, pronto para conquistar 100% do jogo? Acredite, vai valer cada segundo.





ROTEIRO

MUNDO 1-2

STAR COIN #1

Logo após o checkpoint (a pequena bandeira no caminho), encontra-se a Star Coin. Pegue a hélice (Propeller Mushroom) na caixa "?" logo abaixo para chegar à moeda.



STAR COIN #2

Quase no final da fase, há um trecho giratório no chão. Espere ele girar e revelar um tubo pelo qual você tem acesso à Star Coin.



STAR COIN #3

No alto da plataforma sobre a última colina antes do final da fase, está a terceira Star Coin.

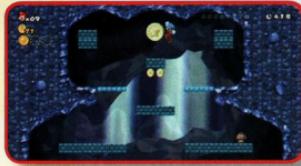
MUNDO 1-2

STAR COIN #1

Logo que entrar pelo tubo, no primeiro trecho da caverna, encontra-se a Star Coin.

STAR COIN #2

Chegando à plataforma inclinável com o Wii Remote, tem-se acesso a um tubo que leva à sala com mais uma Star Coin. Acerte o bloco e pise no item "?" para transformar as moedas em plataformas temporárias e chegar até a moeda.



STAR COIN #3

Mais adiante, a Star Coin fica visível sob uma plataforma. Destrua os blocos sobre o tubo e, desce por ele, destrua o "POW" para derrubar o moedão.

MUNDO 1-3

STAR COIN #1

Depois que montar no Yoshi, use o pôlo flutuante mais adiante (ao pular, mantenha o botão 2 pressionado) para coletar a Star Coin.

STAR COIN #2

Ao passar pela bandeira no caminho, você verá um conjunto de tubos de onde saem plantas carnívoras. Espere a segunda se recolher para dentro do tubo e pule até lá para ter acesso a um caminho secreto para outro tubo, que leva até a Star Coin. Importante: é preciso estar com o Yoshi ou com a hélice.

★ CAMINHO SECRETO PARA O MUNDO 5

Ao voltar à superfície com o Yoshi depois de pegar a segunda Star Coin, há uma plataforma pequena no alto da tela, após o cano amarelo. Use o pôlo flutuante do Yoshi até lá. Ignore a caverna secreta e use o pôlo flutuante mais uma vez para subir, pelo lado de fora, até a parte de cima da caverna secreta e encontrar uma rota alternativa que leva a um canhão.



STAR COIN #3

Ao voltar à superfície com o Yoshi depois de pegar a segunda Star Coin, use o pôlo flutuante para coletar a Star Coin mais adiante, perto do tubo vermelho.

MUNDO 1-FORTRESS

STAR COIN #1

A plataforma que balança e tem um bloco "?" serve de acesso para a primeira Star Coin, na plataforma azul à esquerda da tela. Use a plataforma retrátil para chegar até lá.

STAR COIN #2

Após a primeira Star Coin, há uma sequência de três plataformas que balançam. Chegando na mais alta, ignore o caminho da esquerda e use a parede do lado direito para saltar e encontrar um trajeto secreto com outra Star Coin.



STAR COIN #3

Passe a bandeira de checkpoint e, logo acima, há um bloco com item aleatório e uma plataforma que balança. Suba nela e espere-a ir para o lado direito. Então, saite na parede em que a corrente da plataforma está presa e, dali, para a plataforma acima onde está a Star Coin.

MUNDO 1-4

STAR COIN #1

Ao passar a bandeira de checkpoint, de posse da Ice Flower, congele o peixe no caminho entre você e a Star Coin.



STAR COIN #2

É crucial estar com a Ice Flower, pois é preciso congelar um dos peixes que passa embaixo da segunda Star Coin. Fique sobre o peixe congelado para flutuar e vencer o jato de ar que o empurra para baixo.

STAR COIN #3

A terceira Star Coin está bem ao lado da anterior e tudo o que você precisa fazer é aguardar o balaio ficar sobre o jato de ar, congela-lo e esperar o peixe repousar para abrir caminho. Depois, entre pelo cano ao lado do moedão.



MUNDO 1-5

STAR COIN #1

No começo da fase, há um conjunto de blocos em movimento nos trilhos. Acerte o bloco "?" para pegar a hélice e suba em uma das plataformas. No alto, pule e use a hélice (balance o Wii Remote) para chegar na plataforma acima. Corra e se abale para deslizar sob o primeiro bloco que tem uma planta gigante e que leva até a Star Coin.

STAR COIN #2

Mais adiante, em um ponto complicado, está a Star Coin. Você pode escorregar e pular no momento certo para pegar o moedão ou levar um casco de tartaruga e lança-lo contra a Star Coin (sim, essa técnica também funciona).

STAR COIN #3

Quase ao final do caminho, no alto entre duas plataformas quadradas que ficam girando, você pode usar a tartaruga voadora como plataforma extra ou usar a hélice para chegar à Star Coin.

**MUNDO 1-6****STAR COIN #1**

Chegando na plataforma giratória com a Star Coin logo acima, use as tartarugas como apoio para pegar o moedão.

STAR COIN #2

Adiante há uma plataforma com quatro tartarugas voadoras. Use-as para chegar à Star Coin sobre a plataforma mais à frente.

**STAR COIN #3**

Sob a bandeira de checkpoint, encontra-se um tubo secreto. Use a plataforma giratória para chegar ao tubo e ter acesso à Star Coin.

MUNDO 1-CASTLE**STAR COIN #1**

No caminho, pule do ponto mais alto da quarta engrenagem para pegar a Star Coin.

STAR COIN #2

Encontre o bloco espinhento e gigante no caminho e aproxime-se dele, fazendo-o quebrar o chão que guarda a Star Coin.

**STAR COIN #3**

Na última engrenagem em seu caminho, antes da

porta que leva ao chefe, há um tubo verde próximo da lava. Entre por ele para chegar à Star Coin. Nesse local, acione o "P" para transformar as moedas em uma plataforma. Use-a para saltar na parede e, dali, para o moedão.

**MUNDO 2-1****STAR COIN #1**

No caminho, você avista a Star Coin. Espere o jato de areia parar, salte para a pequena plataforma próxima ao moedão e espere o jato de areia se erguer. Depois, só subir.

STAR COIN #2

Após o checkpoint, há uma plataforma com uma planta carnívora e a Star Coin na parte de baixo, do outro lado. Use o jato de areia ao lado e corra na direção do moedão.

STAR COIN #3

Mais adiante você encontra uma sequência de jatos de areia que devem ser usados como plataforma, sendo que há uma tartaruga voadora entre os dois primeiros. É importante pegar o casco dela e levá-lo até a plataforma fixa que tem a Star Coin logo abaixo. Espere o jato de areia à esquerda se erguer, pule sobre ele e lance o casco na direção do moedão.

**MUNDO 2-2****STAR COIN #1**

Ao lado da bandeira de checkpoint, há um buraco com areia. Caia por ele até chegar a uma caverna. Acerte o "P" para cair ainda mais e chegar a outra caverna. Do outro lado, há dois inimigos que lançam bolas de fogo. Acerte o "P" para fazer plataformas móveis aparecerem e ter acesso à Star Coin.

STAR COIN #2

Voltando à superfície, mais adiante, há uma plataforma móvel sobre um buraco e uma plataforma de tijolos. Acerte o primeiro tijolo, por baixo, para fazer uma planta subir até o céu. Lá,

suba na plataforma móvel e fique atento para pegar o "POW" e levá-lo consigo. Quando a plataforma móvel estiver sob a Star Coin, jogue o "POW" no chão para derrubar o moedão.

STAR COIN #3

Desça depois de pegar a segunda Star Coin, volte um pouco pelo caminho e use a plataforma móvel para chegar a um cano na parte mais baixa. O cano leva até um minicogumelo, que transforma Mario em miniatura. Volte pelo mesmo cano e avance até o conjunto de plataformas onde estão dois barris e um pequeno tubo. Entre por ele para ter acesso à Star Coin e use a parede adiante para pular até a plataforma.

**MUNDO 2-3****STAR COIN #1**

Ao longo do caminho, você passará por uma pequena pirâmide de blocos amarelos com duas criaturas de fogo saltitantes. A Star Coin está entre as criaturas.

STAR COIN #2

Depois do checkpoint, mais adiante há uma tartaruga que lança bolas de fogo. Desse ponto, recue para a parte de baixo para coletar mais uma Star Coin.

**STAR COIN #3**

Ao encontrar uma rampa com plantas que cospem fogo no teto, pule na lateral da parede para chegar na plataforma acima. Siga o caminho de cima para encontrar a Star Coin.

MUNDO 2-FORTRESS**STAR COIN #1**

Durante a subida, do lado esquerdo, você encontra a Star Coin. Use a grade móvel.

STAR COIN #2

Na porta acima, logo após a primeira Star Coin, está o checkpoint. Siga para o lado direito



dele, indo em direção à parede, para encontrar uma passagem secreta com a segunda Star Coin.



STAR COIN # 3

A terceira Star Coin está um pouco acima do checkpoint, sob espinhos no teto. Use as grades móveis para pegá-la.

MUNDO 2-4

STAR COIN # 1

Ao chegar a uma plataforma com uma escada e duas tartarugas logo abaixo, suba na parte mais alta da plataforma e acerte os blocos invisíveis para revelar uma planta que leva à Star Coin, cercada por blocos invisíveis.

STAR COIN # 2

Logo após o checkpoint, espere a rajada de vento passar e desça até o tubo na plataforma abaixo. Ela o levará a mais uma Star Coin, mas para pegá-la é necessário estar com a hélice. Corra em direção às moedas que levam à Star Coin e balance o Wii Remote para flutuar e chegar do outro lado.



STAR COIN # 3

Saia pelo cano logo após pegar a segunda Star Coin e chegue a uma plataforma e um grande buraco. Espere a rajada de vento soprar, corra e salte para o buraco, usando a hélice em seguida para subir diretamente na terceira Star Coin sob a plataforma.

MUNDO 2-5

STAR COIN # 1

Pegue o Yoshi e avance até que apareça o inimigo na nuvem. Engula-o e use o pulo flutuante de Yoshi para subir na nuvem. Com ela, acerte a grande nuvem à esquerda da palmeira para encontrar a Star Coin. Outra maneira de conseguir isso é pular com o Yoshi sob a nuvem da Star Coin e chacoalhar o

Wii Remote para desmontar do bicho e ganhar um pulo extra.



STAR COIN # 2

Pouco antes do checkpoint, há uma planta carnívora junto a grandes blocos amarelos. Pegue uma tartaruga, fique sobre os blocos do lado direito da tela e elimine a planta. Desça pelas linhas de encaixe dos blocos para cair em uma caverna (cuidado com as plantas carnívoras). Use o bloco luminoso para chegar ao ponto mais alto da caverna e pegar a Star Coin.



STAR COIN # 3

De volta à superfície, um pouco à frente, há uma pequena planta carnívora, junto a outra grande. O objetivo aqui é derrotar Lakitu e usar a nuvem dele para avançar o mais alto e o mais rápido possível para encontrar a Star Coin mais adiante. Prefira ir sem o Yoshi na nuvem, pois fica muito pesado para voar e não dá para chegar a tempo.

MUNDO 2-6

STAR COIN # 1

Ao subir na plataforma giratória, prepare-se para saltar e pegar a Star Coin na primeira subida.



STAR COIN # 2

Durante o caminho sobre a plataforma giratória, há plataformas de pedras se movendo de um lado para o outro. Suba por elas para alcançar o cano acima e encontrar a Star Coin. Se não tiver a hélice neste momento,

pegue o bloco com o item junto do cano e chacoalhe o Wii Remote.

STAR COIN # 3

Depois do checkpoint, há mais uma plataforma giratória rumo ao final da fase. No caminho, fique atento para saltar e pegar a Star Coin.



MUNDO 2 - CASTLE

STAR COIN # 1

A fase é corrida, então, avance até o caminho se dividir em três e siga pelo do meio. Dessa forma, você encontrará a primeira Star Coin.

STAR COIN # 2

Na próxima divisão de caminhos, siga pelo cima e, mais adiante, destrua os blocos vermelhos para pegar a Star Coin.



STAR COIN # 3

Quando o caminho se dividir em três novamente, siga pelo de baixo para encontrar mais uma Star Coin (acerte o "P" para criar plataformas de acesso). Na próxima encruzilhada, siga pelo meio para chegar ao chefe.

★ CAMINHO SECRETO PARA O MUNDO 5

Ao final da fase, ainda sobre a plataforma giratória, é imprescindível que seu personagem esteja com a hélice. Espere a plataforma girar e fique no ponto mais alto da tela. Salte e gire até o alto, onde há um tubo vermelho para uma saída alternativa até um canhão.





MUNDO 3-1 STAR COIN # 1

Pegue a roupa de pinguim e escorregue de barriga para quebrar os blocos que cercam a Star Coin.



STAR COIN # 2

Depois do checkpoint, na parte de baixo, há um cano com uma planta carnívora. É preciso congelá-la e criar uma plataforma temporária para pegar a Star Coin sem morrer.



STAR COIN # 3

Do outro lado do cano, após o checkpoint, você deve escorregar para destruir um bloco de tijolos e ter acesso a outro cano. No subterrâneo, encontra-se a Star Coin. Espere um pinguim deslizar em sua direção, congele-o e suba nele para pegar o moedão antes de cair no buraco.



MUNDO 3-2 STAR COIN # 1

A Star Coin está no caminho. Use os mísseis como plataforma de acesso ao moedão.

STAR COIN # 2

Um pouco adiante do checkpoint, há um tubo cercado por alguns lançadores de mísseis. Entre por ele e, na caverna, use os mísseis como plataforma de acesso até a parede e, depois, salte para pegar a Star Coin.

STAR COIN # 3

A próxima Star Coin está no caminho. Só tome cuidado com a plataforma móvel e com a

tartaruga que lança gelo. Use um supersalto para chegar à plataforma com o moedão.



MUNDO 3-3 STAR COIN # 1

Na caverna de gelo, procure por um cano verde no alto. A parte de baixo da plataforma com "?" é falsa. Desça até lá para pegar a Star Coin.



STAR COIN # 2

Após o checkpoint, bem acima da tartaruga que lança gelo no alto da plataforma.

STAR COIN # 3

No final da caverna de estalactites, pegue o barril e saia correndo. O barril é necessário para ser jogado contra a Star Coin que está sobre o buraco, o que permite que você a pegue sem correr riscos.

MUNDO 3- GHOST HOUSE STAR COIN # 1

Logo no começo, ande contra a parede à esquerda e encontre uma passagem secreta com a Star Coin.



STAR COIN # 2

Ainda no começo da fase, do lado direito da tela, você encontra uma porta secreta se andar contra a parede. Na nova área, há uma placa com uma seta apontando para cima. Use as barras para escalar e salte em direção à parede da esquerda para encontrar a Star Coin escondida.

STAR COIN # 3

Saindo pela porta seguinte, cruze a área

pendurado pela corda até uma segunda plataforma flutuante. Desça e salte para a esquerda para chegar na plataforma fixa com uma porta oculta que dá acesso a uma plataforma que desce, cercada por vários fantasmas. Fique olhando de um lado para o outro, evitando que os inimigos se mexam, e se mantenha junto à parede da direita. Quando a plataforma descer, desça escorregendo pela parede à direita para encontrar uma área secreta com a Star Coin. De tabela, você ainda ganha acesso a um canhão para o Mundo 6. Para abrir o caminho normal, basta ignorar o percurso usado para chegar à terceira Star Coin e entrar pela porta secreta, dentro da parede, ao final.



MUNDO 3- FORTRESS STAR COIN # 1

Chegando ao segundo bloco "?" com a plataforma giratória, pule para a pequena plataforma de fuga à direita para revelar uma porta secreta que leva até a sala com a Star Coin.



STAR COIN # 2

Depois do checkpoint, você deve sobreviver às plataformas que sobem. A segunda é mais complicada, pois é preciso desviar das bolas de metal até chegar ao "POW". Pegue-o e use-o para se livrar dos inimigos e ter acesso à Star Coin apenas quando a plataforma estacionar.



STAR COIN # 3

Depois do segundo moedão, vá até o topo da segunda plataforma giratória, salte contra a



parede à direita e, dali, para a plataforma acima, onde está a terceira Star Coin.



MUNDO 3-4

STAR COIN #1

A Star Coin está na mesma plataforma em que se encontra a tartaruga que lança gelo.

STAR COIN #2

Na metade do caminho, use os dois blocos gigantes de gelo que se movem de um lado para o outro. Chegando ao bloco de gelo com uma plataforma e um pequeno vâo, abaixe-se para pular dentro do vâo da plataforma e pegar a segunda Star Coin.

STAR COIN #3

Depois do bloco de itens aleatórios, há um caminho com blocos de gelo escorrendo continuamente. A Star Coin está no final desse caminho.

#CAMINHO RUMO AO CASTELO

Depois que habilitar os blocos vermelhos (termine o Mundo 3-5 para ter acesso ao interruptor vermelho "?"), volte a esta fase e saia pelo tubo vermelho abaixo da caixa de itens aleatórios para acessar o castelo.



MUNDO 3-5

STAR COIN #1

Suba no bloco giratório gigante e não deixe de pegar o bloco menor que tem a hélice. Durante a subida, você encontra a primeira Star Coin. O acesso ao interruptor vermelho "?" é ganho assim que você termina a fase; isso vai ativar as caixas vermelhas nas fases. Então, entre novamente na fase para coletar as duas outras Star Coins.

STAR COIN #2

Rumo ao final da fase, suba nos blocos vermelhos do alto para ter acesso a outro cano que leva a mais uma caixa giratória. No caminho, você encontra a segunda Star Coin.

STAR COIN #3

A terceira Star Coin está quase no final da subida, entre algumas tartarugas voadoras.

MUNDO 3-CASTLE

STAR COIN #1

Durante o percurso na esteira azul, fique atento para pular sobre a bola, alcançar a plataforma instável e pegar a Star Coin.

STAR COIN #2

Use as pequenas bombas para destruir os blocos de gelo e ter acesso à Star Coin.

STAR COIN #3

Após o checkpoint, há mais uma sequência de esteira e, obrigatoriamente, você cruza com a Star Coin no caminho.

MUNDO 4-1

STAR COIN #1

É preciso estar com a roupa de pinguim, ou com a flor de gelo, e congelar um inimigo sob a Star Coin para usá-lo como plataforma.



STAR COIN #2

Depois do checkpoint, ainda com a roupa de pinguim ou flor de gelo, passe pelo tubo com jato de ar e congele o balauç para usá-lo como plataforma de acesso à Star Coin.

STAR COIN #3

Ao final do caminho, sobre o cano.



MUNDO 4-2

STAR COIN #1

A Star Coin está no caminho, logo acima de um barril flutuante.

STAR COIN #2

Esta também fica bem à vista no caminho.

STAR COIN #3

Quase ao final do caminho, pendure-se e seja

rápido para chegar sob a Star Coin e pular antes que a plataforma caia.

MUNDO 4-3

STAR COIN #1

Facilmente encontrada no caminho.

STAR COIN #2

Para pegar esta Star Coin é preciso estar com a roupa de pinguim e pegar a estrela de invencibilidade na ilha antes desse trecho. Depois, é só deslizar pela água até chegar ao moedão.



STAR COIN #3

Chegando ao checkpoint, pegue o minicogumelo sobre a plataforma acima do local em que estava a Star Coin. Em sua versão diminuta, entre pelo cano acima da água, protegida por um crustáceo que lança pedras. Um pouco à frente, você encontrará a terceira Star Coin.

MUNDO 4 - FORTRESS

STAR COIN #1

Após entrar pela primeira tubulação no teto, você vai se deparar com a Star Coin. Use as caixas de metal para pegá-la.

STAR COIN #2

Chegando na sequência de seis pequenas esteiras, siga pela que está mais próxima da parede à direita, sob o checkpoint, e pule contra a parede para encontrar a Star Coin escondida.

STAR COIN #3

Quase no final do caminho, você avista a Star Coin restante. Fique atento às caixas de metal que são empilhadas e vá subindo aos poucos. Pegue o moedão antes que a última caixa caia sobre ela. Se quiser acessar o canhão que o leva ao Mundo 6, você precisa correr rapidamente contra a parede e pular nesse mesmo trecho em que está a Star Coin para encontrar uma saída secreta. Mas procure fazer isso antes que as placas de metal comecem a cair.

MUNDO 4-4

STAR COIN #1

Ao ativar ícone "?", moedas azuis aparecem e indicam um tubo amarelo pelo qual você pode entrar. Seja rápido pois, assim que acabar o efeito, o tubo volta a soprar jatos de ar. Do outro lado do tubo, use a roupa de pinguim para congelar o peixe e usá-lo como plataforma sob a Star Coin.

**STAR COIN #2**

No caminho, entre alguns tubos, você vai dar de cara com a Star Coin bem à vista.

**STAR COIN #3**

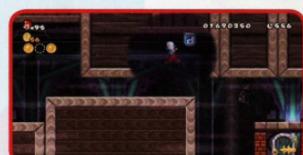
Logo após a segunda Star Coin, mais adiante, há uma plataforma no caminho. Siga contra a parte de baixo dela, para encontrar uma Star Coin escondida.

MUNDO 4 - GHOST HOUSE**STAR COIN #1**

No começo, onde o chão “afunda”, fique sobre o quinto segmento do chão para que ele desça e revele a Star Coin.

STAR COIN #2

No final do corredor onde o chão “afunda”, fique sobre o último segmento para fazer o chão subir e revelar um “P” escondido na parte secreta do teto. Acione-o para ter acesso à porta ao final do corredor. Entre por ela e, ao final do segmento de escadas adiante, ignore a porta e entre na parede à direita para ter acesso à Star Coin escondida e a uma outra porta mais ao lado.

**STAR COIN #3**

Ainda no corredor inicial onde o chão “afunda”, siga até o final e fique sob o último bloco até o chão descer e revelar uma porta que leva a uma área onde está a Star Coin. Fique sob o trecho abaixo do moedão para fazer o chão subir. Ao pegar a Star Coin, você ganha acesso a outro caminho no mapa.

MUNDO 4-5**STAR COIN #1**

No começo da fase, procure andar pelo alto das palmeiras para avistar a Star Coin.

STAR COIN #2

Se você tiver um Yoshi, suba no alto da palmeira sobre a duna gigante antes do checkpoint. Use o pulo flutuante do bicho e desmonte embaixo da

Star Coin para pegá-la. Outro método possível é derrubar o Lakitu da nuvem e usá-la para pegar o moedão.

STAR COIN #3

Depois do checkpoint, passe por dois tubos verdes, suba na palmeira no alto da duna de areia e entre no tubo acima dela. Lá, você encontra a Star Coin.

MUNDO 4 - CASTLE**STAR COIN #1**

Ao longo do corredor, você encontra uma grade com um portão. Pendure-se nela e bata no portão para passar ao outro lado. Depois, continue avançando a fase normalmente e pegue a Star Coin atrás da grade mais adiante.

**STAR COIN #2**

Mais à frente, a Star Coin aparece claramente no chão. Seja rápido para evitar as duas estacas de espinho que se fecham no caminho e, assim, coletar o moedão.

STAR COIN #3

No fim do caminho, sob a porta de entrada para o chefe, entre pelo tubo para chegar a uma sala cheia de água. Cuidado com os peixes ao coletar a Star Coin.

MUNDO 4 - AIR SHIP**STAR COIN #1**

No caminho, protegida por um jato de fogo, encontra-se a Star Coin. Você pode jogar um dos inimigos nelas ou pular quando o jato de fogo mudar de lado.

STAR COIN #2

Depois do checkpoint, caia de bunda nas caixas amarelas que escondem o tubo e entre por ele. Na parte de baixo da Air Ship, pule seguidamente na plataforma rosqueada para chegar até a Star Coin mais adiante.

STAR COIN #3

A última Star Coin desta fase está cercada. Use um dos inimigos para destruir a pequena caixa amarela e abrir caminho.

MUNDO 5-1**STAR COIN #1**

Ainda no começo da fase, você encontra um casco de tartaruga gigante no chão. Antes do casco, há um ponto no chão com a terra mexida.

Caia de bunda bem ali para encontrar uma caverna com a Star Coin.

**STAR COIN #2**

Mais adiante há um casco de tartaruga gigante dentro da água. Entre nele pelo lado direito para encontrar a Star Coin.

STAR COIN #3

Depois do checkpoint, no final da área, há um cípó com um casco de tartaruga gigante. Pendure-se para entrar nele e ter acesso a uma caverna secreta onde está a Star Coin.

MUNDO 5-2**STAR COIN #1**

Logo no começo da fase, passando as plataformas com as lagartas, já dá para ver a Star Coin. Ela pode ser apanhada com um superpulo ou usando o inimigo como plataforma.

STAR COIN #2

No início do trecho subterrâneo, use o corpo da lagarta gigante para pegar a Star Coin.

STAR COIN #3

Pouco antes da saída da caverna, há um trecho com três morcegos e a parte de cima livre. Use a lagarta para ter acesso a esse ponto livre e encontre um cano secreto que leva à última Star Coin da fase.

**MUNDO 5-3****STAR COIN #1**

É importante estar com a flor de gelo no começo da fase. Congele os inimigos de pernas longas, especialmente quando avistar a Star Coin. Assim, você consegue alcançá-la.

STAR COIN #2

A segunda Star Coin está depois do checkpoint. Pise na tartaruga e lance seu casco na direção dos blocos para ter acesso ao moedão.



STAR COIN #3

A última Star Coin da fase está sob um trecho do chão que cai. Caia encostado na parede para saltar antes de tocar o líquido.

MUNDO 5 - FORTRESS

STAR COIN #1

Durante a subida, dê para ver facilmente a primeira Star Coin.

STAR COIN #2

Depois do checkpoint, as paredes se movem mais rápido. Finalize a subida seguindo pelo lado esquerdo para encontrar a Star Coin.



STAR COIN #3

Ao final da subida, sob a porta de entrada do chefe, há um chão de tijolos quebráveis e a Star Coin do lado direito.

MUNDO 5-6

STAR COIN #1

Durante a trajetória da plataforma flutuante, o limite de peso é de cinco indivíduos. Elimine os demais para se manter em movimento. No caminho, a primeira Star Coin encontra-se facilmente acessível.

STAR COIN #2

Em um momento do caminho há um "POW". Pague-o e vá à plataforma mais alta, logo em seguida. Assim que estiver sobre ela, use o "POW" para derrubar a Star Coin.



STAR COIN #3

Ao final da plataforma flutuante, é importante pegar um inimigo para explodir o chão adiante e ter acesso à Star Coin.

MUNDO 5 - GHOST HOUSE

STAR COIN #1

Logo no início, entre pela porta do caminho de cima. No final da área seguinte, há duas portas. Ignore-as por enquanto e entre encostado contra

a parede à direita, ao lado da porta mais alta, para encontrar a Star Coin. Depois, suba o lance de escada ao lado e saia pela porta acima, à direita, para voltar ao inicio.



STAR COIN #2

De volta ao inicio, siga pelo caminho de baixo e entre pela porta no corredor mais baixo. Ao final do caminho seguinte, junto à porta, há mais uma Star Coin.

STAR COIN #3

Voltando ao inicio, mais uma vez, siga o caminho de baixo e ignore a porta do corredor mais baixo. Subindo o lance de escada no caminho, caia no vão com duas portas e entre pela da direita. A Star Coin está no segundo círculo de fantasmas. Ao voltar pela última vez ao inicio da fase, refaça o caminho até as duas portas que deram acesso ao último moedão, mas não passe por nenhuma delas. No caminho ao lado, pule o buraco e siga pelo corredor em frente. A porta seguinte leva a uma sala com blocos móveis e, ao final, está a saída.

★ CAMINHO SECRETO PARA O MUNDO 8

Ao entrar na casa, refaça o caminho até depois daquela porta onde pegou a terceira Star Coin. Mais adiante, há uma placa e um pequeno corredor com uma entrada. Caia por ali para chegar ao lado de uma porta. Ignore-a e entre na parede à esquerda, para ter acesso a uma porta secreta. No caminho, você precisa acertar os "?" para ativar os blocos transparentes. Mas seja ligeiro pois em alguns momentos é preciso acertar mais de um "?" para manter o bloco ativo, ou a morte é certa.



MUNDO 5-5

STAR COIN #1

Atenção com as nuvens, algumas escondem blocos que podem barrar o caminho. Mas a primeira Star Coin está bem à vista.

STAR COIN #2

Após o checkpoint, fique atento para explorar as grandes nuvens que encontram pelo caminho, pois uma delas esconde a Star Coin.

STAR COIN #3

Quase no final do caminho, uma da arraias voadoras carrega um "POW". Pegue o bloco, leve-o até as plataformas e suba em uma das arraias. Quando estiver embaixo das moedas que formam um "W", use o "POW" para derrubar a Star Coin.

MUNDO 5 - CASTLE

STAR COIN #1

Se tiver a roupa com a hélice, é mais fácil pegar a Star Coin sobre a lava. Outro método é deslizar pela parede e saltar de um lado para o outro.

STAR COIN #2

Logo após a primeira Star Coin, há uma grande roda de grades. Use-a para escalar até o teto, do lado esquerdo, e encontrar uma passagem secreta com uma porta que leva até a segunda Star Coin.



STAR COIN #3

A última Star Coin da fase está no caminho. É impossível deixar de ver.

MUNDO 6-1

STAR COIN #1

Passe pela segunda torre de canhões (dois canhões, um sobre o outro) e use as plataformas que descem juntamente com os mísseis para chegar à Star Coin. Se tiver a flor de gelo, congele os mísseis e crie plataformas extras.

STAR COIN #2

Após o checkpoint, entre as plataformas que sobem e descem.

STAR COIN #3

Saindo da caverna, já no final da fase, é preciso alcançar a plataforma externa, à esquerda, para encontrar a Star Coin. Se por acaso você não tiver a hélice nesta hora, a saída é fazer com que os mísseis do canhão mais alto sejam guilados até o lado externo da caverna. Nesse ponto, é possível usá-los como plataformas.

MUNDO 6-2

STAR COIN #1

Dentro da caverna, depois do chão giratório e da



• planta carnívora gigante, fique atento à subida seguinte para ver a Star Coin. O único meio de entrar é quebrando o bloco de tijolos com o casco da tartaruga com espinhos.

STAR COIN # 2

A Star Coin está um pouco à frente do checkpoint, bem acima do tubo com a planta carnívora. Se possível, congele a planta para usá-la como plataforma.

STAR COIN # 3

Um pouco depois da segunda Star Coin, o chão gira em dois pontos próximos um ao outro. Fique andando no segundo ponto que gira até que apareça uma abertura com um tubo que leva a mais uma Star Coin.

MUNDO 6-3

STAR COIN # 1

Cuidado com a planta gigante no começo do caminho dentro dos tubos. Se não tiver a hélice, use a parede para pular e pegar a Star Coin.



STAR COIN # 2

Quando chegar no "?" que faz o nível da água subir, ignore-o e siga pelo caminho de baixo. Livre-se da planta carnívora gigante para pegar a Star Coin.

STAR COIN # 3

Quase no final do caminho, há três plantas carnívoras gigantes. Destrua as duas primeiras, para ter acesso ao teto destrutível e suba por ele, pulando de uma parede à outra. Dessa forma, você encontra a Star Coin.



MUNDO 6-4

STAR COIN # 1

Use o pôlo flutuante de Yoshi após o trecho com várias toupeiras para chegar à Star Coin.

STAR COIN # 2

Chegue no checkpoint, pule com Yoshi no buraco

em frente e use o pôlo flutuante para chegar ao tubo mais adiante. Outro método é usar a hélice para chegar ao tubo e do outro lado, derrubar a Star Coin.



STAR COIN # 3

Logo depois de entrar na caverna adiante, use a plataforma em forma de balança para erguer o outro lado o suficiente para chegar à passagem falsa logo acima, onde está a Star Coin.

MUNDO 6-FORTRESS

STAR COIN # 1

Assim que encontrar a primeira plataforma móvel, escorregue pela parede à esquerda para encontrar uma passagem secreta com a Star Coin.

STAR COIN # 2

Espere as duas estacas centrais descerem ao lado do checkpoint e use a parede para pegar a Star Coin.

STAR COIN # 3

No final da subida por várias plataformas amarelas, ignore a plataforma azul e suba quicando pela parede à direita para pegar a Star Coin.



MUNDO 6-5

STAR COIN # 1

A primeira Star Coin é fácil de ver e de ser coletada no caminho da fase.

STAR COIN # 2

Na caverna após o checkpoint, cuidado com o peixe gigante e o aumento repentino do nível da água antes de pegar a Star Coin.

STAR COIN # 3

Quando encontrar quatro caixas grandes com "?", espere o nível da água baixar e acerte o bloco invisível ao centro das quatro caixas. Com isso,

surge uma planta que leva para o céu, onde está a Star Coin restante e uma saída que leva ao castelo da fase. Termine a fase novamente, mas desta vez, ignore o caminho que leva à terceira Star Coin para abrir caminho para outra fase, o Mundo 6-6.



MUNDO 6-6

STAR COIN # 1

Você guia a luz dos holofotes da jangada com a inclinação do Wii Remote. Ilumine a parte alta para encontrar um "POW" nas plataformas e use-o quando avistar a Star Coin mais adiante.

STAR COIN # 2

Após o checkpoint, pegue a plataforma de impulso e deixe-a sobre a jangada, pois ela é necessária para pegar a segunda Star Coin, no teto da caverna.

STAR COIN # 3

Continue iluminando o teto da caverna para encontrar um bloco com hélice. Pegue-o para usar na entrada do teto mais ao lado, ganhando acesso à terceira Star Coin. Mais adiante, quando chegar à segunda tartaruga que lança bolas de fogo no alto da plataforma, entre pelo tubo vermelho no teto para ter acesso a um caminho alternativo que leva ao Mundo 8. Depois, termine a fase normalmente para abrir outro caminho até o castelo.



MUNDO 6-CASTLE

STAR COIN # 1

No caminho, você avista um grupo de tartarugas zumbis no meio de uma plataforma de tijolos. Suba nos tijolos que se inclinam com a plataforma para chegar até a Star Coin, que está cercada pelos inimigos citados.

STAR COIN # 2

Logo na sequência, use os blocos para chegar à Star Coin que está na segunda plataforma e que lembra um pêndulo gigante.



STAR COIN # 3

Quase no final do caminho, a Star Coin está bem à vista no meio de vários pêndulos gigantes e bolas de ferro. Espere todas as bolas de ferro caírem antes de usar a inclinação da plataforma para chegar ao moedão.

MUNDO 6 - AIR SHIP

STAR COIN # 1

Como o cenário avança sozinho, seja rápido para cair de bunda na pilha de caixas que circunda a Star Coin.

STAR COIN # 2

Mais adiante, há um tubo cercado por caixas. Quebre-as e entre no tubo que leva até a próxima Star Coin.



STAR COIN # 3

Quebre as caixas que cercam a entrada de acesso até a Star Coin.

MUNDO 7-1

STAR COIN # 1

Você avista a Star Coin no meio das plataformas giratórias. Use o ponto mais alto da plataforma giratória para pular na lateral do cano e, dali, para o moedão.

STAR COIN # 2

Entre pelo tubo amarelo diante do checkpoint para encontrar a Star Coin no caminho seguinte.

STAR COIN # 3

No meio de toda aquela maluquice das plataformas giratórias. Se você não tiver a hélice neste momento, fique atento com a plataforma roxa ali perto.



MUNDO 7-2

STAR COIN # 1

Chegue até os inimigos acorrentados e observe que um deles está próximo da Star Coin, que está protegida por uma parede de tijolos. Chame a

atenção do inimigo de corrente e, quando ele vier em direção à parede, caia de bunda na trava da corrente para soltá-lo e abrir o caminho até o moedão.

STAR COIN # 2

Passando por três bolhas de água depois do checkpoint, use o movimento giratório junto das caixas na beira da plataforma para revelar um cano. Entre por ele para encontrar a Star Coin no caminho.



STAR COIN # 3

Volte à superfície e recue um pouco na fase para encontrar a Star Coin, bem à vista entre dois inimigos acorrentados.

MUNDO 7-3

STAR COIN # 1

Durante o caminho, você avista a Star Coin correndo em um trilho junto com dois blocos de cara engraçada. Decore o movimento dos inimigos para pegar o moedão.

STAR COIN # 2

Chegando ao conjunto de plataformas com vários inimigos correndo em trilhos, siga para o ponto mais alto e acerte um bloco invisível para ter acesso a uma planta e à Star Coin.

STAR COIN # 3

A última Star Coin da fase está na sequência de plataformas móveis no caminho.

MUNDO 7-FORTRESS

STAR COIN # 1

Oriente o guindaste pelo meio do fogo cruzado e, mais acima, preste atenção aos mísseis gigantes na hora de pegar a Star Coin. Já de posse da moeda, oriente o guindaste para que ele siga para o canto esquerdo até o final, e acerte um bloco invisível que está junto da plataforma acima. Suba por ela para ter acesso a um caminho secundário.

STAR COIN # 2

Se você seguiu o caminho secundário citado anteriormente, ganhará acesso direto à segunda Star Coin.

STAR COIN # 3

Ao longo de mais uma subida, pegue um Bob-omb, o inimigo bomba, e atire-o na parede de tijolos azuis para chegar até a Star Coin.

★ CAMINHO SECRETO PARA O MUNDO 7-6

Chegando ao checkpoint, use o guindaste e suba pela parede da direita contando quatro canhões. Aos chegar sobre uma plataforma com dois canhões, ainda na parede da direita, corra contra a parede para achar uma passagem secreta. Conclua a fase por este caminho para ter acesso ao Mundo 7-6.



MUNDO 7 - GHOST HOUSE

STAR COIN # 1

Chame a atenção do inimigo boxeador para que ele quebre a parede sob a plataforma e abra caminho até a Star Coin. Depois, entre pela porta ao final da subida.



STAR COIN # 2

Chegue até um conjunto de portas e entre pela que está no canto superior direito. Chame a atenção do fantasma para expor a Star Coin.



STAR COIN # 3

Comece a fase novamente. Logo no começo, chegue até o quarto inimigo boxeador. Abaixo do local em que ele está, há uma passagem sob a escada. Faça com que ele quebre a parede abaixo para liberar o acesso a uma porta secreta. Na próxima área, vá até a plataforma de impulsão, suba na plataforma ao centro da sala e acerte sua ponta esquerda para revelar uma planta. No alto, acerte o bloco "?" para ativar as plataformas e seja rápido para chegar até o fantasma gigante. Chame a atenção dele e entre

pela porta que ele protegia. Para chegar à terceira Star Coin, é só seguir o resto do caminho.

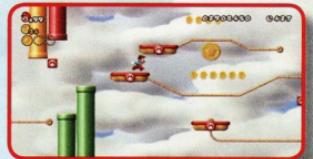


MUNDO 7-4 STAR COIN #1

No final da sequência de tubos que se mexem, use o míssil gigante para chegar à Star Coin e entre pelo cano vermelho que está parado.

STAR COIN #2

O caminho seguinte tem plataformas que se movem a cada 5 segundos. Inevitavelmente, você chega em três delas que dão acesso à Star Coin.



STAR COIN #3

No final do caminho seguinte, com tubos que se mexem, use os mísseis para alcançar o último tubo no alto da tela. A Star Coin está no alto de uma pilha de lançadores de mísseis.



MUNDO 7-5 STAR COIN #1

A Star Coin encontra-se sob a plataforma móvel, logo no começo.

STAR COIN #2

Logo após o checkpoint, use a hélice e corra na direção da Star Coin, chacoalhando o Wii Remote em seguida para ganhar altura e chegar em segurança ao outro lado.

STAR COIN #3

Ao chegar a um conjunto de plataformas com inimigos em nuvens, destrua aquele que está do

lado direito da parede e entre para encontrar a Star Coin.

MUNDO 7-6

STAR COIN #1

As tartarugas voadoras grandes descem e as pequenas sobem. Então, quando avistar a Star Coin, suba na tartaruga grande.



STAR COIN #2

Localize três tartarugas gigantes para, logo em seguida, ver uma fila de tartarugas pequenas. Use-as para alcançar a Star Coin no meio das nuvens, logo acima.

STAR COIN #3

No trecho final, há uma fila de tartarugas gigantes. Siga para a última delas e faça-a descer até a Star Coin no meio das nuvens.



MUNDO 7-CASTLE

STAR COIN #1

No caminho, use o Dry Bones (tartaruga esqueleto) gigante como plataforma para detonar o teto e chegar à Star Coin.



STAR COIN #2

Chegando às plataformas laranjas, onde duas estacas gigantes com espinhos aparecem, desça pelo tubo verde para chegar a uma área cheia de nuvens e mais estacas gigantes. Siga com cuidado sobre as plataformas e pegue a Star Coin logo adiante.



STAR COIN #3

Volte à superfície, passe por um conjunto de estacas menores e encontre uma plataforma com uma caixa "?". Suba na caixa e pule girando para afastar a nuvem de uma abertura no teto. Use a parede para pegar a Star Coin no alto.



MUNDO 8-1

STAR COIN #1

Seja rápido ao avançar, evitando pedras e inimigos, pois uma nuvem tóxica está em seu encalço. A Star Coin está no meio do caminho, junto das plataformas que se inclinam.





STAR COIN # 2

Quando encontrar o "POW" no caminho, leve-o um pouco para a frente e use-o para derrubar a Star Coin.



STAR COIN # 3

No final do trajeto, seja rápido para usar o casco e abrir caminho pela parede de tijolos. Do outro lado, use a plataforma de impulsão para quebrar os tijolos acima e pegar a Star Coin. Por fim, entre no cano vermelho adiante.



MUNDO 8-2

STAR COIN # 1

Você encontra a Star Coin depois de passar por uma longa sequência de plataformas circulares.

STAR COIN # 2

Um pouco à frente do checkpoint, você chega a um tubo vermelho e um amarelo na parede. Siga por baixo deles para encontrar a Star Coin.

★ CAMINHO SECRETO PARA O MUNDO 7-6

Após o checkpoint, passe pelos tubos vermelho e amarelo na parede de onde saem inimigos, desça até a segunda plataforma circular e entre na parede à esquerda dela para encontrar um caminho alternativo.



STAR COIN # 3

Passe o checkpoint e, ao final do caminho, entre na parede da direita que está abaixo do tubo para encontrar a terceira Star Coin.

MUNDO 8-3

STAR COIN # 1

Logo que chegar na primeira plataforma pendurada por uma corrente, pule de bunda na ponta da plataforma ao lado para descer e pegar a Star Coin. Mas tome cuidado com a onda de lava.



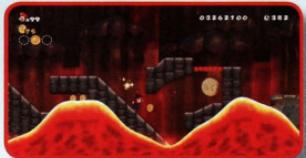
STAR COIN # 2

Depois do checkpoint, mais adiante no corredor, a Star Coin aparece. Dê a volta pela plataforma e acompanhe o trajeto da lava para colocar as mãos no moedão.



STAR COIN # 3

A Star Coin fica visível quase no final do caminho. Você só deve ser rápido para pegá-la e evitar a onda de lava.



MUNDO 8-FORTRESS

STAR COIN # 1

Durante a subida, você pode ver a Star Coin sobre a plataforma com uma parede giratória de fogo.

STAR COIN # 2

Sob o checkpoint, há uma passagem secreta que leva até a Star Coin.

STAR COIN # 3

Ao lado do checkpoint, corra para a esquerda e abaihe-se para caber na passagem estreita.

MUNDO 8-4

STAR COIN # 1

Saia da água do outro lado do primeiro tubo e

sigua para o lado esquerdo para encontrar a Star Coin.



STAR COIN # 2

Na segunda sessão aquática, acione o bloco "?" para liberar a Star Coin logo abaixo.



STAR COIN # 3

Na terceira sessão aquática, vá para perto da superfície e explore a parede à esquerda para encontrar a Star Coin.



MUNDO 8-5

STAR COIN # 1

Nesta fase com cenário em movimento, você deve controlar a inclinação da plataforma móvel. A primeira Star Coin pode ser encontrada quase no começo.



STAR COIN # 2

Após o checkpoint, na segunda parte da plataforma. Você pode pegar um dos Bob-ombs (inimigos bomba) que caem de paracaídas e lançá-lo sobre a Star Coin ou inclinar a plataforma e pegar o moedão de maneira mais arriscada.

STAR COIN # 3

A última Star Coin da fase está no caminho da plataforma móvel, bem no meio dos pássaros irritantes.



MUNDO 8-6

STAR COIN # 1

O moedão é encontrado logo acima da plataforma móvel, que transita entre três labaredas.



STAR COIN # 2

Logo acima de onde é acionado o ícone "P", há uma tartaruga solitária e, à esquerda, a Star Coin.

STAR COIN # 3

Durante a subida, você encontra uma placa com uma seta indicando o caminho à direita, em diagonal. Seu objeto de desejo, a Star Coin, está logo acima dela.



MUNDO 8-7

STAR COIN # 1

Fique atento para pegar a Star Coin durante o segundo trecho dos trilhos.

STAR COIN # 2

Após o checkpoint, no segundo salto dos trilhos.

STAR COIN # 3

A terceira Star Coin está no meio do caminho.

Apenas tome cuidado para não esbarrar na coluna de fogo, nem pular de um trilho para outro antes de pegá-la.



MUNDO 8 - AIR SHIP

STAR COIN # 1

No meio dos canhões. Moleza total.



STAR COIN # 2

Logo depois do checkpoint, use a plataforma para pegar a Star Coin que está protegida no meio de dois inimigos.



STAR COIN # 3

Ao passar pela parede que se fecha, suba no parafuso do outro lado e movimente o Wii Remote para expor a Star Coin. Seja rápido para chegar ao outro lado, pegar o inimigo e arremessá-lo contra o moedão. Sem a hélice, este é o único modo de pegá-la.

MUNDO 8 - CASTLE

STAR COIN # 1

Depois de uma maratona de plataformas e fogo, a Star Coin fica visível próxima ao rio de lava. Fique sobre a plataforma até que ela desça o suficiente para que você apanhe o moedão.



STAR COIN # 2

Na área seguinte, onde o nível da lava vai baixando, retarde seus pulos entre as plataformas para ganhar tempo. Fique atento a lado direito da tela, onde está a Star Coin.

STAR COIN # 3

Derrote a versão normal de Bowser e ele voltará como um gigante cuspidor de bolas de fogo, que abrem caminho ao quebrar paredes. Fique próximo da Star Coin para que o bandido cuspa uma bola de fogo e libere a passagem. Ao final do caminho, basta acionar o ícone "" para libertar a princesa Peach.



MUNDO 9-1

STAR COIN # 1

Sua localização no caminho é bem aparente.

STAR COIN # 2

Esta também está bem à vista, mas exige o uso das tartarugas voadoras para ser apanhada.

STAR COIN # 3

Passe pelos dois tubos de onde saem plantas carnívoras, pelas duas plataformas giratórias, e chegue a outro tubo com mais uma planta carnívora. Espera-se a recolher e entre pelo tubo. Use a plataforma giratória para saltar sobre a tartaruga voadora e chegar à Star Coin.

MUNDO 9-2

STAR COIN # 1

Fique sempre atento ao peixe gigante. Eventualmente, você chega a plataformas que descem com seu peso e mostram a localização da primeira Star Coin.

STAR COIN # 2

Mais à frente, quando estiver sobre a grande plataforma descendente, entre pelo tubo na parede abaixo para encontrar a Star Coin.

STAR COIN # 3

Quando chegar ao final da grande sequência de plataformas que se retraem, use cascos de tartaruga para quebrar as duas paredes na parte de baixo e ter acesso à Star Coin.



MUNDO 9-3

STAR COIN #1

Quando chegar à primeira placa com uma seta, caia pelo meio do buraco e entre pelo tubo. Na área seguinte, acerte o ícone “POW” para limpar o lugar e ver as possibilidades para alcançar a Star Coin. Planeje antecipadamente sua rota para uma coleta bem-sucedida.



STAR COIN #2

Mais adiante do local em que pegou a primeira Star Coin, você pode ver um tubo no alto da tela. Use os mísseis como plataforma de acesso ao tubo, que, por sua vez, conduz até a área onde está a segunda Star Coin.

STAR COIN #3

Na quinta plataforma móvel onde os mísseis gigantes aparecem, use um deles como plataforma e ganhe altura para pegar a Star Coin.



MUNDO 9-4

STAR COIN #1

A primeira Star Coin está visível no alto da plataforma com vários Bob-ombs. Espere o cano descer e use-o como apoio para chegar até onde repousa o moedão.



STAR COIN #2

A Star Coin está sob a plataforma. Pegue o Bob-omb, suba na plataforma que desce com peso extra e lance-o contra a moeda.

STAR COIN #3

Pegue o “POW” mais à frente e use-o quando a

plataforma adiante estiver com inimigos bombas.

É crucial ter a flor de gelo para congelar a planta carnívora do cano verde horizontal, a fim de entrar no cano vermelho e chegar à Star Coin.



MUNDO 9-5

STAR COIN #1

Suba um pouco e você já avista a Star Coin acima de um cano por onde saem pinguins. Escorregue pela rampa para evitar ataques e chegar ao moedão.



STAR COIN #2

Mais acima, preste atenção ao vão da parede à esquerda para encontrar a Star Coin.

STAR COIN #3

A coleta da terceira Star Coin exige precisão e, preferencialmente, a roupa de pinguim. Congele os inimigos nos trilhos para ter um acesso mais seguro ao moedão.

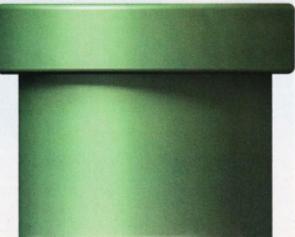
MUNDO 9-6

STAR COIN #1

Salte da plataforma circular que passa pela lava e escorregue pela parede da plataforma fixa adiante para encontrar uma passagem secreta com a Star Coin.

STAR COIN #2

Você avista a Star Coin após uma maratona de jatos de lava. Espere até que eles diminuam para que você possa coletar o moedão escorregando na parede em frente.



STAR COIN #3

Seja paciente. Não tenha pressa e espere o jato de lava baixar no final do caminho. Dessa forma, será revelada uma plataforma que permite alcançar a Star Coin.



MUNDO 9-7

STAR COIN #1

O problema da Fase é o chão escorregadio. Muita atenção na hora de coletar a primeira Star Coin, que está cercada por plantas que cospem fogo.

STAR COIN #2

Chegando ao meio da fase, você passa por uma grande ponte feita de moedas congeladas. Na parte de baixo dessa ponte, bem no meio da, encontra-se outra Star Coin. Derreta o gelo sobre ela para pegá-la.

STAR COIN #3

Um pouco mais à frente, há duas tartarugas que lançam bolas de fogo. Livre-se de uma delas e descongele o centro da plataforma para escorregar pela parede de gelo e coletar a terceira Star Coin.

MUNDO 9-8

STAR COIN #1

É importante estar com a hélice ou com o bloco com hélice para pegar a Star Coin no meio dos blocos malucos.



STAR COIN #2

Mais adiante, em um trilho com mais inimigos malucos, use o impulso das nuvens para pegar a Star Coin.

STAR COIN #3

No trecho com mísseis pra lá de gigantes, preste atenção às moedas que indicam a direção dos mísseis e fique atento para evitá-los. Quase no final do caminho, fique sobre a plataforma de tijolos e espere o míssil gigante liberar o acesso à Star Coin. ☺

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Por Douglas Vieira

Com o coração na boca e o detonado nas mãos

Confiado no sucesso da série, a Square Enix lançou mais um episódio exclusivo de *Kingdom Hearts* para um videogame Nintendo (o primeiro foi *Chains of Memories*, para Game Boy Advance). Claro que não deixaríamos este momento passar batido, por isso, preparamos um roteiro com todas as dicas para vencer os desafios do jogo. Prepare-se para invadir o "reino dos corações"!

A Square Enix
precisou comprar
um pente para
Roxas com a
grana da venda
dos jogos





ROTEIRO

DAY 7 - NUMBER XIV

Fale com Axel e responda "Okay" para finalizar este dia.

DAY 8 - THE ICING ON THE CAKE

Vá até Saix e converse com ele para receber sua primeira missão. Responda "Okay" para ser enviado à Twilight Town. Faça tudo que Axel disser para terminar a fase.



DAY 9 - HEARTLESS

Converse com Saix para voltar à Twilight Town. Esta é uma missão de batalha, portanto, acerte tudo o que se move.

DAY 10 - INCOMPLETE

O objetivo aqui é destruir sete inimigos, mas Zexion explica que completar a barra de missões (Mission Gauge) rende mais recompensas. Destrua todos os oponentes extras e depois volte para o castelo.

DAY 11 - KEYBLADE

A partir desta missão, você pode usar o sistema de Panels. Equipe as poções e magias Fire que tiver antes de prosseguir.

Antes de destruir o oponente, abra os baús que estão no mapa. Use Fire e Larxene vai permitir que você destrua os oponentes seguintes com a Keyblade.

DAY 12 - A CLOSED WORLD

Esta é a primeira missão de investigação. Siga para os seguintes locais e abra o botão A, quando um ponto de interrogação aparecer: no caminho marrom, entre as duas lojas; na loja da esquerda e da direita (tomando o último ponto como referência). Investigue também o portão com o número 4, a porta que fica na ala direita do mapa (mais afastada do ponto de RTC), a área bloqueada à direita (um pouco abaixo do último ponto investigado) e a escada próxima ao centro de Twilight Town. Dali, você já pode voltar, mas caso queira completar a barra é possível investigar o chão ao lado da escada e a parede na entrada que está no norte.

DAY 13 - DEEDS TO BE DONE

Simples e rápido: ative o seu Limit Break e mate o oponente.

DAY 14 - FRIENDS

MISSÃO 7

Equipe o item que permite usar a habilidade de destruir. Ande pelo mapa e destrua todos os oponentes para completar a missão.

DAY 15 - MISSIONS

A partir de agora, é possível selecionar as missões que dão continuidade à história (marcadas com uma Keyblade) e algumas outras que são opcionais.

MISSÃO 8

Você deve destruir sete Watchers. Derrotá-los não é difícil, apenas tome cuidado com o ataque laser que eles soltam.

MISSÃO 9

Aqui você deve destruir Dire Plants para coletar Hearts (use o bloqueio para rebater os ataques). Todas estão próximas à floresta, e você pode chegar lá passando pela área que antes estava bloqueada, no lado oposto de onde a missão começa. Caso queira completar a Mission Gauge, enfrente o inimigo que está na entrada à direita (tomando como referência a saída da floresta). Ele é poderoso, então, ataque com, no máximo, dois combos completos e depois corra para escapar de seu ataque.



MISSÃO 10

Apenas sobreviva até o contador zerar. Você pode matar os inimigos ou se esquivar e bloquear os ataques.

DAY 22 - LEFT BEHIND

Para encontrar o inimigo desta missão, acione os três botões que estão na segunda área para liberar a passagem com a marcação vermelha no mapa. Siga por elas até encontrar o inimigo.

Para vencer o Guardian, ataque após destruir os demais inimigos. Quando ele carregar um raio, fuya e espere que dispare para voltar a atacar.

DAY 23 - SILENT COMPANION

Aproveite o item Double Cast e equipe-o com magias Fire. No mapa, siga para a mesma região em que realizou a primeira missão e passe pela entrada marcada com um número 2, para encontrar o inimigo.

Para vencer facilmente a batalha, dispare cinco Fire de longe e Poison Plant vira história. Caso não tenha a magia em número suficiente, desvie dos ataques e invista apenas quando ela ficar com a cabeça no chão.

DAY 24 - SILENCE BROKEN

Destrua os Deserters. Você encontra vários deles nesta missão e precisa tomar cuidado, pois no momento em que acertar um, todos os outros virão ajudá-lo. Eles ficam correndo e eventualmente param para descansar, então, você pode aproveitar a pausa para atingi-los ou bloquear os ataques para que fiquem tontos e abram a guarda.



DAY 25 - TWO KEYS

Hora de encarar um chefe. Darkside possui diversos ataques, então, é bom ficar atento para que a batalha não se prolongue por muito tempo. Faça o seguinte: fique longe quando ele levantar a mão e bater no chão, pois é um ataque de curto alcance que cria Shadows; use elas bater e o chão ficar mais claro, continue distante. Ao ver uma luz saindo da altura do peito, prepare-se para rebater as esferas utilizando a defesa. Caso veja uma esfera vermelha, guie-se pelas sombras para desviar das bolas de energia. Entre um ataque e outro, invista com a Keyblade e a magia Fire até o oponente virar lenta.

INFORMAÇÃO
Detest the Darkside!



DAY 26 - TERMINATED

Aproveite a promoção e faça compras na loja que abriu a lado direito do castelo. Compre o que achar necessário e fale com Saix.

A missão deste dia é de reconhecimento. Na primeira área, investigue a porta grande, o montinho de areia próximo ao portal, o balcão ao lado da areia e o portão. Acerte a alavanca e siga

para a próxima região.

Na segunda área, vasculhe os montes de areia próximo ao pote (à esquerda), perto da plataforma com uma caixa e os pratos na lojinha. Suba as escadas e ache mais um ponto para investigar na plataforma. Empurre a caixa na parte mais baixa para perto das outras, suba e encontre mais dois pontos: a corda e o muro. Suba pela outra pilha de caixas e acerte a alavanca para liberar mais uma passagem.

Na última área, siga até o grande monte de areia e, depois, para perto da porta de madeira. Volte a, na segunda parte, vã para a porta de cima para completar o mínimo para passar de estágio. Para completar a barra, investigue os seguintes pontos antes de voltar ao castelo: a porta próxima à tempestade de areia, as madeiras que ficam perto da saída que usou para ver Jasmine e Aladdin, e a porta do inicio da missão.

DAY 51 - MISSING

Novas missões estão disponíveis e, ao completar uma, você recebe um item chamado Lv Doubler, que faz cada nível valer por dois. Confira o que fazer em cada uma delas:

MISSÃO 16

Equipe todas as magias Blizzard que tiver antes de caçar as sete Fire Plants. Há duas na primeira e na segunda área, e três na terceira. Nesta última, elas estão protegidas por um inimigo chamado Barrier Master. Acerte-a algumas vezes até o livro cair e corra para atacar as plantas.

MISSÃO 17

Para derrotar Tailbunker, fique a uma distância segura para desviar de seus ataques (bolhas de fogo, ataque giratório, investida, um golpe que faz o chão tremer e outro que gera uma onda esverdeada). Ataque-o sempre que ele estiver parado no ar ou no chão.



MISSÃO 18

Aqui, você deve coletar emblemas da corporação, de preferência quando estão circulados com um aro azul. Pegue-os rapidamente ou destrua alguns oponentes caso o marcador em volta do emblema desapareça.

MISSÃO 19

Destrua os Deserters. Eles são idênticos aos que

foram vistos anteriormente, então, você já sabe como agir.

DAY 71 - REUNION

A meta aqui é destruir os Shadow Globes, esferas negras espalhadas pelo mapa. Equipe algumas magias Fire, pois muitos estão em lugares altos que você não alcançará com um simples pulo.

DAY 72 - CHANGE

Você vai passar o início perseguindo Pete (Bafo de Onça). Não há grandes complicações aqui, basta fugir do campo de visão dele e não deixar que ele fique muito tempo longe do seu.

Siga pela passagem aberta por Pete para encontrar um novo cabalouço. Comece empurrando a estátua dourada para a esquerda e depois move a caixa mais afastada para perto dela. Suba, acerte a alavanca e depois empurre a caixa e a estátua para o outro lado, alcançando a porta que abriu (investigue o mecanismo antes de seguir).

Na segunda área, acerte a plataforma que está ao norte, à direita, para que as plataformas circulares começem a se mover. Suba e, ao chegar na terceira parte, pegue o baú e se jogue na área escura que está ao lado.

Para cumprir a missão, mate todos os inimigos para que uma Large Armor apareça na segunda área. Acerte a cabeça para ela cair e depois ataque. Tome cuidado, pois ao levantar ela ataca com um golpe giratório e dá um pulo que cria uma onda no chão.

DAY 73 - THE PROMISE

Esta missão acontece em Beast's Castle. Repare que na segunda área há três estátuas que não estão dentro do círculo azulado. Empurre-as para liberar o caminho do outro lado.

Suba as escadas e ative todos os botões para continuar avançando. No final, um corredor se abre e você deve usar a caixa para alcançar a saída e o inimigo. Para derrotá-lo, defenda-se do ataque giratório ou do golpe de garras, pois isso fará com que ele caia tonto e dê tempo para atacá-lo. Você também pode atacar com magias.

Por fim, investigue a porta maior para concluir a missão.

DAY 74 - TRIO

Pegue a saída que está à direita do portal para encontrar um casal conversando. Volte para a área do portal e entre na porta com um número 3, por onde você deve seguir até a porta com o número 2 para encontrar Pence.

Retorne até o local onde Hayner e Olette estão. Passe pelo portão ao lado do portal e investigue o barril para encontrar as anotações de Pence. Fale com ele novamente e dê as seguintes respostas às perguntas: c, b, c.

Vá para a floresta e acerte a árvore que deixa cair folhas, para que um inimigo corra para a outra saída. Defenda o ataque com a língua de Veil Lizard para que ele caia tonto e ataque

rapidamente quando ficar invisível. Caso ele ameace usar um ataque de raios com os olhos, fique longe e tenha cuidado com o ataque giratório. Magia Fire funciona bem contra ele.



DAY 75 - INSEPARABLE

Das cinco missões recebidas, duas são obrigatórias (24 e 27) e três são opcionais (25, 26 e 28, habilitadas apenas após as missões 16-19 e depois de falar com Axel). Estas últimas são conhecidas: coletar emblemas, Hearts e destruir Shadow Globos.

MISSÃO 24

Siga até chegar à caverna. Suba usando a caixa e a estátua e aproxime-se do dispositivo ao lado da porta para que Xion o acione. Ative novamente o botão na segunda área. Antes de passar pela porta para a terceira área, acerte a caixa com o sinal “4”.

Na área três, vá para o lado esquerdo e caia na parte escura para encontrar o segundo bloco. Volte para a última região e acerte a terceira caixa à direita e, em seguida, o mecanismo que abre uma porta do outro lado. Siga pelas plataformas e passe pela porta para encontrar uma estátua. Investigue-a e, depois, enfrente Pete.

Todos os ataques dele podem ser desviados se você ficar um pouco distante (se a bala de energia estiver perto, defenda). Pete é devagar, então, você pode atacá-lo com um combo completo.

MISSÃO 27

Hora de investigar Beast's Castle. Comece com o viral que fica de frente para a porta bloqueada e a caixa no corredor que leva ao interior do castelo (ambos na primeira área).

Dentro do castelo, investigue a porta que está do lado esquerdo e as marcas de garras na parede do lado direito. Saia e vasculhe a primeira estátua ao lado direito, a marca ao lado da estátua mais afastada (à esquerda) e as pegadas próximas à estátua de cima.

Entre novamente e siga pela passagem à esquerda, no interior do castelo. Perto do candelabro há uma vassoura e um balde para investigar. Suba, passe pela porta e veja as marcas de garras na parede, as pegadas na parte de cima e a porta. Para completar a Mission Gauge, observe as quatro portas na sala principal.



DAY 94 - HEARTS

Siga até chegar ao andar vigiado pelo candelabro. Passe pela porta que está à direita e continue por esse caminho para encontrar um Neoshadow no final do corredor (cuidado com o ataque de garras que tira bastante HP). Destrua o inimigo para concluir a missão.

DAY 95 - NOBODIES

Para completar esta missão, ande por Agrabah e destrua todos os Heartless.

DAY 96 - XION'S KEYBLADE

Traga várias magias, principalmente de cura e de fogo, para esta missão. A de ataque é útil para tornar a luta contra Bully Dog mais rápida. Use os Ethers que estão na sala para recarregar suas magias.

DAY 97 - TRANSFER

Mais missões extras. Na 33, você deve quebrar todos os jarros enquanto foge dos inimigos (a Chrono Gear funciona bem aqui). Já a 34 o coloca para lutar contra alguns Aerial Masters, enquanto a 35 é de coleta de corações (para abrir esta última, pegue todos os baús na missão 29 e fale com Axel).

MISSÃO 32

Hora de encarar mais um chefe: Antlion. No início, não oferece resistência, então, ataque o mecanismo giratório até que ele pare a primeira barra de energia e se entere no chão. Quando ele fizer isso, suba em alguma plataforma e espere até que bata a cabeça e fique tonto. Ataque até ele voltar ao normal e, corra, pois o cara lança algumas pedras quando volta ao normal. Volte a atacar o mecanismo giratório até ele perder mais energia de sua barra.

Desse ponto em diante é necessário tomar cuidado, pois o chefe lança algumas pedras e se move pelo cenário com um ataque giratório. A meta é rebater as pedras para que ele fique tonto e abra a guarda para alguns ataques. Fuja do laser que ele solta.



DAY 117 - SECRETS

Olympus Coliseum é o novo mundo aberto. De inicio, investigue as duas estátuas, as quatro tabelas ao lado da porta, a porta e a janela à direita do portal. Ao passar para a segunda área,

investigue os quatro troféus e depois fale com Phil. Responda "Yes" e destrua os barris até conseguir 100 pontos para prosseguir (aproveite os barris vermelhos, que explodem e atingem outros no caminho). Você é obrigado a fazer isso apenas uma vez, então fale com Phil de novo e responda "No".

Para completar a Mission Gauge, investigue os dois troféus de ouro e a estátua que está de frente para o portal.

DAY 118 - LAZY DAY

Este é um estágio bônus. Rebata a bola utilizando combos aéreos e faça de tudo para bater a marca de 50 pontos e habilitar uma missão posteriormente.

DAY 119 - WORK TO DO

MISSÃO 38

Investigando novamente o castelo de Fera, comece com as portas que estão ao lado do portal e do lado oposto ao que você começa, e o pilão que está de frente para o bau. Vá para o lado de fora e veja a saída ao sul, o chão quebrado perto da estátua que está de frente para a outra entrada e as pegas que estão à direita da última marca.

Volte para dentro do castelo e siga para a porta que está de frente para o lance de escadas. Verifique a porta ao fundo e o tapete no meio da sala e depois saia. Pegando a saída da esquerda, passe sem ser percebido e investigue a porta ao fundo. Retorne e vá para a saída da direita. Pare para ver o material de limpeza e as pegas na escada, as duas estátuas, o quadro caído e a porta (estes três últimos no corredor que leva ao quarto de Fera). Para completar a Mission Gauge, investigue novamente a porta do quarto de Fera e a porta do quarto de Bela.

MISSÃO 39

Equipe suas magias Thunder, úteis contra o inimigo chamado Clay Armor (caso fique sem magias, atraia-o para perto da escada e use-a para acertar a cabeça dele). Após derrotá-lo, fale com Phil para encontrar os demais Heartless.

MISSÃO 40

Destrua todos os Deserters para terminar esta missão. Fique atento, pois há alguns Soldiers entre os inimigos que devem ser eliminados.

MISSÃO 41

Para derrotar a Morning Star, use bloqueio ou magia Aero no ataque giratório até que ela pare. Passe a atacar, mas tome cuidado com o salto, pois ela cria uma onda ao tocar o solo.

DAY 149 - UNLIKE MINDS

Elimine todos os inimigos que encontrar para coletar Hearts. É uma boa utilizar a Nimble Gear, pois os últimos oponentes podem usar habilidades fortes.

DAY 150 - FEAR

Você enfrenta dois chefes aqui. Siga pelo caminho na torre para encontrar o primeiro deles, chamado Gigas Shadow. Use magias (se tiver) e ataque sem dó nem piedade, mas não use combos completos pois isso demora e ele o acertará antes que você tenha chance de terminar. O outro inimigo está no caminho para quarto de Fera.

Tome cuidado com o golpe que cria uma aura branca de Dark Follower. Como os pontos vulneráveis ficam no alto, a Nimble Gear ajuda bastante, mas a melhor maneira de tirar energia dele é rebatendo as esferas brancas com a sua defesa.

DEFENITION
Defeat the Dark Follower!



DAY 151 - DYSTRESS

Aqui você tem dois objetivos: coletar emblemas da Organização XIII e derrotar Avalanche. Ele tem os mesmos movimentos de Taibunker, então, evite-os da mesma forma.

DAY 152 - THE WRONG BUTTONS

Ao completar uma das missões propostas, faça com Luxord para habilitar a missão 49. É preciso fazer no mínimo 50 pontos no dia 118.

MISSÃO 45

Os inimigos daqui estão escondidos. Dê ossos para o cachorro Zero, que está no cemitério, para que ele mostre o esconderijo dos Heartless: basta acertá-los para que os inimigos apareçam. Para completar a Mission Gauge, tudo o que você deve fazer é destruir os dois balões no cemitério e derrotar os oponentes.

MISSÃO 46

Mate todos os Heartless que encontrar. Os últimos estão na sala atrás de Phil, ou seja, você deve participar de um minigame para atingir o mínimo na Mission Gauge.

MISSÃO 47

Hora de desbravar um novo mundo: Wonderland. Aproveite a vista do local enquanto destrói inimigos para conseguir Hearts. Após derrotar os seis inimigos da sala, acerte o sofá que está se mexendo para revelar um novo adversário. Fechando o mínimo na Mission Gauge, pegue uma das bebidas que está na mesa para voltar à área do portal.

Parece que a Square Enix vai ter que comprar pertences para vários personagens. Gel também

MISSÃO 48

Equipe magias Blizzard antes de partir para esta missão. Tente não andar tanto ao encontrar Solid Armor, se fizer isso, você atraí Large Armors. Use o High Jump para facilitar a luta.

MISSÃO 49

Equipe magias de fogo e use-as contra os inimigos de gelo. De resto, achaté tudo o que se move pelo cenário.

DAY 171 - LOVE

Mais um chefe o aguarda aqui: Infernal Engine. Como o espaço para esta batalha é pequeno, você precisa se mover bastante para desviar de ataques como o canhão, as flechas dos arqueiros, o lançamento de esferas vermelhas, o martelo e algo parecido com uma bateria de longo alcance que percorre parte do cenário em linha reta (fique nas laterais para escapar destes últimos dois). Uma boa tática é tentar se defender dos disparos do canhão para matar os arqueiros, tomando o cuidado de deixar apenas um deles vivo até o final da luta.



DAY 172 - SOUND OF THE SURF

Beba o líquido e passe pela porta para chegar à floresta, onde deve derrotar quatro Pink Concertos (acerte as quatro plantas para que eles apareçam). Volte uma área e acerte o elevador ao lado do trono para fazer o último Pink Concerto aparecer.

DAY 173 - LIES

Para liberar uma nova missão (número 54), fale com Axel em posse de um equipamento com três slots preenchidos.

MISSÃO 52

Para achar o cachorro Zero, siga para Graveyard e acenda quatro lanternas usando as abóboras explosivas (caso as lanternas explodam antes do tempo, volte para que reapareçam). Uma passagem se abre e você deve fazer o mesmo na área seguinte para encontrar três inimigos. Derrote-os para receber o auxílio do animal.

Para completar a Mission Gauge, destrua os balões espalhados pelos mapas para liberar mais alguns inimigos.

MISSÃO 53

Roxas vai aprender a voar nesta missão, mas é apenas em Neverland (aperte Y enquanto pula e novamente para ganhar altitude, B para voar mais baixo). Os itens daqui estão escondidos em buracos, mas antes de pegá-los é preciso derrotar os guardiões. O oponente da fase está na montanha de pedra à direita.

Este chefe é parecido com o Tailbunker, da missão 17, mas só luta no ar. O espaço entre os ataques dele é maior, então, use um combo completo, recue e depois volte a atacar.

MISSÃO 54

O objetivo aqui é destruir um inimigo chamado Dual Blade, que é parecido com o Zip Slasher do início do jogo. Tome cuidado com o ataque giratório e com o pulo; de resto, é só mandar ver no ataque.

É uma boa que a esta altura o parceiro esteja configurado com as opções Target (Off) e Support (Damage). Dessa forma, ele passa a atacar com magias, que são bem mais úteis que os ataques normais.

MISSÃO 55

Colete emblemas da organização para concluir este objetivo.

DAY 193 - MEMORIES

Pegue a saída de baixo e encontre o primeiro inimigo, Heart Saber, que é idêntico ao Dual Blade da missão 54. Ele ataca com bolas de fogo e causa uma explosão após o salto. Destrua o Barrier Master primeiro e depois bata no inimigo principal com a Keyblade (magias não funcionam).

O próximo inimigo está perto da torre. Ele usa dois ataques de laser, então observe o momento em que o oponente começa a carregá-lo para fugir.

DAY 194 - LIKE IT SHOULD BE

Para habilitar a missão 59, derrote 30 inimigos usando o Limit Break. Fale com Xigbar para começar o desafio e converse com ele novamente ao bater a meta.

MISSÃO 57

Siga o coelho até chegar ao trono. Volte, entre na nova passagem aberta e passe pelos guardas sem ser visto, para encontrar os adversários que precisam ser derrotados.

MISSÃO 58

Tome cuidado com as balas de canhão disparadas pelo navio do Capitão Gancho. Da mesma forma que na primeira missão em Neverland, vasculhe os buracos para encontrar os inimigos que você deve destruir para completar a missão (Artful Flyers).





MISSÃO 59

Derrote os Guardians para coletar Shining Shards. Eles estão espalhados em Train Common, mas para completar a Mission Gauge você deve derrotar o Taibunker para que mais quatro Guardians sejam espalhados pelo mapa.

mãos. Ele volta para a se recompor, mas é bem mais fácil acertá-lo agora. Se apenas a cabeça ficar com energia, ele investe com um rodopio: use o bloqueio e depois continue atacando até destruí-lo.

Tome cuidado com os golpes que usa ao emergir do chão e fique longe dele nesses momentos. Fuja do ataque de garras e use Blizzara para congelá-lo e atacar com segurança.

MISSÃO 60

Agora você deve destruir um oponente chamado Avalanche. Ele só luta no ar e tem três ataques: um giro (é possível realizar um combo após este ataque), uma investida com raro (dois combos) e um raio de gelo (fique distante e espere para atacar). Use magias de fogo para agilizar o combate.



DAY 256 - NEWS

MISSÃO 66

Destrua todos os Tentacleaws no caminho e pegue a saída existente perto de uma escada em Moonlight Hill para chegar à Suspension Bridge. Passe pela ponte e prepare-se para lutar contra mais um chefe.

O melhor caminho para vencer é destruir três dos quatro Tentacleaws que o rodeiam. O alvo aqui é o caixão: passe perto dele e espere os braços saírem para acertá-lo e, só então, use um combo. Recue e repita o processo até matá-lo.

DAY 224 - ANOMALY

Antes de partir para esta missão, equipe o máximo de magias de fogo, cura, Potions e Ethers que puder (as más fortes são bem-vindas). É interessante iniciar este estágio com uma Keyblade que tenha um combo aéreo curto, como a Duel Gear.

Siga para o Coliseu e prepare-se para participar de um torneio.

PRIMEIRO COMBATE

Não gaste nenhum tipo de magia, apenas ataque normalmente e desvie dos ataques dos três Shadows e dos três Soldiers.

SEGUNDO COMBATE

Aqui você enfrenta alguns Hover Ghosts. O esquema é o mesmo de antes: movimente-se bastante e ataque com combos aéreos.

TERCEIRO COMBATE

Agora é a vez de encarar três Striped Arias e um Ice Cannon. Tente eliminar o Ice Cannon primeiro.

QUARTO COMBATE

Quatro Yellow Operas e um Taibunker o aguardam. Acabe com as Yellow Operas e tome cuidado com o Taibunker. O melhor momento para atacar é quando ele investir contra você. Defenda-se e ele fica tonto, o que lhe dá tempo para executar alguns combos.

QUINTO COMBATE

É a vez de bater em Xigbar. Ele corre bastante para surpreendê-lo com tiros ou se teletransporta para atrás de você. Duas Firas são suficientes para derrotá-lo.

SEXTO COMBATE

O chefe da missão é Guard Armor. No primeiro estágio, ele ataca com tapas; faça um combo aéreo mirando a cabeça e depois recue. Quando perder um pouco da energia, o próximo ataque dele será se desintegrar e cair no chão causando uma explosão - fique longe que tudo bem. As pernas e as mãos se desprendem depois de um certo tempo e você deve destruir primeiro as duas

DAY 225 - QUIETUDE

Ao conseguir pelo menos um Challenge Sigil na Challenge Mission 58, fale com Axel para habilitar a missão 63 que consiste em destruir Shadow Globes espalhados por Wonderland. Para habilitar a missão 64, abra todos os baús da missão 51 e fale com Demyx. Há um baú bem escondido em Tea Garden, área acessada pela Lotus Forest. Venha com a técnica Glide equipada, suba nas plantas perto da porta e vire-se para a direita para ver uma porta. Plane até lá segurando o botão Y e depois vire novamente na direção do baú.

MISSÃO 62

A parte mais trabalhosa desta missão está em Boneyard 1: Hover Ghosts. Você precisa destruir vários deles para prosseguir, então, é interessante seguir para esta missão com a Nimble Gear. Assim que o caminho for aberto, acenda as quatro lanternas em Moonlight Hill e siga para Boneyard 2 acertando o balão para que Ghost Carrier apareça.

Para derrotá-lo, use Blizzara seguido de magia de fogo ou ataque. Tente acertá-lo no ar não ser pego pelo golpe que o puxa para o alto, deixando-o praticamente morto.

Na saída, um Tentacleaw ataca. Basta utilizar alguns golpes entre cada investida e ele vira lenda.

MISSÃO 64

Espere o inimigo mocozado embaixo da pedra principal e utilize magias Fira para derrotá-lo mais facilmente.

DAY 255 - THE LONGEST DAY

Siga para a área do trono da rainha e depois vá pela entrada que antes estava guardada por uma carta. A meta agora é acatar os quatro botões que, quando pressionados, acendem as luzes de Bizarro Room. Há dois em cada área com corredores formados por arbustos, volte para Bizarro Room ao fazer isso para encontrar o inimigo Novashadow.

INFORMATION Defeat the Leechgrave!



MISSÃO 67

Como em Neverland, você pode ficar parado em um ponto esperando Emerald Serenade passar. Assim que ele estiver ao seu alcance, lance Blizzara para pará-lo e ataque com algo de fogo ou com uma Keyblade.

MISSÃO 68

Acabe com todos os inimigos no caminho. Dê preferência aos Loudmouths, que podem recuperar a energia dos demais inimigos. Mate uma Solid Armor e passe por Cave of Wonders para prosseguir. Não é possível completar a Mission Gauge neste momento.

DAY 277 - SEARCHING

Para habilitar a missão 71, encontre todos os inimigos escondidos na missão 62. Fale com Demyx para habilitá-la.

MISSÃO 69

Este chefe não é muito complicado. Use a mesa ou a área ao lado da lareira para atacar as duas cópias e deixe ambas com pouca energia (coisa de dois ou três golpes para matar). Caso destrua uma delas e demore para acabar com a outra, a primeira vai renascer.

MISSÃO 70

Destrua os Deserters que estão na área próxima à

escadaria principal do castelo. Na volta, um inimigo chamado Invisible o aguarda para um confronto. Evite a magia Thunder, ou outra relacionada, pois ele recupera energia quando isso é feito. Para derrotá-lo, afaste-se após o arremesso da espada que cria uma explosão que causa grandes danos quando retorna. Fuja também das esferas e ataque nos intervalos desses golpes.

MISSÃO 71

Mais uma missão de sobrevivência. Leve muitas magias de cura e tente ficar longe dos inimigos.

MISSÃO 72

Se você quer encerar apenas o mínimo da Mission Gauge, mate os Creepworms. Os Dual Blades dão mais trabalho, mas deixam a barra de missões completa.

DAY 296 - CONFESSIONS

Deixe o Auto-Life com os dois links na barra, magias e itens de cura para facilitar os confrontos, que seguem a seguinte ordem:

PRIMEIRO COMBATE

Enfrente um Sky Grappler e dois Air Battlers. Ataque-os com cautela e use magias de elemento fogo que funcionam bem contra eles.

SEGUNDO COMBATE

Hora de derubar três Jumbo Cannons e seis Li'l Cannons. Como eles estão em um ponto elevado, use os barris para acertá-los. Dê preferência aos Li'l Cannon que morrem mais facilmente.

TERCEIRO COMBATE

Ao contrário da luta anterior, você está no lugar mais alto desta vez. Use os barris para acertar o Switch Launcher e os dois Snowy Crystals e, caso seja teletransportado para o meio deles, fuja.

QUARTO COMBATE

Um Ice Cannon e quatro Watchers. Acabe primeiro com os Watchers e depois derreta o Ice Cannon.

QUINTO COMBATE

Apenas um oponente o espera aqui: Stalwart Blade. Ele é fraco contra Aero, então, use e abuse desta magia entre os intervalos dos ataques. Se ela não estiver disponível, use um combo entre cada investida dele, tomando cuidado com o golpe após o salto.

DAY 297 - CONTACT

Nesta missão, você deve perseguir o impostor. Depois de avistar o fugitivo pela primeira vez, use o mapa para continuar correndo atrás dele e não pare de atacá-lo.

DAY 298 - FRACTURE

Mais uma perseguição. Destrua os inimigos no caminho e ataque o alvo, pois a missão termina

assim que ele for cercado na área ao lado da escada, em Tram Common.

DAY 299 - SORA

Destrula sete Shadow Globes. Há três deles em Night Sea, dois em Pirate Ship Deck e dois em Captain's Cabin.

DAY 300 - SHUTDOWN

Siga para o navio do Capitão Gancho e examine a mesa existente no interior da cabine e o canto próximo à cama. Do lado de fora, investigue a lâmpada no suporte mais próximo à porta e o timão que está acima da cabine.

Volte para Night Sea e voe para os pontos marcados com uma estrela. Use a Keyblade para cavar em cada um deles e depois vá para a ilha central.

É preciso tomar cuidado nesta luta, pois o chefe que se transporta caso você acerte a cabeça dele. Os pontos vulneráveis são as duas asas e o rabo, então, os ataques devem ser focados nesses locais. Se tiver as magias Fire e



Thundara, use-as pois causam bons danos.

DAY 301 - VACANT PLACE

Fale com Xaldin para liberar a missão 80 após realizar as missões 66, 67 e 68.

MISSÃO 78

Mais um chefe. Comece atacando o rabo dele e tomando cuidado com as esferas d'água e icebergs que ele cria. Após destruir esta parte do corpo, fique próximo ao mar e desvie de suas investidas. Continue atacando o rabo e fuja quando a segunda barra dele estiver próxima do final (o mar é seu amigo, fique perto dele).

Ele passa a voar e disparar esferas ao mesmo tempo em que cria icebergs após a perda do rabo. Mantenha-se em movimento e fique atento: após cinco rajadas de moedas do báu (fique ligeiramente embaixo dele ou atrás de alguma pedra), ele fica um tempo imóvel. Nesse tempo, você deve atacá-lo até o fim.

MISSÃO 79

O inimigo principal, Chill Ripper, que é a versão evoluída de Dual Blade, está em Suspension Bridge. Tome cuidado com os ataques vistos em outros oponentes com a mesma aparência e use magias de fogo. Se tiver várias delas, nem se dê ao luxo de chegar perto dele, apenas conjure-as.

MISSÃO 80

Obre todos os vasos que encontrar para encher a Mission Gauge (o mais difícil está escondido acima da porta à direita da escada, use Glide para alcançá-lo facilmente). Alguns deles escondem inimigos chamados Living Pod, que possuem bastante HP. Você pode ignorá-los ou tentar enfrentá-los, mas a batalha será longa.

MISSÃO 81

Mais uma vez você deve derrotar Emerald Serenade. Da mesma forma que antes, escolha um ponto e dispare magias contra ele.

DAY 321 - WANING POWER

Siga para Cave of Wonders e pague a nova entrada à direita. Acerte a estátua dourada e mova os blocos para cima dos botões próximos à parede. Uma porta vai se abrir e você deve passar por ela.

Siga para o fundo da sala e Spiked Crawler vai aparecer. Ande próximo a ele por algum tempo e prepare-se para a surpresa.

DAY 322 - THE PROGRAM

Pague todos os báus na missão 82 para habilitar as missões 84 e 87. Use Glide para ajudar na tarefa.

MISSÃO 83

Para completar esta missão, vá para Ballroom (a sala após a escadaria principal), passe por East Wing e investigue a porta que



leva para o quarto de Fera. Volte para o portal e complete o estágio.

MISSÃO 85

Carregue todos os tipos de magia que tiver, pois muitos inimigos usuários de mágica o aguardam por aqui. Vasculhe cada canto pacientemente, para atingir o limite da Mission Gauge.

MISSÃO 86

Enfrente Scorching Sphere. Ele lembra a Morning Star da missão 41, então, você não terá muitos problemas para derrotá-lo. Use Blizzard para parar o oponente e depois realize alguns ataques.

MISSÃO 86

Colete os emblemas da organização. Não existem muitos inimigos nesta região, faça uma espécie de corrida de trajeto único neste estágio.

MISSÃO 87

Equipe todas as magias Thundaga que tiver. Você precisa matar três Windstorms simultaneamente; esta magia vai ajudar a causar danos mais rapidamente.

DAY 352 - SUNSET

Siga para Graveyard para ver o inimigo à sua espera. Ataque-o algumas vezes e veja a batalha terminar antes do HP dele zerar. Caso queira usar magia, as derivadas de fogo são as melhores; mas não lance Thunder, Thundera ou Thundaga.

DAY 353 - RESOLVE

Você enfrenta seis chefes nesta missão: Poison Plant, Giga Shadow, Stalwart Blade, Powered Armor (versão azul de Guard Armor), Orcus e Veil Lizard. Utilize os mesmos procedimentos de antes, e, caso queira um desafio maior, é possível lutar contra Dustfiel, mas é melhor voltar aqui após o final do jogo.

DAY 354 - TRUTH

Volte até a sala da lâmpada. Antes de chegar ao local, é preciso vencer todos os Heartless na área com a estátua dourada.

Para derrotar Land Armor, use magias Aero para derrubá-lo e ganhar espaço para atacar com dois combos. Continue até derrotá-lo.

DAY 355 - UNSAID, UNHEARD

Fale com Axel e responda "Yes". Sua missão aqui é fugir do castelo. O chefe começa o combate em modo Berserk, prosseguindo da seguinte forma: ande próximo a ele para não ser atingido por um golpe que o faz aparecer na outra ponta e avançar contra você. Se estiver próximo o suficiente, ele ataca com três combos, sendo que o segundo termina com uma espécie de onda e, no terceiro, ele lança sua arma. Neste momento, aproxime-se e acerte-o (se você estiver com a Ultimate Gear, o tempo é de um combo exato). Quando ele sair do modo Berserk, ataque algumas vezes. Depois de

um tempo, ele volta a invocar uma aura azulada. Repita os procedimentos até colocar um fim na brincadeira de Saix.



DAY 357 - TEARS

O único objetivo desta missão é derrotar Xion. Perto da torre você pode acessar o menu, ajustar habilidades e fazer compras no shopping. Lembre-se de levar o máximo de magias de cura que tiver, a técnica Glide, Ethers e Potions. Salve o progresso antes de seguir para perto da porta de vidro. Responda "Yes" para avançar.

Xion possui quatro formas nestas batalhas. Confira o que fazer em cada uma delas:

FASE 1

Xion ataca com três golpes, dispara bombas, faiscas e cura metade de uma barra de energia. Ataque entre os intervalos de cada golpe e fique longe de todas as investidas, especialmente das bombas. Se ela começar a voar, ataque-a, pois é nesse momento que ela pode se curar.



FASE 2

Elá continua com o ataque de três golpes e com a habilidade de cura. Os outros dois ataques podem ser evitados com a utilização da técnica Glide (é possível atacar durante a conjuração dos projéteis amarelos), mas lembre-se de ficar o mais distante possível dela. Ataque-a nos intervalos dos golpes de espada, pois assim é bem seguro.

FASE 3

O ataque e a cura agora são intercalados entre um salto seguido de uma investida contra o chão



(desvie com Glide), projéteis parecidos com os da luta anterior e um golpe quadruplicado com a espada. Os ataques dificilmente terão muita eficácia aqui, aproveite os momentos em que a barra de Limit estiver pronta para ser ativada.

FASE 4

Agora ela usa dois ataques com as espadas (tente bloqueá-los ou ficar próximo dela) e dois com a cabeça (um é o disparo de laser, outro é o lançamento de uma esfera). Quando Xion perde quatro barras e meia de energia, ela cria uma redeoma no chão que pode acertá-lo e causar grandes danos (se forem raios amarelados, tente ficar próximo de Xion). Use Glide para desviar e ataque nos intervalos dos golpes. Use Limit sempre que possível.



DAY 358 - BELIEVE

Riku ataca com três golpes diretos, utiliza um escudo negro (não o acerte neste momento), Dark Firaga (defenda a magia ou desvie) e pode se teleportar e criar uma onda onde aparecer (desvie com Glide). Durante esta etapa, ataque entre as investidas. Posteriormente, ele transforma a Keyblade em uma lâmina branca. Continue desviando e atacando.





Sonora é grátis.

Mais de 1 milhão de músicas livres para você ouvir, montar playlists e compartilhar com seus amigos quando quiser. É grátis, é livre, é Terra. Entre e ouça à vontade.



A música e a liberdade
sempre estiveram juntas.

sonora

é música grátis na internet.



sonora.com.br | Música como você sempre quis.



terra



SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

Você pode não acreditar, mas alguém já fez um game ruim da série *Zelda*. Um, não. Três! Ainda bem que essas aberrações sumiram em algum limbo dimensional e tudo o que sobrou foi uma lição de história.

COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

Todos os jogos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller. Contudo, 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

NES

SNES

N64

MEGA DRIVE

TURBOGRAFX-16

NEO-GEO

MASTER SYSTEM

COMMODORE 64

MSX

ARCADE

WII REMOTE

Todos os jogos

Incompatível

Incompatível

Alguns jogos

Todos os jogos

Alguns jogos

Todos os jogos

Alguns jogos

Todos os jogos

Todos os jogos

GAMECUBE

Todos os jogos

Todos os jogos

Todos os jogos

Alguns jogos

Todos os jogos

Alguns jogos

Todos os jogos

Alguns jogos

Todos os jogos

Todos os jogos

TABELA DE PREÇOS

Os jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquiri-los de duas maneiras: comprando cartões de pontos e inserindo o código que vem neles na opção "Redeem Wii Points Card" do Wii Shop Channel, ou usando um cartão de crédito internacional. A quantidade necessária de Wii Points para comprar um jogo varia de acordo com o console original do título desejado. 100 pontos equivalem a US\$ 1, então, faça a conversão usando as informações listadas abaixo e a cotação do dólar do dia para saber quanto terá que desembolsar para comprar seus jogos.

| | |
|---------------|-------------|
| NES | 500 pontos |
| SNES | 800 pontos |
| N64 | 1000 pontos |
| Mega Drive | 800 pontos |
| TurboGrafx-16 | 600 pontos |
| Neo-Geo | 900 pontos |
| Master System | 500 pontos |
| Commodore 64 | 500 pontos |
| MSX | 700 pontos |
| Arcade | 500 pontos |

LIÇÃO DE HISTÓRIA #30: ZELDA CD-i

O PIOR ZELDA DE TODOS OS TEMPOS



Sabe por que o Link não rompe o voto de silêncio? Porque da última vez que ele tentou abrir a boca, ficou parecendo um chato de galochas. Se você não acredita, pode conferir *The Faces of Evil*, um dos três jogos menopesados da série. Claro que há mais chances de você comer um dodô ao molho madeira no jantar do que topar com um CD-i, o extinto console da Philips; mas se isso acontecer, você vai entender a nossa dor. O Link que aparece nas animações do jogo é um pivete irritante, cheio de manha e que vive

reclamando. Como a Toda-poderosa Nintendo deixou isso acontecer?

Vários de nós desenvolveram teorias sobre o game (alguns juram que *The Faces of Evil* foi forjado no calor da sauna de Belzebub), mas a verdade é que ele é o resultado de um acordo não muito feliz entre a Nintendo e a Philips. Depois de trabalharem em um periférico de CD para o SNES, que nunca viu a luz do dia, diga-se de passagem, em uma tentativa de acabar com a graça do Sega CD, parte do contrato permitia que a Philips "pegasse emprestado" cinco personagens da Big N.

Obviamente, eles estavam babando para colocar os dentes em uma succulenta fatia dos lucros que a Nintendo tinha, e convocaram alguns desenvolvedores para adaptar jogos baseados nas franquias mais famosas da "Casa do Mario" para o console.



O estilo artístico de *The Faces of Evil* é mesquinho. Até hoje temos pesadelos com este penteado do Link

CD-O QUÊ?

Outros notáveis para CD-ixi



Hotel Mario Se a versão CD-i do Link parecia o Keanu Reeves, Mario incorporava o Joe Pesci. Ele fala "princesa" de um jeito tão estranho que não sabemos se queria resgatá-la, ou dar um tiro nos joelhos dela para deixar claro o que acha de "tente o próximo castelo".



Christmas Crisis Papai Noel pula em plataformas e desarma bombas escondidas nos presentes das crianças do mundo todo. E você pensando que ia se dar bem no Natal por estar na lista dos meninos comportados.



The Wacky World of Miniature Golf With Eugene Levy O tal Levy é conhecido hoje por suas participações na série *American Pie*. E se você acha as piadas dos filmes ruim, é porque ainda não viu o ator neste estranho jogo de minigolfe.



Wand of Gamelon regece todos os erros de *Faces of Evil*, mas é ainda pior, pois você joga como a Zelda. Ai ai...

CD-intrigável

Quaisquer elogios, reclamações ou lágrimas podem ser enviados a Animation Magic, a desenvolvedora por trás da investida. Foi ela que teve a brilhante ideia de criar, simultaneamente, dois jogos *Zelda* para aproveitar muito mais o investimento já feito. O plano era dividir a história em duas partes, como *Pokémon* faz hoje com suas versões bicolores, e, assim, os donos do CD-i podiam decidir entre *The Faces of Evil* e *The Wand of Gamelon*, em que, pela primeira vez é a princesa quem parte para o resgate. Mas ambas eram aventuras em 2D com elementos de RPG, uma clara inspiração de *Link 2: Link's Adventure*. Se ao menos eles tivessem prestado mais atenção nos elementos que compõem o universo da série, talvez os jogos fossem lembrados com um pouco mais de carinho pelos fãs.

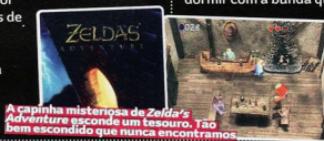
O Link de CD-i é uma versão imbecil (mais imbecil, melhor dizendo) de Keanu Reeves no filme *Bill & Ted – Uma Aventura Fantástica*. Zelda é uma patrincinha mimada, a Triforce é uma pirâmide azul e Ganon parece o personagem João Bafo de Onça, da Disney.

Por mais ridícula que seja esta versão, a Animation Magic merece uma colher de chá. Afinal, era 1991 e eles estavam recriando um mundo que só havia aparecido antes em 8-bit.

Na época, a Nintendo concordou com a visão artística da desenvolvedora, mas assim que *A Link to the Past* foi lançado no final daquele mesmo ano, o Link do CD-i foi limado dos anais da história da Big N. E não precisa ficar com dó da Animation Magic por causa disso, lembre-se que ela foi a responsável pelas atrocidades cometidas nas animações do jogo.

Encorajados pelo Philips para promover as capacidades visuais do console, eles decidiram que todos os diálogos do game ocorreriam durante as cenas de animação. O detalhe é que o orçamento era curto, então, animadores russos – os mais baratos que puderam encontrar – foram contratados. E eles eram mão de obra barata por uma boa razão: nenhum deles sabia desenhar, quanto mais animar...

Os braços e pernas de Link tinham vontade própria e o rosto deslizava na cabeça, como se não estivesse grudado na carne. Os outros personagens também eram estranhos: as moçilas da cidade balançavam os peitos e os padres ficavam de olhos esbugalhados toda vez que isso acontecia. Considerando que o povo de Hyrule acha normal um garoto perambular de saia por aí, talvez os cidadãos de lá não se importem muito com a forma como expressam sua liberdade sexual.



A capinha misteriosa de *Zelda's Adventure* esconde um tesouro. Tão bem escondido que nunca encontramos

Lendas de Zero-da

Talvez – e apenas talvez – nós tenhamos deixado toda a podridão óbvia e evidente de *The Faces of Evil* e *The Wand of Gamelon* encobrir o terceiro dos jogos excomungados da série para CD-i: *Zelda's Adventure*, da desenvolvedora Viridis.

O que faltava em desenhos medonhos, ele “compensava” com cenas com atores de verdade. Os pobres coitados apareciam fantasiados, como o mago que falava sem parar durante o prefácio. Por conta da perspectiva, de cima para baixo, havia um certo toque de *A Link to the Past* no jogo, mas nem mesmo isso era capaz de sobrepor as dificuldades técnicas e os sprites à *Mortal Kombat*.

Nós sabemos que não é nada incomum um fanfarrão aparecer só para criticar a maneira como os jogos são analisados apenas pela aparência e não pelo conteúdo. E esse tipo de cara até tem razão. Os problemas das *Zeldas* para CD-i estão bem mais abaixo, as animações são apenas uma parte do monte.

E como mamãe costumava dizer: “se você não tem absolutamente nada de bom para falar, é melhor fechar essa matraca ou vai dormir com a bunda quente, moleque”. Bem... funcionou direitinho para o Link, mas ele precisou da surra primeira para poder aprender. ☺



Mystic Midway: Phantom Express

Você precisa acertar os alvos espalhados pelo subconsciente de uma criança verbalmente agredida pelos pais. Retiramos o que dissemos, Eugene Levy é fíinchinha perfo disso daqui. Bizarrié total.

Thunder in Paradise

O ex-lutador Hulk Hogan encara sprites digitalizados, mas amontoados de pixels não são páreo para o grandão. O cara precisa comer vidro moído no café da manhã de tão macho que é para usar um bigode desses.

Mutant Rampage: Body Slam Zelda

não foi o único “sucesso” da Animation Magic. *Mutant Rampage* é um jogo sem qualidades, exceto pelo nome do personagem principal: Rack Saxxon. São dois “x” seguidos e isso é bem bacana.

Tetris Nem mesmo em

seus sonhos mais selvagens você imaginaria jogar *Tetris* enquanto cenas de natureza pipocam na tela de fundo, não é mesmo? Parece que apenas o céu é o limite para a criatividade desse pessoso.

Mad Dog McCree

Pistoleiros de lightguns, uni-vo! Nunca quis um jogo de tiro passado dentro do pior faroeste já filmado, e se maravilhas toda vez que o game engasga durante as telas de loading, hein?

Voyeur Um detetive é

contratado para descobrir algo de podre sobre um candidato à presidência. O “melhor” de tudo é a incorporação de incesto na trama. Alguém ganha para criar essas coisas?



De lá pra cá Bolas de neve recolhidas na gelida Norlinka formam armas letais contra os Moblins de fogo da Crater Cove. Pedregulhos incandescentes derrubados pelos Moblins fritam os Yetis de Norlinka. Tudo conectado, sacou?



Combate truncado Link é uma praga para manter vivo. Seu escudo só funciona quando ele está parado e se os projéteis disparados entram em contato com sua superfície de quatro pixels. Raival

KORIDAI

Caras e bocas de Link: The Faces of Evil

A ilha de Koridai está empesadeada pelas forças de Ganon. É hora de purificar o mal como apenas um elfo orelhudo consegue fazer. Ele pode ser uma verdadeira porcaria, mas *Faces of Evil*, do embolorado sistema CD-i, da Philips, tem ideias bacanas por baixo do bonito disfarce. A jogabilidade de plataforma cheia de falhas esconde uma jornada interessante, ingrediente primordial da série *Zelda*.



Goron e o ff Esquena manjado. Link encontra a garota Garota 4, na verdade, uma criatura que muda de forma chamada Goron. O combate é simples: uma inundação de bolas de fogo faz ela virar uma poça líquida.



Magia negra Como dita a tradição *Zelda*, fadas garantem corações à sua barra de energia. Só que, diferente dos *Zeldas* que vieram antes, as fadas deste game mais parecem bruxas.



Pessoal gigante Cenas de animação mostram o grande Link engolindo um monte de inocentes esperneantes. O estranho é ver, então, que apesar de todo esse poder, ele tem quase o mesmo tamanho de Link.



Beleza roubada No farol de Tokyo, Link é pegado de surpresa por um portento rechonchudo e perturbadoramente bonito. Tudo o que nós podemos concluir disso é que ela é a sétima e secreta face do mal do título do game. Credo.



Silêncio vale ouro Para conversar, você só pode se aproximar e apontar com sua espada. Quando a animação começa, você entende porque isso não é tão ruim quanto parece.



Velhos amigos Reconhece esses caras? São Octoroks, aparentemente. Se bem que o designer parece ter se confundido na hora de equilibrar as partes "octo" e "rok" dos bichos...



Porco imundo! O picadeiro círcense de Harlequin, o homem-porco, é um dos personagens mais engraçados de Ocarina of Time. Ele vive nos templos de fogo / gelo / floresta. O próprio figura parece um balão de circo, de tão gordo que é.



Acabe com ele Tanto faz jogar *Faces of Evil* ou *Wand of Gamelon*, Ganon vai para o saco da mesma maneira: Ele só prende dentro de um livro. Nos dois casos, ele também reclama do mesmo jeito.



Mania de robô Cavalheiros mecânicos aguardam em Midtown. Como em *A Link to the Past*, ter uma barra cheia de corações faz sua espada disparar uma energia mágica, o que é bom para fritar os cavaleiros à distância.



Gatomon Tudo bem. Há uma ferreira em Shipwrecked Cliffs que pode aperfeiçoar sua espada, mas será que vale a pena passar por tanto sacrifício só para chegar até lá?



Velhote sábio Gwomam (enrole a língua para Falar) é seu fiel guia em Ocarina of Time. Ele é um velhote sábio que o guia pode ser incrivelmente pentelho e misterioso na hora de revelar qual é o seu próximo objetivo.

NOVAS VELHARIAS

Festival de coisas do fundo do baú que voltam para atazanar seu bolso



INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES (SNES)

Ouve a música? Claro que não, ainda não conseguimos instalar fones de ouvido na NGamer Brasil, mas se você estivesse aqui na redação conosco ouviria a clássica musiquinha do Indiana Jones e sentiria uma imensa vontade de reviver todas as jornadas do herói. E o que é melhor ainda: o pacote usa a mesma mecânica dos títulos *Super Star Wars*, o que garante controles refinados, gráficos bacanas e dificuldade acirrada. Não esqueça de colocar o chapéu!



SUPER MARIO KART (NES)

O culpado, o precursor, o ancião, o jogo que começou com toda essa história de pegar mascotes fofoquinhos de sucesso e enfia-los em jogos de esporte, transformando tudo em uma divertida balbúrdia sem-fim. O clássico do SNES exibe novamente todo o charme dos efeitos 3D (meio que de mentirinha) em Mode 7, além de uma dificuldade insana como jamais se viu em outro jogo da série.



STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION (TG16)

"Capcom, poderia me ver mais um Street Fighter?" "Claro que sim, caro dono de Wii!" Com a mesma malandragem de quase duas décadas atrás, a produtora japonesa não cansa de colocar no mercado mais e mais versões do clássico das pelejas virtuais. E a gente, que não tem vergonha na cara, continua comprando, afinal, cada uma tem seu charme. Ou é só pelo valor afetivo mesmo. Vai entender...



A BOY AND HIS BLOB: TROUBLE ON BLOBOLONIA (NES)

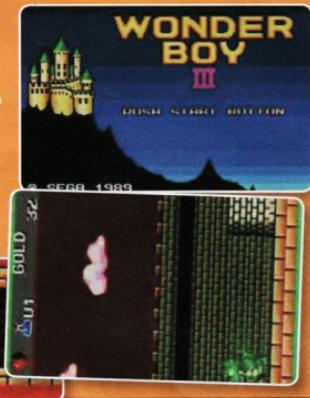
Como você pode perceber pelo título intimidante e gráficos toscos de 8-bit, o primeiro game da série carece do charme colorido da nova versão para Wii. Os quebra-cabeças também não são lá muito inteligentes, mas *Blobolonia* não deixa de ser um dos games mais elaborados do velho Nintendo, e também uma forma bacana de entender melhor o novo *A Boy and His Blob*.





WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP (ARCADE)

Ah, um jogo peculiar. Para muitos, pode parecer novidade, mas quem foi criança na década de 1990 vai se lembrar disto aqui como *Turma da Mônica em O Resgate* (jogo que nossos camaradas da EDGE esmiuçaram recentemente nas páginas da revista). Como esta é a versão original, os cenários são todos iguais, assim como os inimigos e chefões, mas Chico Bento, Cebolinha, Bidu, Magali e Anjinho são substituídos por transformações malucas do Menino Maravilha.



GOLDEN AXE (ARCADE)

Epa, epa, epa. Temos um intruso aqui. Na verdade, não. Vamos corrigir tal qual *Altered Beast*, a Sega coloca agora no Virtual Console a versão para fliperamas de *Golden Axe* (a do Mega Drive já saiu faz um tempão). Diferenças: esta edição tem gráficos mais detalhados e melhores animações, mas conta com menos fases e nada de ataques aéreos. Motivo para comprar? Só aqui você encontra o final (aviso: spoiler adiante!) em que os guerreiros do game fogem da máquina de fliperama e caçam os jogadores pelas ruas. Bons tempos de maluquice criativa da Sega.



TOP 5 VC JOGOS COM PARES ROMÂNTICOS



ICE CLIMBER

Popo e Nana são inseparáveis: até em *Smash Bros* você tem que escolher os dois. Brindemos ao quente amor dos esquimós.



S. MARIO BROS 2

Lá vai o Mario salvar a princesa. Opa, aquê não! A princesinha Peach se junta ao encanador em uma aventura de verdade.



DETANA! TWINBEE

Ok, sem forçar a barra: o casalzinho Light e Pastel são primos. Mas é difícil não achar fofo os dois juntos em naves/abelhas coloridas.



ROLLING THUNDER 2

Antes uma moça indefesa, Leila participa da ação no game da Namco ao lado do policial machão Albatross. E tome bala, bandidagem!



STREETS OF RAGE 2

Axel e Blaze devem ter um caso e só não assumem para evitar problemas na polícia. Ou com os jogadores fãs da guria.

CLÁSSICOS... DA SEGUNDA DIVISÃO

Jogos renegados que queremos no Virtual Console

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II (MD)

A temporada 2009 de Fórmula 1 já acabou, mas reviver as emoções das corridas ao lado do eterno astro é sempre um prazer.



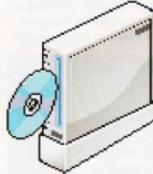
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP RACING (SNES)

O Mega Drive tinha o nosso Ayrton Senna, mas o 16-bit da Nintendo não deixava por menos com o também habilidoso Nigel Mansell.



DIRETÓRIO NGAMER

PERDEU ALGUMA EDIÇÃO? ENTÃO SAIBA ONDE ENCONTRAR OS REVIEWS, AS DICAS E OS DETONADOS QUE VOCÊ TANTO PROCURA


LEGENDA

VERSÃO JAPONEZA:



VERSÃO EUROPEIA:



JOGO NOVO NA LISTA:


REVIEWS
Wii

| JOGO | VERSÃO | NOTA | EDIÇÃO |
|---|--------|-----------|-----------|
| 007: Quantum of Solace | | 55 | 18 |
| A Boy and His Blob | | 68 | 29 |
| Academy of Champions | | 68 | 28 |
| Alien Syndrome | | 42 | 3 |
| Alone in the Dark | | 41 | 14 |
| Animal Crossing: City Folk | | 75 | 19 |
| Balls of Fury | | 35 | 6 |
| Baroque | | 46 | 12 |
| Battalion Wars 2 | | 81 | 6 |
| Battle of the Bands | | 52 | 12 |
| Big Brain Academy: Wii Degree | | 60 | 1 |
| Big Brain Academy: Wii Degree | | 60 | 2 |
| Blast Works | | 68 | 14 |
| Bleach: Shattered Blade | | 70 | 6 |
| Boogie | | 59 | 4 |
| Boom Blox | | 89 | 12 |
| Boom Blox Bash Party | | 85 | 25 |
| Broken Sword: Shadows of the Templar - The Director's Cut | | 80 | 23 |
| Brunswick Pro Bowling | | 50 | 5 |
| Bully: Scholarship Edition | | 90 | 9 |
| Bully: Scholarship Edition | | 89 | 10 |
| Call of Duty: World at War | | 81 | 18 |
| Captain Rainbow | | 87 | 6 |
| Carnival Games | | 61 | 4 |
| Castle of Shikigami III | | 68 | 13 |
| Castlevania: Judgment | | 50 | 19 |
| Chicken Shoot | | 13 | 3 |
| Colin McRae DIRT 2 | | 90 | 28 |
| Cooking Mama: World Kitchen | | 60 | 19 |
| Cursed Mountain | | 56 | 28 |
| Dave Mirra BMX Challenge | | 40 | 5 |
| Dead Space Extraction | | 86 | 29 |
| Dawn of Discovery | | 89 | 26 |
| de Blob | | 91 | 1 |
| Dead Rising: Chop Till You Drop | | 50 | 22 |
| Deadly Creatures | | 79 | 21 |
| Death Jr.: Root of Evil | | 78 | 13 |
| Deca Sports | | 40 | 12 |
| Destroy All Humans! Big Willy Unleashed | | 61 | 10 |
| Devil Kings 2 Heroes | | 81 | 7 |
| Dewy's Adventure | | 72 | 5 |
| Disaster: Day of Crisis | | 73 | 18 |
| Donkey Kong Barrel Blast | | 77 | 2 |
| Donkey Kong Barrel Blast | | 55 | 7 |
| Donkey Kong Jungle Beat | | 85 | 24 |


JOGO

| JOGO | VERSÃO | NOTA | EDIÇÃO |
|---|--------|-----------|-----------|
| Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 | | 53 | 7 |
| Dragon Blade: Wrath of Fire | | 55 | 5 |
| Dragon Quest Swords | | 58 | 4 |
| Draw to Life: The Next Chapter | | 67 | 29 |
| Driver: Parallel Lines | | 77 | 3 |
| EA Playground | | 52 | 7 |
| Endless Ocean | | 88 | 4 |
| Escape from Bug Island | | 71 | 7 |
| Excitebots: Trick Racing | | 87 | 24 |
| Facebreaker: K.O. Party | | 73 | 8 |
| Fatal Frame 4 | | 80 | 15 |
| Ferrari Challenge Trofeo Pirelli | | 62 | 16 |
| FIFA 08 | | 89 | 5 |
| FIFA Soccer 09 | | 88 | 17 |
| FIFA Soccer 10 | | 81 | 28 |
| Final Fantasy CC: Echoes of Time | | 62 | 23 |
| Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon | | 70 | 14 |
| Fire Emblem: Radiant Dawn | | 74 | 6 |
| Fishing Master | | 75 | 6 |
| Fragile: Sayonara | | 88 | 21 |
| Tsuki no Haikyo | | 78 | 27 |
| G-FORCE | | 46 | 27 |
| G.I. JOE: The Rise of the Cobra | | 59 | 7 |
| Geometry Wars: Galaxies | | | |

JOGO

| JOGO | VERSÃO | NOTA | EDIÇÃO |
|---|--------|-----------|-----------|
| Ghost Squad | | 69 | 7 |
| Ghostbuster: The Video Game | | 89 | 25 |
| Go! Go! Minon | | 41 | 3 |
| Godzilla Unleashed | | 21 | 8 |
| Grand Slam Tennis | | 79 | 25 |
| Guilty Gear XX Accent Core | | 70 | 3 |
| Guitar Hero III: Legends of Rock | | 96 | 6 |
| Guitar Hero 5 | | 90 | 29 |
| Guitar Hero World Tour | | 87 | 18 |
| Guitar Hero: Aerosmith | | 75 | 14 |
| Guitar Hero: Metallica | | 91 | 23 |
| Guitar Hero Smash Hits | | 75 | 25 |
| Harry Potter and the Order of the Phoenix | | 79 | 2 |
| Harry Potter and the Half Blood Prince | | 62 | 26 |
| Harvest Moon | | | |
| Tree of Tranquility | | 72 | 3 |
| Harvest Moon | | | |
| Tree of Tranquility | | 55 | 17 |
| Harvey Birdman: Attorney at Law | | 73 | 8 |
| House of the Dead: Overkill | | 90 | 21 |
| Indiana Jones and the Staff of Kings | | 61 | 25 |
| Iron Man | | 53 | 12 |
| Jenga: World Tour | | 20 | 7 |
| Karousu Wii | | 53 | 13 |
| Kawasaki Quad Bikes | | 39 | 8 |
| Kekkaishi: | | | |
| Kokuburou no Kage | | 60 | 5 |
| Klonka: Door the Phantomile | | 72 | 19 |
| Kung Fu Panda | | 52 | 13 |
| Legend of Spyro: Dawn of the Dragon | | 40 | 18 |
| LEGO Batman | | 81 | 17 |
| LEGO Indiana Jones: | | | |
| The Original Adventures | | 78 | 13 |
| Lego Star Wars: The Complete Saga | | 75 | 6 |
| Let's Tap | | 74 | 20 |
| Line Rider 2: Unbound | | 67 | 17 |
| Link's Crossbow Training | | 70 | 7 |
| Little King's Story | | 92 | 24 |
| Lost in Blue: Shipwrecked | | 39 | 17 |
| Madden NFL 08 | | 75 | 4 |
| Madden NFL 09 | | 70 | 16 |
| MadWorld | | 86 | 22 |
| Major Minor's Majestic March | | 40 | 23 |
| Manhunt 2 | | 92 | 2 |
| Manhunt 2 | | 82 | 6 |
| Marble Saga: Kororinpa | | 70 | 22 |
| Mario & Sonic at the Olympic Games | | 69 | 29 |
| Mario Kart Wii | | 88 | 10 |
| Mario Kart Wii | | 90 | 11 |
| Mario Party 8 | | 68 | 1 |
| Mario Power Tennis | | 72 | 20 |
| Mario Strikers Charged | | 70 | 3 |
| Mario Strikers Charged | | 70 | 1 |
| Mario Super Sluggers | | 78 | 15 |
| Medal of Honor: Heroes 2 | | 79 | 7 |
| Mercury Meltdown Revolution | | 72 | 2 |
| Metroid Prime 3: Corruption | | 96 | 4 |
| Metroid Prime Trilogy | | 91 | 27 |
| Mini Ninjas | | 80 | 28 |
| Monster Lab | | 65 | 18 |

JOGO

Mortal Kombat: Armageddon

Muramasa: The Demon Blade

Muramasa: The Demon Blade

Mushroom Men: The Spore Wars

My Word Coach

MySims

MySims Agents

MySims Kingdom

MySims Racing

Namco Museum

Naruto: Clash of the Ninja Revolution

Naruto: Clash of the Ninja Revolution 2

Nascar Kart Racing

Need for Speed: ProStreet

Need for Speed: Undercover

NIGHTS: Journey of Dreams

Ninja Reflex

Nitrobike

No More Heroes

No More Heroes

Obscure: The Aftermath

Okami

One Piece: Unlimited Adventure

Onechanbara: Bikini Zombie Slayers

Opoona

Order Up!

Overlord: Dark Legend

PES 2009

Pikmin

Pokémon Battle Revolution

Pro Evolution Soccer 2008

Punch-Out!!

Rayman Raving Rabbids 2

Rayman Raving Rabbids TV Party

Ready 2 Rumble: Revolution

Resident Evil Archives

Resident Evil 4: Wii Edition

Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Rockstar Presents Table Tennis

Roogoo Twisted Towers

Rune Factory: Frontier

Rygar: The Battle of Argus

Sam & Max: Season One

Samba de Amigo

Samurai Showdown Anthology

Scarface: The World Is Yours

Sega Superstars Tennis

Shaun White Snowboarding: Road Trip

SimAnimals

Skate It

Sky Crawlers: Innocent Aces

Sonic and the Black Knight

Sonic Riders: Zero Gravity

Sonic Unleashed

Soulcalibur: Legends

Space Chimps

Speed Racer: The Videogame

Spider-Man 3

Spider-Man: Friend or Foe



VERSAO

79

89

89

75

71

75

83

29

86

69

49

70

75

45

49

45

71

8

17

40

9

94

90

52

90

69

68

67

72

70

71

89

45

55

86

62

75

36

70

98

85

65

48

84

60

55

75

61

78

70

19

18

72

67

50

60

75

20

11

18

12

1

68

7

NOTA

1

24

28

19

7

5

83

29

20

26

7

49

6

70

18

18

11

40

9

49

29

58

18

65

6

100

9

100

10

63

8

89

15

75

19

65

14

12

83

19

57

29

78

21

90

28

62

3

72

13

75

26

79

25

10

79

10

55

13

70

17

75

26

53

19

58

6

47

14

72

14

81

10

62

23

62

76

4

89

6

EDIÇÃO

40

3

40

14

5

35

18

35

6

85

15

83

21

70

6

85

22

65

12

70

2

78

2

80

29

65

19

60

12

88

15

88

17

84

4

80

18

90

18

78

7

65

16

60

12

81

5

65

4

80

20

14

72

14

81

10

62

23

76

4

89

6

89

29

80

17

86

26

70

13

72

12

89

6

89

6

89

24

39

24

89

6

89

6

NOTA

1

24

28

19

5

83

29

20

69

26

49

7

100

9

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10

63

8

100

10



NOTA

31

19

EDIÇÃO

75

29

20

100

6

100

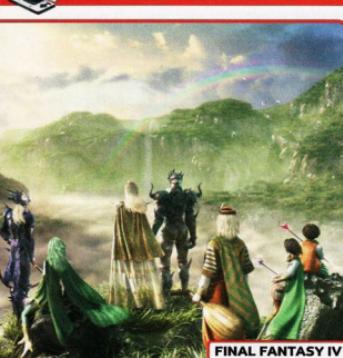
10

63

8

100

10



FINAL FANTASY IV

| JOGO | VERSÃO | NOTA | EDIÇÃO |
|--|--------|------|--------|
| Final Fantasy CC: Ring of Fates | | 71 | 10 |
| Final Fantasy IV | ■ | 81 | 8 |
| Final Fantasy IV | | 74 | 15 |
| Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift | | 86 | 14 |
| Final Fantasy XII: Revenant Wings | ■ | 85 | 1 |
| Final Fantasy XII: Revenant Wings | | 78 | 7 |
| Fire Emblem: Shadow Dragon | ★ | 83 | 19 |
| Fire Emblem: Shadow Dragon | | 86 | 21 |
| Flash Focus | | 75 | 6 |
| Flower, Sun and Rain | ★ | 79 | 17 |
| Fossil Fighters | | 52 | 27 |
| Freshly-Picked | | | |
| Tingle's Rosy Rupeeland | | 78 | 5 |
| Front Mission | ★ | 76 | 6 |
| Geometry Wars: Galaxies | | 80 | 7 |
| Glory Days 2 | | 51 | 4 |
| Grid | | 55 | 16 |
| GTA: Chinatown Wars | | 97 | 22 |
| Guitar Hero: On Tour: Decades | | 75 | 19 |
| Guitar Hero: On Tour | | 72 | 15 |
| Harvest Moon: Island of Happiness | | 62 | 16 |
| Henry Hatsworth in the | | | |
| Puzzling Adventure | | 85 | 23 |
| Heroes of Mana | | 56 | 4 |
| High School Musical: Makin' the Cut! | | 62 | 4 |
| Hoshigame | ★ | 47 | 3 |
| Ruining Blue Earth Remix | | | |
| Impossible Mission | | 40 | 2 |
| Insecticide | | 49 | 11 |
| Iron Man | | 35 | 13 |
| Itadaku Street DS | ■ | 47 | 3 |
| Jackass | | 37 | 8 |
| Jake Hunter: Detective Chronicles | | 36 | 14 |
| Jam Sessions | | 75 | 5 |
| Jenga: World Tour | | 20 | 7 |
| Kindom Hearts 358/2 days | | 74 | 29 |
| Katekyo Hitman Reborn! | | | |
| DS Frame Rumble Galkyoushhu | ■ | 60 | 3 |
| Kirby Super Star Ultra | | 72 | 17 |
| Knights in the Nightmare | | 74 | 25 |
| Korg DS-10 | ■ | 77 | 16 |
| Kung Fu Panda | | 50 | 13 |
| Kurikin: Nano Island Story | ■ | 43 | 2 |
| Kurupoto: Cool Cool Stars | | 50 | 6 |
| Left Brain Right Brain | | 40 | 8 |
| Legend of Zelda: Phantom Hourglass | ■ | 95 | 2 |
| Legend of Zelda: Phantom Hourglass | | 98 | 5 |
| LEGO Battles | | 65 | 25 |
| LEGO Indiana Jones: The Original Adventures | | 84 | 13 |
| LifeSigns: Surgical Unit | | 69 | 6 |
| Lock's Quest | | 89 | 16 |

| JOGO | VERSÃO | NOTA | EDIÇÃO |
|--|--------|------|--------|
| Lost in Blue 3 | | 57 | 11 |
| Lux-Pal | | 45 | 23 |
| Mario & Luigi RPG 3!!! | ■ | 85 | 22 |
| Mario & Sonic at the Olympic Games | | 72 | 8 |
| Mario Party DS | | 68 | 7 |
| Marvel Super Hero Squad | | 65 | 29 |
| Master of Illusion | | 65 | 7 |
| Mega Man Star Force | | 35 | 5 |
| Mega Man ZX Advent | ■ | 85 | 3 |
| Mega Man ZX Advent | | 86 | 6 |
| Metal Slug 7 | ■ | 70 | 14 |
| Miami Law | | 50 | 26 |
| Mister Slime | | 67 | 15 |
| Moon | | 82 | 20 |
| Mushiking Super Collection | ■ | 33 | 3 |
| Mushroom Men: Rise of the Fungi | | 50 | 19 |
| My Word Coach | | 71 | 7 |
| MySims | | 68 | 5 |
| Myst | ★ | 63 | 7 |
| Mystery Case Files: MillionHeir | | 60 | 16 |
| Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer | | 41 | 11 |
| N+ | | 80 | 16 |
| Namco Museum DS | | 52 | 5 |
| Nanostroy 2 | | 70 | 11 |
| Naruto Shippuden: Ninja Concil 4 | | 40 | 25 |
| Naruto: Ninja Council 3 | | 30 | 1 |
| Naruto: Path of the Ninja | | 40 | 6 |
| Naruto: Path of the Ninja 2 | | 83 | 18 |
| Neopets Puzzle Adventure | | 70 | 20 |
| Nervous Brickdown | | 81 | 3 |
| Neves | | 75 | 6 |
| New International Track & Field | ■ | 65 | 12 |
| New International Track & Field | | 66 | 14 |
| Ninja Gaiden: Dragon Sword | | 91 | 11 |
| Ninjatown | | 86 | 18 |
| Overlord Minions | | 38 | 28 |
| Osul Tatakai Ouendan 2 | ■ | 85 | 1 |
| Peggle Dual Shot | | 85 | 22 |
| Personal Trainer: Cooking | | 80 | 19 |
| Personal Trainer: Walking | | 70 | 25 |
| Pet Alien | | 52 | 4 |
| Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations | | 85 | 4 |
| Picross DS | | 82 | 4 |
| Pirates of the Caribbean: At World's End | | 68 | 1 |
| Planet Puzzle League | | 70 | 2 |
| Pokémon Heart Gold / Soul Silver | ■ | 84 | 29 |
| Pokémon Diamond/Pearl | | 80 | 1 |
| Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time/Darkness | | 38 | 12 |
| Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky | | 70 | 29 |
| Pokémon Platinum | | 86 | 23 |
| Pokémon Ranger: Shadows of Almia | | 73 | 18 |
| Populous DS | | 54 | 22 |

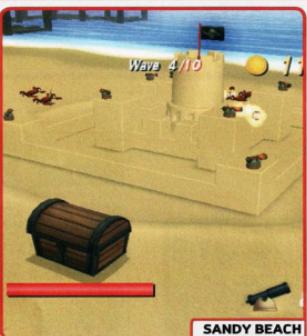


POKÉMON MYSTERY DUNGEON



| JOGO | VERSÃO | NOTA | EDIÇÃO |
|--|--------|------|--------|
| Prince of Persia: The Fallen King | | 45 | 19 |
| Prism: Light the Way | | 65 | 6 |
| Pro Evolution Soccer 2008 | | 72 | 10 |
| Professor Layton and the Curious Village | | 86 | 9 |
| Professor Layton and the Diabolical Box | | 85 | 28 |
| Puchi Puchi Virus | | 35 | 11 |
| Puzzle de Harvest Moon | | 50 | 6 |
| Puzzle Quest: Galactrix | | 75 | 22 |
| Ratataouille | | 40 | 2 |
| Rayman Raving Rabbids 2 | | 50 | 7 |
| Retro Game Challenge | | 87 | 21 |
| Rhythm Heaven | | 90 | 15 |
| Rhythm Heaven | | 89 | 23 |
| Rittai Picross | | 84 | 23 |
| Riz-Zoawd | | 72 | 21 |
| Rondo of Swords | | 79 | 12 |
| Rune Factory 2 | | 78 | 10 |
| Rune Factory: A Fantasy | | | |
| Harvest Moon | | 72 | 4 |
| Scribblenauts | | 85 | 28 |
| Sega Superstars Tennis | | 45 | 11 |
| Shin Megami Tensei Devil Survivor | | 87 | 26 |
| Showtime Championship Box | | 41 | 8 |
| Sid Meier's Civilization Revolution | | 82 | 14 |
| SimCity DS | | 80 | 2 |
| SimCity DS 2 | ■ | 81 | 11 |
| Sonic Bringer | | 92 | 10 |
| Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood | ■ | 89 | 11 |
| Sonic Rush Adventure | | 80 | 5 |
| Soul Bubbles | | 87 | 13 |
| Space Invaders Extreme | | 83 | 10 |
| Space Invaders Extreme 2 | | 86 | 23 |
| Speed Racer: The Videogame DS | | 66 | 13 |
| Spore Creatures | | 60 | 16 |
| Spore Hero Arena | | 40 | 29 |
| Star Wars: The Force Unleashed | | 76 | 16 |
| Summon Night: Twin Age | | 80 | 13 |
| Super Dodgeball Brawlers | | 35 | 13 |
| Surf's Up | | 45 | 2 |
| Taiiko Drum Master DS | | 83 | 4 |
| Tank Beat | | 30 | 2 |
| Teenage Zombies | | 60 | 12 |
| The Legendary Starfy | ■ | 77 | 14 |
| The Legendary Starfy | | 75 | 25 |
| The New York Times Crosswords | | 57 | 1 |
| The Sims 2: Castaway | | 85 | 6 |
| The Wild West | | 12 | 6 |
| The World Ends With You | | 75 | 3 |
| The World Ends With You | | 86 | 11 |
| Theta | | 70 | 6 |
| Time Ace | | 63 | 2 |
| Time Hollow | | 75 | 17 |

| JOGO | VERSAO | NOTA | EDICAO |
|--|--------|------|--------|
| Tokyo Beat Down | 64 | 23 | |
| Tom Clancy's Endwar | 74 | 18 | |
| Tony Hawk's Motion / Hue Pixel Painter | 35 | 19 | |
| Touch Detective 2 / 2 | 71 | 6 | |
| Trackmania DS | 77 | 18 | ■ |
| Trauma Center 2: Under the Knife | 78 | 14 | |
| Turn It Around | 43 | 4 | |
| Ultimate Mortal Kombat | 76 | 7 | |
| Valkyrie Profile: | | | |
| Covenant of the Plume | 70 | 23 | |
| Viva Piñata: Pocket Paradise | 73 | 16 | |
| Warhammer 40K: Squad Command | 62 | 8 | |
| World Soccer Winning Eleven | | | |
| Goal X Goal | 60 | 6 | ■ |
| Worms: Open Warfare 2 | 80 | 4 | |
| WWE Smackdown Vs. Raw 2008 | 65 | 6 | |
| Yume Neko DS | 70 | 13 | ■ |



SANDY BEACH

WiiWARE

| JOGO | VERSAO | NOTA | EDICAO |
|--|--------|------|--------|
| Alien Crush Returns | 66 | 18 | |
| Animal Panic | 65 | 11 | ■ |
| Arkanoard Plus | 80 | 29 | |
| Art Style: Cubello | 52 | 17 | |
| Art Style: Orbient | 72 | 17 | |
| Art Style: Rotohex | 62 | 18 | |
| Asphalt 4 Elite Racing | 1 | 26 | |
| Bit-Trip Beat | 88 | 22 | |
| Bit-Trip Core | 4 | 26 | |
| Block Breaker Deluxe | 70 | 13 | |
| Boings | 65 | 19 | |
| Bomberman Blast | 70 | 17 | |
| Bonsai Barber | 78 | 24 | |
| Bruiser & Scratch | 35 | 19 | |
| Cocoto Fishing Master | 18 | 13 | |
| Contra Rebirth | 80 | 28 | |
| Critter Round-Up | 45 | 12 | |
| Crystal Defenders R1 e R2 | 74 | 24 | |
| Defend Your Castle | 37 | 12 | |
| Dr. Mario RX Online | 48 | 11 | ■ |
| Dr. Mario RX Online | 82 | 13 | |
| Drift Mania | 80 | 29 | |
| Eduardo the Samurai Toaster | 2 | 25 | |
| Family Table Tennis | 18 | 13 | |
| Final Fantasy CC: My Life as a Dark Lord | 4 | 26 | |
| Final Fantasy CC: My Life as a King | 72 | 11 | |
| Final Fantasy CC: My Life as a King | 72 | 12 | |
| Final Fantasy IV: The After Years | 4 | 25 | |
| Fun Fit MiniGolf | 70 | 21 | |
| Gradus Rebirth | 73 | 22 | |
| Groovin' Blocks | 70 | 16 | |
| Guitar Rock Tour | 20 | 28 | |
| Gyrostarr | 53 | 14 | |
| Helix | 47 | 16 | |
| Hercules Chariot Racing | 2 | 26 | |
| High Voltage Hot Rod Show | 80 | 21 | |
| LIT | 69 | 21 | |
| Lonpos | 68 | 11 | |
| LostWinds | 88 | 12 | |
| LostWinds: Winter of Melodias | 80 | 29 | |
| Maboshi's Arcade | 82 | 20 | |
| Magneticra Twist | 75 | 14 | |
| Major League Eating | 53 | 14 | |
| Mart Racer | 40 | 29 | |
| Mega Man 9 | 82 | 17 | |
| Midnight Pool | 77 | 16 | |
| Mojipitan | 11 | | |
| My Aquarium | 30 | 16 | |
| My PokéMón Ranch | 70 | 11 | ■ |
| My PokéMón Ranch | 35 | 13 | |
| NyxQuest: Kindred Spirits | 60 | 27 | |
| Onslaught | 70 | 22 | |
| Orikami Ping Pong Wii | 62 | 11 | ■ |
| Overturn | 40 | 27 | |
| Pirates: The Key of Dreams | 52 | 15 | |
| Pong Toss: Frat Party Games | 55 | 15 | |
| Pop | 45 | 12 | |
| Poutporrii | 30 | 16 | |
| Protóthea | 24 | 14 | |

| JOGO | VERSAO | NOTA | EDICAO |
|---|--------|------|--------|
| Rock n' Roll Climber | 60 | 27 | |
| Sandy Beach | 38 | 21 | |
| Sexy Poker | 40 | 28 | |
| Snowboard Riot | 65 | 21 | |
| Solitaire | 56 | 11 | ■ |
| Space Invaders Get Even | 80 | 19 | |
| SPOGS Racing | 32 | 14 | ■ |
| Star Soldier R | 53 | 11 | |
| Star Soldier R | 68 | 12 | |
| Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 1: Homestar Ruiner | 81 | 15 | |
| Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 5: Strong Bad's Cool Game for Attractive People | 88 | 20 | |
| Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 2: Strong Bad's Cool Game for Attractive People | 80 | 16 | |
| Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 3: Strong Bad's Cool Game for Attractive People | 86 | 18 | |
| Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 4: Dangerousque 3 | 89 | 19 | |
| Sword & Soldiers | 5 | 25 | |
| Tales of Monkey Island: Chapter 1: Launch of the Screaming Narwhal | 60 | 27 | |
| Tetris Party | 79 | 18 | |
| Tiki Towers | 48 | 20 | |
| Toki Tori | 78 | 13 | |
| TV Show King | 60 | 12 | |
| V.I.P. Casino Blackjack | 55 | 12 | |
| Wild West Guns | 70 | 15 | |
| World of Goo | 90 | 17 | |

| DSIWARE |
|------------------------|
| Art Style: Aquia |
| Art Style: Base10 |
| Art Style: Boxlife |
| Art Style: Nakatu |
| Art Style: Pictobits |
| Art Style: Somnium |
| Birds & Beams |
| Korogashi Puzzle |
| Katamari Damacy |
| Mario vs. Donkey Kong: |
| Minis March Again! |
| Mighty Flip Champ! |
| Paper Airplane Chase |
| Phantasy Star 0 Mini |
| WarioWare: Snapped! |

DICAS & DETONADOS

Wii

| JOGO | TIPO DE MATERIA | EDICAO |
|---|-----------------|--------|
| Bully: Scholarship Edition | Dicas | 10 |
| de Blob | Detonado | 17 |
| Harry Potter and the Half Blood Prince | Detonado | 26 |
| Legend of Zelda: Twilight Princess | Dicas | 5 |
| LEGO Indiana Jones | Detonado | 13 |
| Little King's Story | Detonado | 24 |
| MadWorld | Detonado | 22 |
| Mario & Luigi Bowser's Inside Story | Detonado | 28 |
| Mario Kart Wii | Dicas | 11 |
| Mario Super Sluggers | Detonado | 16 |
| Metrod Prime 3: Corruption | Detonado | 4 |
| Okami | Dicas | 12 |
| Pokémon Battle Revolution | Detonado | 2 |
| No More Heroes | Detonado | 9 |
| Resident Evil 4: Wii Edition | Detonado | 2 |
| Rygar: The Battle of Argus | Detonado | 21 |
| Super Mario Galaxy | Detonado | 7 |
| Super Paper Mario | Detonado | 3 |
| Super Smash Bros. Brawl | Detonado | 10 |
| Tales of Symphonia: | | |
| Dawn of the New World | Detonado | 20 |
| Tatsunoko Vs. Capcom | Detonado | 19 |
| Wario Land: Shake It! | Detonado | 15 |
| Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure | Detonado | 6 |

DS

| | | |
|---|----------|----|
| Advance Wars: Days of Ruins | Dicas | 9 |
| Apollo Justice: Ace Attorney | Detonado | 10 |
| Castlevania: Order of Ecclesia | Detonado | 18 |
| Chrono Trigger | Dicas | 19 |
| Final Fantasy CC: Ring of Fate | Detonado | 11 |
| Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift | Dicas | 14 |
| Final Fantasy XII: Revenant Wings | Detonado | 8 |
| Fire Emblem: Shadow Dragon | Dicas | 21 |
| Legend of Zelda: Phantom Hourglass | Detonado | 5 |
| Legend of Zelda: Phantom Hourglass | Dicas | 6 |
| Ninja Gaiden: Dragon Sword | Dicas | 12 |
| Phoenix Wright Attorney at Law: Trials and Tribulations | Detonado | 7 |
| Pokémon Diamond/Pearl | Detonado | 1 |
| Pokémon Diamond/Pearl | Dicas | 4 |
| Pokémon Diamond/Pearl | Dicas | 5 |
| Pokémon Diamond/Pearl | Dicas | 6 |
| Pokémon Platinum | Dicas | 24 |
| Professor Layton and the Diabolical Box | Dicas | 29 |
| Sonic Chronicles: Dark Brotherhood | Detonado | 17 |
| The World Ends With You | Dicas | 3 |

WiiWARE

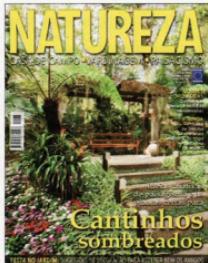
| | | |
|--|----------|----|
| Final Fantasy IV: The After Years | Detonado | 25 |
| Final Fantasy IV: The After Years | Detonado | 27 |
| Strong Bad's Cool Game for Attractive People | Dicas | 20 |

VIRTUAL CONSOLE

| | | |
|-------------------------------------|-------|---|
| Legend of Zelda: A Link to the Past | Dicas | 5 |
| Paper Mario | Dicas | 3 |
| Super Metroid | Dicas | 4 |

Para comprar edições anteriores da **NGamer Brasil**, entre em contato com a **Editora Europa**
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo-SP
ou 0800 557667
ligação gratuita - outras localidades
Visite nosso site: www.europanet.com.br

Para cada interesse, uma



Há 22 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardimagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



Chega ao Brasil a mais respeitada revista de games do mundo. As reportagens e análises são feitas sempre com uma perspectiva crítica e o visual é muito sofisticado. É a revista do gamer exigente.



A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.



A revista que vale por uma aula de fotografia. Tem tudo o que você precisa para se aprimorar profissionalmente. Desde esquemas de iluminação até o que é certo e errado, mostrado pelos grandes mestres da fotografia.



Há mais de 14 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.



Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



A revista indispensável para artistas e designers. Traz portfólio de artistas do mundo inteiro, tutoriais passo a passo, reportagens sobre o universo da arte digital e o melhor da revista 3D World.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade



Uma revista voltada aos fãs dos heróis em quadrinhos, da TV e do cinema. Tudo sobre os bastidores das HQs, autores e também histórias que não aparecem em outras revistas ou programas de TV



A mais completa revista exclusiva para games Nintendo do Brasil. São 100 páginas com tudo sobre o universo desta plataforma, incluindo seções sobre jogos antigos, detonados completos e detalhados.



XBOX 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, análises antecipadas dos lançamentos e dicas.



Com foco em web design, desenvolvimento e gestão web. A Revista W é indispensável para profissionais de internet. Traz reportagens, artigos e tutoriais exclusivos da revista britânica .NET.



PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de Playstation 3, PS2, PS1 ou PSP.



É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas de todas as categorias e cilindradas. Testes exclusivos, reportagens para você pilotar com segurança e tudo sobre o mundo das motos.



A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática.



A revista para quem busca uma alimentação equilibrada e consciente, com qualidade de vida para si e para o Planeta.

ou no site www.europanet.com.br



PÁGINA 98

Em cada edição, algo que resolvemos publicar de última hora.
Este mês: spoilers de Wii (que nem são tão spoilers assim).

O site Internet Movie Database (imdb.com) é o eldorado dos curiosos. Ele está transformando de informações detalhadas sobre praticamente todos os filmes já feitos – e também de outras “mídias”, como televisão, programas e jogos.

Um dos lances mais bacanas do site é a ferramenta plot keywords, basta passar o ponteiro do mouse sobre essa parte da página, que supostas informações extremamente importantes sobre a trama do filme são reveladas em questão de segundos. Geralmente, são apenas palavras desconexas e aleatórias que pouco, ou absolutamente nada, têm a ver com a história.

Então, tivemos a ideia de lhe propor um pequeno desafio, caro e prezado leitor: identificar todos estes jogos de Wii e DS a seguir usando apenas as palavras que o IMDB acha que são spoilers de cada um dos games. Mas não se preocupe, jamais estragariamos a surpresa para você. Avante, desbravadores! O céu é o limite!

- 1. LINK, HYRULE, ESCURIDÃO, LOBO, CASTELO
- 2. SEQUÊNCIA, VIDEOGAME, PIKMIN
- 3. MARIO, TÍTULO DE TRÊS PALAVRAS, SUPER MARIO
- 4. VILA, POLÍCIA, FORÇA, AGENTE, PISTOLA
- 5. FLATULÊNCIA, EXPLOSÃO, HERÓI, MÚSICA TEMA, ESTAÇÃO ESPACIAL
- 6. MAR, PRINCESA, COGUMELO, CANOS, ENGUA
- 7. KART, BOWSER, TOAD, WALUIGI, LUIGI
- 8. LINK, OCEANO, ZELDA, PEIXE, RPG
- 9. CIDADE, ASSASSINO, KATANA, CADÁVER, ESTAÇÃO DE METRÔ
- 10. CEL-SHADE, LOBO, JAPÃO, FEUDAL, MITOLOGIA, DEMÔNIO
- 11. TOMB RAIDER, LARA CROFT, SUPER-HERÓINA, PEITUDA
- 12. LEGO, STAR WARS, JOGO DE STAR WARS

**AVISO! NÃO
CONTÉM
SPOILERS**



1. Tomb Raider: Underworld (não havia dica maior do que Perdeu?), 2. se você precisa mesmo de ajuda para descobrir este, também precisa de um medidor. Até o final, vale LEGO Star Wars.
2. The Phantom Hourglass (não havia dica maior do que Perdeu?), 3. New Super Mario Bros (que não é todo mundo?), 4. No More Heroes (ela só, a estação de metrô), 5. Super Mario Galaxy (é só a estação de metrô), 6. Super Mario Galaxy 2 (é só a estação de metrô), 7. Mario Kart Wii (é só a estação de metrô), 8. Ocarina of Time (não havia dica maior do que Perdeu?), 9. On More Heroes (ela só, a estação de metrô), 10. Super Mario Galaxy 2 (é só a estação de metrô), 11. Resident Evil 4 (também que é só a estação de metrô).

Encontre-o já!



MARIO & LUIGI BOWSER'S INSIDE STORY™

www.bowsersinsidestory.com



NINTENDO DS™

2009 Nintendo. Desenvolvido pela ALPHADREAM. As propriedades da Nintendo são marcas registradas da Nintendo. ©2009 Nintendo.

THE LEGEND OF
ZELDA™
Spirit Tracks



NINTENDO **DS**™

Nintendo®

Disponível em 7/12/2009

www.Zelda.com/spirittracks

© 2009 Nintendo. The Legend of Zelda and Nintendo are registered trademarks of Nintendo.

**RETRO
AVENGERS**



RETRO AVENGERS



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: [anderbass](#)

Edição: [anderbass](#)

Revista: [anderbass](#)



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

