

ANO 2 | Nº 16 | R\$ 9,90

NINTENDO Wii  NINTENDO DS 

NGAMER



A REVISTA 100%

NINTENDO

BRASIL

WWW.EUROGAMES.COM.BR



STAR WARS THE CLONE WARS LIGHTSABER DUELS

SEU WII REMOTE VAI VIRAR UM SABRE DE LUZ



BRINDE

UM BONECO DO
LUIGI PARA VOCÊ
RECORTAR E MONTAR

PREVIEWS MYSIMS KINGDOMS • HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL • TRACKMANIA DS

Movimente-se com Wii Fit



Suba no Wii Balance Board™ e descubra um novo tipo de diversão. Use-o com seu sistema Wii™ para desfrutar de divertidas atividades com sua família, como Hula Hoop campeonato de saltos de ski, cabecear bolas de futebol e muito mais. Com mais de 40 desafios cinéticos diferentes, ele o deixará tonto. Você também pode definir objetivos e monitorar seu progresso à medida que domina as artes da yoga, atividades aeróbicas, treinamento de resistência e jogos de equilíbrio. Entrar em forma também é divertido. Mas, para jogar, você tem de se mexer.



Comic Mischief

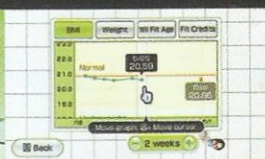
wiifit.com

Console Wii vendido separadamente

Wii Fit



TREINAMENTO DE
RESISTÊNCIA



MONITORAMENTO
DO OBJETIVO



JOGOS DE
EQUILÍBRIO



YOGA



ATIVIDADES
AERÓBICAS

AMERICANAS.com

shoptime.com

Submarino

Nintendo

TM, ® e o logo do Wii são propriedades da Nintendo. © 2008 Nintendo.



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha
Rodolfo Carrara

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

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTB 10.766 - e-mail: araujo@europacet.com.br
Diretor Adjunto: Mario Fittipaldi

Redatores-chefe: Felipe Azevedo e Eduardo Trivella
Redação: Fabio Santana, Flavia Gas, Gustavo Petro, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Nelson Alves Jr. e Vitor Trillo
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Erick Melo
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Artur Palma, Gilsomar Livramento, Fabricio Caleffi (textos), Makofron (ilustração)

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento), Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

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

Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Maurício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios:
Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Janetz, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Leandro Blotta Raphael Gherardi, Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Trafego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3223-0205 - New Business
Paraná: (41) 3223-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (51) 3222-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani e Natália Azeredo

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

Desenvolvimento de Pessoal
Tania Marília Ribeiro Roriz e Elisângela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora - fabiana@europacet.com.br); Anne Iris, Juliana Rolandi, Lilian Lemos, Mari Ehrenreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela internet: www.europacet.com.br
E-mail: atendimento@europacet.com.br

Administração
Cecilia Tomazelli (Gerente), Aline Mello, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinale e William Silva

Logística
Ezio S. Vicente (Coordenador), Guilherme Scalo e Rodrigo Tanikado

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

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

Distribuidor Exclusivo
Fernando Chignaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação



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

Salve!



Ninguém é Jedi aqui na redação, mas todo mundo sabe usar a "Força" quando necessário – o fechamento de cada edição é a principal prova disso. Logo, o jogo escolhido para ilustrar a capa da revista este mês não poderia fazer mais sentido. Só que diferentemente do recém-lançado *The Force Unleashed* (leia o review na pág. 38), *Lightsaber Duels* não é tão focado no uso de poderes especiais: o grande atrativo aqui são combates mano a mano entre os personagens do universo criado por George Lucas. Ou seja, se tem um jogo capaz de transformar o Wii Remote em um sabre de luz, é este aqui. Bom, pelo menos é isso que nós esperamos.

Por falar em espera, o que você está esperando para se inscrever nos torneios oficiais de Wii e DS que a Latamel organizou para o mês de outubro? São nove campeonatos e mais de 25 chances de ganhar prêmios. Interessou? Então dê uma conferida na seção "Nintendus Brasilis" para conhecer os jogos, as datas e os locais das disputas. Quem tem o costume de participar desses torneios normalmente manda muito bem. Então, a não ser que você tenha algum parentesco com a família Skywalker, é melhor começar a treinar. Boa sorte!



FELIPE AZEVEDO
ngamer@europacet.com.br

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



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



Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) - Fax (0xx11) 3038-5040
Das 8h às 20h: sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europacet.com.br



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



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

Para entrar em contato com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050
São Paulo - SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europacet.com.br

SUMÁRIO

STAR WARS: THE CLONE WARS LIGHTSABER DUELS

16



CONEXÃO NGB

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

NGEXPRESS

As Notícias que Interessam	10
Bloco de Notas	12

WIINTERNET

Access Point	15
Offline Nunca Mais!	14

PREVIEWS

Castlevania Judgment (Wii)	26
Flower, Sun and Rain (DS)	25
Fragile: Farewell Ruins of the Moon (Wii)	28
MadWorld (Wii)	24
MySims Kingdom (Wii)	20
Spyborgs (Wii)	30
Star Wars: The Clone Wars Lightsaber Duels (Wii)	16
The House of the Dead: Overkill (Wii)	22
Trackmania DS (DS)	32
Bônus	34

REVIEWS

Captain Rainbow (Wii)	36
Commando:	
Steel Disaster (DS)	57
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli (Wii)	42
Grid (DS)	52
Groovin' Blocks (WiiWare)	59
Harvest Moon: Island of Happiness (DS)	56
Helix (WiiWare)	58
Korg DS-10 (DS)	54
Lock's Quest (DS)	48
Madden NFL 09 (Wii)	40
Midnight Pool (WiiWare)	60
My Aquarium (WiiWare)	59
Mystery Case Files: Millionheir (DS)	47
N+ (DS)	50
Poutporrii (WiiWare)	60
Spore Creatures (DS)	44
Star Wars: The Force Unleashed (DS)	57
Star Wars: The Force Unleashed (Wii)	38
Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 2:	

Strong Badia the Free (WiiWare)	58
Tiger Woods PGA Tour 09 (Wii)	42
Viva Piñata: Pocket Paradise (DS)	46

UNIVERSO NINTENDO

20 Loucuras Nintendo	62
Dos Sonhos para o Wii	66
Vida na Fazenda	68
Nintendopédia	72
Assim é Melhor	78
Detonado - Mario Super Sluggers	82

DOWNLOAD

Cenários Inesquecíveis	92
Lição de História	90
Truques Clássicos	94
Pérolas do Mês	95

NINTENDUS BRASIS

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

PÁGINA 98

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

22

PREVIEW

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

32

PREVIEW

TRACKMANIA DS

36

REVIEW

CAPTAIN RAINBOW

44

REVIEW

SPORE CREATURES

82

DETONADO

MARIO SUPER SLUGGERS

SUMÁRIO

CONHEÇA A EQUIPE / ENTENDA AS NOTAS

QUEM AVALIA OS JOGOS NA NGB



MEGA

FELIPE
AZEVEDO



TRIVAS

EDUARDO
TRIVELLA



2BERTO

HUMBERTO
MARTINEZ



FABÃO

FABIO
SANTANA



PETRÔ

GUSTAVO
PETRÔ



SOMBRA

LEANDRO
RODRIGUES



FLAVINHA

FLÁVIA
GASI



NELSÃO

NELSON
ALVES JR.



NGAMERUK



Além de reviews escritos pelos membros da redação e por nossos colaboradores, você encontra textos com o ícone

acima. Ele serve para indicar que a análise foi feita pela equipe da NGamer inglesa. Obviamente, faremos a nossa própria análise quando recebermos a cópia do jogo em questão.

CRÍTICOS CONVIDADOS



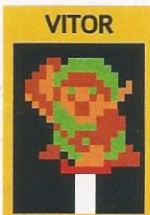
SLIME

ARTUR
PALMA



GIL

GILSOMAR
LIVRAMENTO



VITOR

VITOR
TRITTO

ARTE



CURINTCHA

ERICK
MELO



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 e limitações, mas as boas opções existentes compensam. No geral, vale a grana investida.

85 ou +

OBRIGATÓRIO

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

Wii



Indica a quantidade total de jogadores que o game suporta.



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



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



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



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

DS



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



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



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



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



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

CONEXÃO NGB

SUA LIGAÇÃO
DIRETA COM
A REDAÇÃO

FALE COM A GENTE

E-MAIL

Envie mensagens para:
ngamer@europenet.com.br

CARTA

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

Wii

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

PASSOU BATIDO...

Na seção de cartas da NGB 15, respondemos ao leitor Gerson Matter e, por causa de uma simples letrinha, o sentido da resposta ficou o oposto do desejado. A frase "Omitimos opiniões sinceras" era para ser "Emitimos opiniões sinceras".

Na seção "20 Loucuras" da NGB 13, prometemos um brinde para o leitor que indicasse todos os games do "Alfabeto Gamer". Rafael Camargo enviou um e-mail com a resposta certa e, muito em breve, receberá seu brinde.



CARTA DO MÊS

FESTA MARCADA

Nunca vi revista como esta, é melhor do que qualquer uma que eu já li, principalmente a *Recreio*, que diz que qualquer jogo é divertido, até *Chicken Shoot*. A revista não faz aniversário em julho? Eu também faço! Estava pensando em, no ano que vem, a gente festejar junto jogando *Mario Kart Wii*, *Super Smash Bros. Brawl* e outros jogos online. E também gostaria de dar um presente para vocês: *Mario Super Sluggers* em inglês ou algum outro jogo ótimo. Agora, eu gostaria de saber duas coisas: o que são Expert Staff Ghost Datas e onde compro cartões de Wii Points em Salvador?



PEDRO CARNEIRO | POR E-MAIL

Mas que exagero, Pedro... Matar aula é melhor do que recreio, nós somos apenas uma revista de games que prima pelo bom humor e conteúdo de ponta. Tanto que, em nossa visão, Chicken Shoot deveria se chamar Chicken Shit. Mas cada frango no seu poleiro, não é mesmo?

É verdade: nós fazemos aniversário no mesmo mês que você! Como já temos um Mario Super Sluggers americano (já leu o review publicado na edição passada?), vamos ficar apenas com o desafio que você nos propôs como forma de presente. Vai treinando aí e (quem sabe) uma hora a gente se tromba online.

Expert Staff Ghost Data são os melhores tempos dos integrantes da equipe de desenvolvimento de um determinado game (é bem possível que você esteja falando de Mario Kart Wii, nesse caso). Em Salvador, especificamente, não sabemos onde você pode comprar cartões de Wii Points, mas eles podem ser encontrados em várias lojas virtuais. Só não vamos indicar nenhuma, pois não estamos ganhando para isso. Mas olha só: é muito mais econômico comprar Wii Points com um cartão de crédito internacional. Peça para o seu pai ou sua mãe que vai sair bem mais em conta.

OU É DÃ

Na seção de cartas da NGB 14, o leitor Kévin Lalague perguntou sobre uma versão americana de *Quendan 2* e recebeu a resposta de que ela já foi lançada como *Elite Beat Agents*. Pééé – resposta errada! Como bom fã de EBA que sou, preciso corrigir vocês: o primeiro *Quendan* foi lançado em julho de 2005, depois veio o *Elite Beat Agents* em novembro de 2006 e só então o *Quendan 2* em maio de 2007.

É meio impossível uma versão sair antes da sua original, não é mesmo?

E no review do *Trauma Center 2*, aquela legenda "nononononono" na foto da Reina foi de propósito? Fiquei curioso sobre o que poderia estar escrito ali, a julgar pela imagem...

Sobre a Loucura Nintendo #14 (o símbolo de *Smash Bros.* no teto da sala do leitor Rodrigo Salles Stefani), eu também acredito; mas a imagem não está lá "naturalmente". A julgar pelo formato do símbolo, com relação à parte da janela que cria a sombra e ao ângulo de incidência dos raios solares, deve ter algum tipo de



**ESCREVO DIREITO
PORQUE NÃO QUERO
PASSAR VERGONHA**

Gustavo Peinado
São Paulo/SP

bandeja metálica ou holofote (apagado) que reflita os raios daquela forma. Mas não deixa de ser muito interessante...

George R. M. Menezes | Por e-mail

Tem toda a razão, George: a cronologia da série Quendan é exatamente essa que você indicou. Portanto, Elite Beat Agents, apesar de não ser o mesmo jogo, tem mais a ver com o primeiro Quendan do que com o segundo, como tínhamos dito. Obrigado pela correção.

Quanto ao review do Trauma Center 2, você não nos engana com seu sarcasmo: nem ferrando que você pensou que o "nononononono" saiu de propósito. Aquilo foi o maior erro da história da revista (publicar uma versão não-editada de uma página) e já fizemos uma errata na edição passada; mas não custa nada dar um reforço: se você quiser a versão final do review de Trauma Center 2, é só dar uma passadinha em tinyurl.com/6msk55 e baixar o arquivo em jpg.

Gostamos da sua versão para a Loucura 14/14, é bem capaz que tenha sido isso mesmo. Parabéns pela perspicácia.

SHOW ME THE MONEY

Na NGB 14, vocês falaram sobre jogos incrivelmente raros e incrivelmente caros. Tenho algumas fitas e gostaria de saber onde posso vendê-las pelos preços apontados pela revista.

Leitor Misterioso | Por e-mail

Não é bem assim, meu caro. Aquela matéria mostrou jogos que, devido a sua raridade, alcançam preços astronômicos em sites de leilão. Mas isso não quer dizer que, se você pedir 500 paus no seu Adventure Island (mera suposição), vai aparecer um monte de gente disposta a lhe pagar essa quantia. Você pode visitar sites como o mercadolivre.com (brasileiro) ou o ebay.com (americano) e tentar a sorte. Mas faça antes uma pesquisa para saber como estão os preços dos jogos que você possui. Ah, e não esqueça de se identificar no próximo e-mail: é muito chato ter que ficar te chamando de "meu caro", ainda mais se você for mulher.

MADRID OU BUENOS AIRES?

Fui para Buenos Aires, Argentina, em minhas férias e, quando estava voltando a pé de um restaurante com meus pais, olhei de relance para uma banca e lá estava ela! Uma NGamer argentina! Na mesma hora pedi quatro pesos (moeda de lá) para meus pais. Depois de ler tudo, eu pensei: "Não tem jeito: NGamer, só se for no

Brasil". Quando voltei para casa, eu a vi, brilhando... E foi assim que comecei a ler a edição 14.

Victor Otto Romão | Por e-mail

É isso mesmo, Vitão. Esses argentinos não servem pra nada mesmo, só pra roubar nossas medalhas de ouro no futebol olímpico! Opa... Tirando a parte das medalhas, o resto é zoação. A Argentina, logicamente, faz muitas coisas boas, só que a NGamer não é uma delas. Essa edição que você comprou por quatro pesos é vendida na Argentina, mas é produzida inteiramente na Espanha. Os hermanos, que não são nada bobos, só aproveitam que o idioma é o mesmo.

PULA-BREJO

Sei que posso parecer um pouco caipira (sem ofensas), mas gostaria de saber o que é um visual CG.

Mario Arteclínio da Silva | Por e-mail

Caipira (sem ofensas) por quê? Ninguém nasce sabendo, Mario. A não ser o seu xará que já sabia pisar em tartarugas antes mesmo de vir ao mundo. A sigla CG nada mais é que uma abreviação de Computer Graphics, ou seja, gráficos criados por computador. Talvez sua dúvida esteja relacionada a algum texto que você leu e que indicava que certo game tinha animações (ou coisa do tipo) em CG. Isso quer dizer que os gráficos, nessa determinada parte, não são renderizados em tempo real diretamente pelo próprio game, como acontece com gráficos normais exibidos em momentos de jogabilidade padrão.

RESULTADO - DESAFIO CROSSWORDS DS

Estou mandando em anexo as fotos tiradas com um tempo menor do que 2 minutos e 35 segundos, como pedido no Desafio NGamer Brasil de Crosswords DS divulgado na seção "Nintendus Brasilis" da NGB 15.

Tiago M. Torres | Por e-mail

Valeu, Tiago! Provou que não foge da raia e que é craque na caça-palavras. Só as fotos que não ficaram muito bonitas, mas tudo bem. Afinal, não era um concurso de fotografia, não é mesmo? Parabéns e até o próximo desafio! Seus dois jogos de DS e seu controle-bongô já estão seguindo pelo correio.



GALERIA Mii



ALF, O ETEIMOSO

Enviado por
GABRIEL PETERS SEIXAS



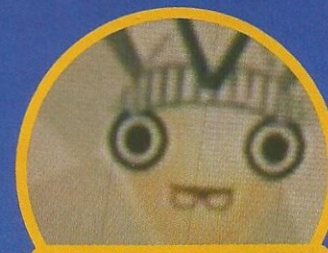
HEBE CAMARGO

Enviado por
JAKSON SOUZA



PLAYMOBIL

Enviado por
BRUNO REIS



RAVING RABBIT

Enviado por
ALAN RYU



SEU MADRUGA

Enviado por
GUILHERME TEIXEIRA

FAQ.

TIRE SUAS DÚVIDAS;
COMPARTILHE SUAS DICAS



O doutor
Kawashima casca
o bico de quem
encalha em
algum jogo

TUDO ERRADO

Eu zerei a Champions Road, mas não foram liberados os jogadores com cinco estrelas. Gostaria de saber o que devo fazer para conseguir esses jogadores. Por favor, me enviem a resposta por e-mail.

Luiz Tannus | Por e-mail

Por favor, Luiz (e qualquer outro leitor que escrever para cá pedindo dicas): quando encontrar problemas em algum jogo, ou simplesmente desejar um código ou coisa parecida, procure ser o mais detalhado possível para que não percamos tempo tentando descobrir o que você quer.

Em seu caso, chegamos à conclusão de que você está falando de Pro Evolution Soccer 2008 para Wii, mas podemos estar

errados; afinal de contas, em nenhum momento você menciona qual game está jogando nem qual console está usando. E como não somos videntes, podemos muito bem estar falando de algo que nem interessa a você.

Muito bem: assumindo que você está mesmo falando de PES 2008 para Wii, vamos

à sua dica. Para liberar os jogadores de cinco estrelas, é preciso completar missões. Se você não está conseguindo liberá-los, é sinal de que ainda cumpriu o número suficiente de missões. Ah, e só pra finalizar: não respondemos e-mails a não ser nas seções de cartas da revista, portanto, nem perca mais tempo pedindo respostas pessoais.

FAZENDO FITA

Meu nome é Gabriel, moro em Natal e estou enviando dicas de Pokémon Diamond/Pearl.

Como ingressar na Ribbon Society: depois que a Elite 4 é vencida, três novas áreas são habilitadas. Uma delas é a Resort Area, que possui um prédio chamado Ribbon Society. Para entrar, é preciso ter 10 Ribbons com um único Pokémon, e as Ribbons são conseguidas com vitórias nos concursos em Hearthome. Mas existem outras Fitas que seus pokémon podem ganhar, como, por exemplo...

Shinnoh Champ Ribbon: dada para todos os pokémon do seu time quando a líder da Elite 4 é vencida. Footprint Ribbon: na Route 213, há uma casa perto da praia. Fale com o homem que está lá dentro e ele examinará as pegadas do primeiro pokémon de sua equipe. Se ele estiver com felicidade máxima, a Ribbon será dele. Diary Ribbon's: em Sunyshore, há uma casa na parte superior direita. Uma vez por dia, a mulher lá de dentro vai te pedir para lhe contar uma coisa (pode ser qualquer palavra) e vai dar a Ribbon para o primeiro pokémon da sua

equipe. São sete ao todo, uma para cada dia da semana (caso não queira esperar uma semana de verdade para obter as Ribbons, salve o jogo, mude a data do DS e, em poucos minutos, você terá as sete).

Gabriel Augusto | Natal/RN

Excelente trabalho, pokêmaster! Sua dica tinha mais coisas (como o preço de cada Ribbon da Ribbon Society), mas como estava muito grande, tivemos que dar uma pequena tesourada. Mas já valeu! Agora vamos ver o que os outros pokêjogadores acham de suas instruções. Obrigado pelas dicas!



CONSTELAÇÃO

É possível conseguir 121 estrelas em Super Mario Galaxy?

João Pedro Bouner Vieira
Por e-mail

Perfeitamente possível. É só conseguir 240 estrelas antes. Eita... Mas que conta mais absurda... Então, vamos explicar: primeiro, pegue as 120 estrelas com Mario; depois, refaça o processo usando Luigi e pegue as 120 estrelas novamente. Em seguida, é só ir até a Grand Finale Galaxy (no planeta das Trial Galaxies) e falar com a quarta Luma verde para "passear" pelo caminho do castelo, onde estão espalhadas as moedas roxas que concedem a 121ª estrela.



NGamer Brasil

OFICIAL

(2.064 membros)

convidar amigos

fórum

enquetes

eventos

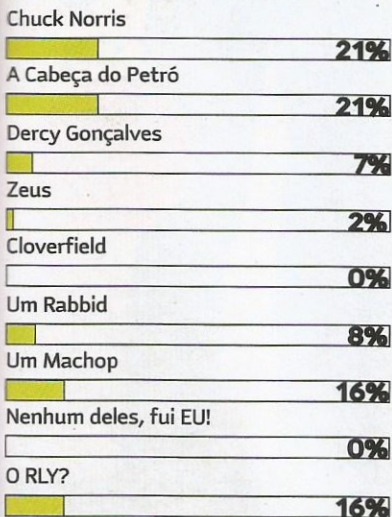
membros

denunciar abuso

ENQUETE DO MÊS

Reggie é filho de quem?

Quem será o criador desse colosso, praticamente um Cronos do Século 21?



total: 56 votos

LOG OFF

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

Os membros da comunidade NGamer Brasil no Orkut agora têm (algumas de) suas palavras imortalizadas em papel, em vez de apenas códigos binários em uma página de internet. Participe você também!

TÓPICO DO MÊS

Piadas Infames de Videogames

.Felipe Dsx//: No meio de uma floresta, estava um Lobo tentando subir uma árvore. Qdo ele chegou em um galho, dispencou e se estabacou no chão. Tentou subir denovo, agora mais alto, e obteve o mesmo resultado: se estatelou no chão. Todo lascado, tentou subir novamente, agora no galho mais alto da árvore. Mais uma vez o chão foi seu destino. Enquanto ele tentava subir, perto dali, em outra árvore, estava um casal de Chocobos olhando o Lobo, até que um deles falou: - Hum querido, acho que já está na hora de contarmos que ele é adotado....

C@io: Qual seria o nome do Mario se ele virar ninja? R.: Maruto. Qual o console preferido do Naruto? R.: Game Kyuubi(Cube)

Rafael Kokiri: Well, ragnarok... Por que dois priests nunca páram de conversar? por que sempre tem mais ASSUMPTIO

Leonardo: pq o mario foi ao psicólogo? pq ele estava passando por uma fase difícil...

Victor: E por que ele tava passando por uma fase difícil!? Porque ele entrou pelo cano!!

Lucas "Jigsaw": No consultório médico: -Dr, minha filha é cega! -Não se preocupe, a minha é nintendo!

Belmont: um certo personagem de final fantasy foi jogar boliche. qual o nome dele? - cloud strike.

--@iqmE--: Sabe qual é o café que o Zanguief toma? R.: Café Pilão

Zantonio: Porquê ninguém joga Dynavision? Pq Dóinavision!

Pedro Ivo: Um cara tá correndo desesperado na rua, aí ele vê um amigo e fala: - Tem um cara querendo me bater! - Quem? - Não, o Ryu.

Pedro Guilherme: O que a Princesa Zelda escreveu no MSN para o seu namorado? -Me manda o Link...

Belmont: conversa entre duas mães: - amiga, minha filha é otária... - não se preocupe, a minha é atari!

Rodrigo: [sem querer tirar ninguem da religião pq eu nao tenho nda contra] pq o evangelico na usa memory card? pq soh Jesus salva!!!

.Felipe Dsx//: Qual o único videogame aceito em países socialistas? R: Game CUBA

Lucas "Jigsaw": Se misturarmos o Nighths e o Professor Xavier (dos X-Man) o que dá? R: o Bozo!!! Essa foi a coisa mais idiota que eu já disse, mas não me contive...

NG EXPRESS

NOTÍCIAS / RUMORES / VERDADES / MENTIRAS / NINTENDO

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

RESUMO
DO MÊS!

NESTA EDIÇÃO 17 PÁGINAS
DE PREVIEW 20 PÁGINAS
DE REVIEW 16 ANÚNCIOS
17 VERSÕES DO BANJO E
2 VERSÕES DA KAZOOIE

FRASE DO MÊS: "Reggie deve jogar GH3 em
uma TV de 7 polegadas, no Expert, usando
apenas um controle de NES" **Leitor da NGB**
subestimando a habilidade do presidente
da NOA - faltou o "e de olhos fechados!"

TEMPO PERDIDO



Tentando entender o que rola...
... no divertido Captain Rainbow
Usando a Força em Star Wars
Pensando e falando bobagem
Incluindo anúncios na revista



DESTAQUE!

DISASTRE A CAMINHO!

Nintendo ressuscita um dos jogos mais aguardados do Wii

Desde que foi revelado na E3 2006 – quando foi ofuscado pelos ótimos títulos previstos para o lançamento do Wii –, pouco se falou sobre *Disaster: Day of Crisis*. A escassez de informações foi tanta que muita gente chegou a achar que ele já havia sido engavetado pela Nintendo sem maiores explicações. Mas de repente, assim como um tsunami inesperado capaz de inundar cidades inteiras em questão de segundos, a Big N começou a despejar novos detalhes e imagens do jogo, inclusive revelando a data de lançamento no mercado japonês: dia 25 de setembro.

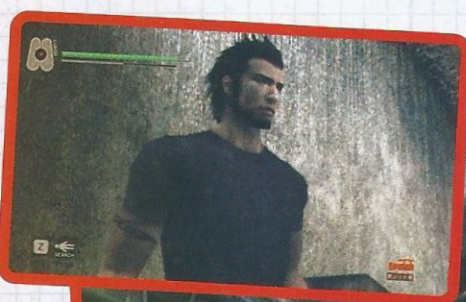
Desenvolvido pela japonesa Monolith Soft (responsável por séries como *Baten Kaitos* e *Xenosaga*), *Disaster* coloca o jogador na pele

de Raymond Price, um ex-membro de um batalhão de resgate que decide se demitir após não conseguir salvar Steve, seu parceiro e velho amigo, durante uma de suas missões mortais. O jogo se passa um ano mais tarde, quando a irmã mais nova de Steve é raptada e uma série de eventos bizarros envolvendo furacões, tempestades e outros desastres naturais acomete a cidade.

Até o fechamento desta edição, a Nintendo havia revelado somente a data de lançamento na Europa (24 de outubro), mas temos quase certeza de que o jogo chegará às prateleiras norte-americanas até o final deste ano. Enquanto isso não acontece, vamos nos divertindo com a versão japonesa mesmo. Aguarde um review na próxima edição. (NG)



Se você olhar
bem no fundo
dos olhos dele...
Vai ficar vesgo!



Raymond Price corre para chegar às
lojas japonesas antes que um desastre
impeça o lançamento do jogo...

ANIMAL CROSSING: PERFEITO CONTRA SOLIDÃO

Criador se sentia sozinho quando teve a idéia

Desde a primeira versão, a Nintendo se refere a *Animal Crossing* como um "jogo de comunicação". E não é à toa: o produtor da série, Katsuya Eguchi, admitiu recentemente em uma entrevista que o conceito surgiu depois de sua mudança para Kyoto, onde se viu longe da família e dos amigos. Segundo ele, *Animal Crossing* foi uma tentativa de recriar a sensação de estar junto com essas pessoas. "Eu percebi que estar perto deles – poder conversar, passar o tempo, interagir – era algo realmente importante. Me perguntei por um bom tempo se havia um modo de recriar este sentimento." Agora com *Animal Crossing: City Folk*, que possibilita bate-papo entre jogadores via internet por meio do microfone WiiSpeak, pode-se dizer que Eguchi finalmente conseguiu criar o que queria desde o começo.



Quer ter tudo isso em casa? Então trate de vender um rim. Ou dois



SETLIST COMPLETO DE WORLD TOUR

Comece a aquecer os dedos!

A Activision finalmente anunciou a lista com todas as músicas de *Guitar Hero: World Tour*, o quarto game da famosa série musical. O setlist conta com bandas de estilos variados, que vão desde o pop rock de Bon Jovi com *Livin' on a Prayer* até o metal progressivo de *Pull Me Under*, do Dream Theater. Você pode conferir a lista completa acessando o endereço tinyurl.com/67xrpX.

CHEGA DE EXCLUSIVIDADES

Capcom não quer mais perder dinheiro

Depois de desenvolver inúmeros títulos exclusivos na geração passada, a Capcom está mudando sua abordagem. A empresa anunciou que daqui em diante todos os seus grandes lançamentos serão multiplataforma. A mudança certamente é fruto dos orçamentos cada vez maiores necessários para desenvolver games bem-sucedidos nos consoles atuais. O que não ficou claro, no entanto, é se o anúncio também vale para o Wii. Adoráramos poder jogar *Resident Evil 5* e *Street Fighter IV* nele, mas sabemos que isso não é tão simples quanto parece...

KOJIMA METE A BOCA

Criador de MGS anda insatisfeito

Não é de hoje que os depoimentos de Hideo Kojima causam polêmica. Sempre que o diretor de *Metal Gear Solid* dá entrevistas, sobra para alguém. E desta vez não foi diferente: Kojima criticou a indústria de games em um depoimento para o site oficial da Konami. "A criatividade nos videogames está à beira de um colapso. Campanhas massivas de propagandas estão sendo pensadas antes mesmo que o entretenimento do jogador seja analisado, resultando em táticas de vendas completas sem hesitação", afirmou o designer. E com razão. Quer dizer, isso se ele não estiver se referindo à Nintendo. Certo, Kojima?

Para quem trabalha em praticamente uma única série há mais de cinco anos, Kojima reclama demais na nossa opinião. Mas gostamos dele mesmo assim



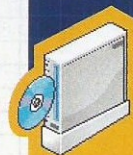
LANÇAMENTOS

OUTUBRO / 2008



DS

Exit.....	07
Kage Densetsu: The Legend of Kage 2	07
Prey the Stars.....	07
Slingo Quest	07
Spectrobes: Beyond the Portals	07
Tak Mojo Mistake.....	13
FIFA Soccer 09	14
Naruto: Path of the Ninja 2.....	14
Populous DS	14
Rock Revolution.....	14
Zoo Vét: Endangered Animals	20
Away: Shuffle Dungeon	21
Castlevania: Order of Ecclesia	21
Dancing With the Stars:	
High School Musical 3: Senior Year DANCE! ..	21
Iron Chef America: Supreme Cuisine.....	21
Master of the Monster Lair	21
Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon ..	21
What's Cooking with Jamie Oliver	21
All Star Cheer Squad	27
Mechanic Master.....	27
Bella Sara	28
BEN 10: ALIEN FORCE The Game	28
Bigfoot	28
Jagged Alliance.....	28
Monster Jam: Urban Assault	28
Ninjabtown.....	28
Robocalypse	28
Shrek's Carnival Craze	28



Wii

CID The Dummy	06
Line Rider 2: Unbound	06
NBA Live 09.....	06
Disney Sing It	07
Sam & Max: Season 1	07
Tak and the Guardians of Gross	13
Dokapon Kingdom.....	14
Rock Revolution	14
Wii Music	20
Cooking Mama World Kitchen	21
High School Musical 3: Senior Year DANCE! ..	21
Iron Chef America: Supreme Cuisine.....	21
Naruto: Clash of Ninja Revolution 2.....	21
The King of Fighters	
Collection: The Orochi Saga	21
Guitar Hero: World Tour	26
BEN 10: ALIEN FORCE The Game	28
Bigfoot	28
FIFA Soccer 09	28
Monster Jam: Urban Assault	28
PopStar Guitar	28
Shrek's Carnival Craze	28
Six Flags Fun Park	28
SPRay	28
SBK-08 Superbike World Championship	29
Backyard Football 2009.....	29

BLOCO DE NOTAS

PORQUE ALGUMAS NOTÍCIAS DEVEM SER LIDAS EM QUESTÃO DE SEGUNDOS



Kirby: Super Star Ultra (DS) recebeu data de lançamento japonesa: 6 de novembro. A versão norte-americana saiu no dia 26 de setembro.



De acordo com a revista japonesa *Famitsu*, a famosa série de estratégia da Sega, *Shining Force*, deve ganhar uma versão para Wii em breve.

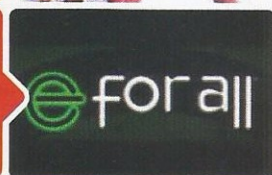


A Namco disponibilizou a abertura norte-americana de *Tales of Symphonia: Dawn of the New World* (Wii). Confira-a em tinyurl.com/6elij2.

Está confirmado: o jogo baseado em *Harry Potter e o Enigma do Príncipe* teve o seu lançamento adiado para 2009, assim como o filme.



Ao contrário do que aconteceu no ano passado, em 2008, a Nintendo não participará da E for All. A feira é feita pelos organizadores da E3.



Recorde: o DS bateu os números anteriores do PS2 e foi a plataforma mais vendida de todos os tempos nos EUA em um mês de agosto.



Diego Stocco, músico responsável pela trilha sonora de *Transformers*, *SoulCalibur IV* e outros, irá compor para o game *The Conduit*.

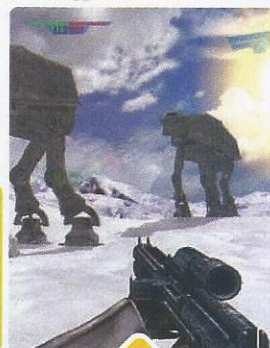
Vários instrumentos novos foram revelados para *Wii Music*, entre eles: harpa, flauta, acordeão, ukulele, baixo elétrico, sitar, saxofone e sino de vaca!

SQUARE ENIX.

A Square Enix anunciou que irá mostrar sete jogos de DS na Tokyo Game Show 2008, incluindo *Dragon Quest IX*, *Chrono Trigger* e *KH: 358/2 Days*.



Wii Fit é um sucesso: o jogo continua esgotado no mercado norte-americano. A Nintendo disse que está se esforçando para suprir a demanda.



De acordo com o site IGN, o jogo *Star Wars: Battlefront* deve ganhar uma versão para Wii muito em breve. Pode mandar mais, LucasArts.



Zack & Wiki dificilmente ganhará uma sequência. Segundo um representante da Capcom, a empresa não está feliz com as vendas do jogo.



Don Mattrick, da Microsoft, não sabe se é possível vender mais do que a Nintendo nesta geração de videogames. Perdeu, playboy!

A próxima edição da feira alemã Leipzig Games Convention foi confirmada e acontecerá entre os dias 19 e 23 de agosto de 2009.



Quer ter seu desenho publicado na galeria do jogo *Sonic and the Black Knight*? Então não deixe de participar deste concurso: tinyurl.com/6ouq9z.

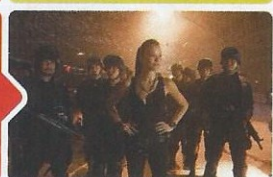


Segundo a Reuters, a Nintendo aumentou seus lucros em 23% em relação ao último ano; 6% na produção do Wii e 9% na produção do DS.



A empresa que organiza a Games Convention está considerando a realização de edições do evento fora da Alemanha. O primeiro alvo deve ser o Canadá.

A Capcom confirmou que o filme *Street Fighter: The Legend of Chun Li* será lançado nos cinemas do mundo todo em fevereiro de 2009.



A Candide lançou no Brasil cinco minigames oficiais da Nintendo: *Carrera*, *Donkey Kong Jr.*, *Super Mario Bros.*, *Mario's Cement Factory* e *Soccer*. R\$ 39,99 cada.



TORNEIO MARIOKART. Wii

Prepare-se. Outubro reserva muitas emoções e prêmios para Você.

Fnac - Parque Dom Pedro Shopping - Campinas

Data - Sexta, 17 de outubro de 2008

Horário: 19:00

Faixa etária: Livre

INSCRIÇÕES LIMITADAS

Prêmios

1º lugar: 1 Nintendo DS Lite™ Metallic Silver



2º lugar: 2 jogos de Wii



3º lugar: 1 jogo de Wii

Observações:

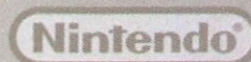
• Evento recomendado para maiores de 12 anos. Pessoas mais jovens podem participar, desde que dispostos a competir com participantes mais velhos.

• As inscrições devem ser feitas na loja com antecedência, ou pelo telefone.
Fnac Campinas: (19) 2101 2000.

Os prêmios não poderão ser trocados nas Lojas FNAC, e o vencedor não poderá escolher os jogos.



fnac.com.br





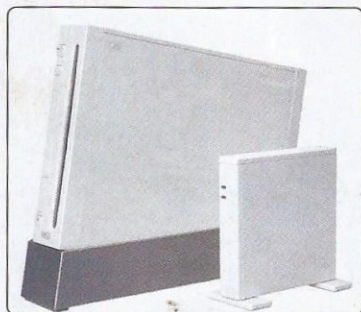
WiiINTERNET

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

OFFLINE NUNCA MAIS!

Novo acessório da Nintendo mata dois coelhos com uma cajadada só

Só existe uma coisa pior do que não ter uma rede sem fio para jogar games online no Wii: ter uma rede sem fio funcionando perfeitamente e não conseguir configurar o console para que ele se conecte à internet nem com muita brava. Na maioria das vezes, isso acontece porque o aparelho não é



• Nós não precisamos dele aqui na redação, mas queremos um mesmo assim

compatível com um determinado modelo de roteador.

Até então, a maneira mais fácil de solucionar esse problema era usar um Nintendo Wi-Fi USB Connector – que deixou de ser fabricado, mas ainda pode ser encontrado em alguns sites e lojas especializadas.

Mas por que perder tempo e dinheiro comprando um apetrecho que só serve para conectar o Wii e o DS à rede se você pode ter um aparelho 100% compatível com os dois consoles e que ainda pode ser usado com computadores normalmente? Conheça o mais novo acessório da Big N: Nintendo Wi-Fi Network Adapter.

Lançado dia 18 de setembro no Japão por 5,800 ienes (cerca R\$ 105), trata-se de um roteador wireless que funciona de três maneiras diferentes. Com a opção Router ativada, ele faz o papel de um roteador normal e permite a conexão de computadores e outros aparelhos sem fio à internet. Chaveado na opção Bridge, como o próprio nome sugere, ele atua como uma ponte entre o Wii ou o DS e outro roteador. Por fim, a opção Auto faz com que o acessório alterne automaticamente entre as duas funções para facilitar a sua vida.

Se você pretende montar uma rede Wi-Fi em casa para poder jogar online ou está prestes a quebrar o seu

Para ser 100% estiloso, use-o para se conectar à rede com o Wii, o DS e um iMac



roteador por não conseguir fazer com que funcione direito com seus consoles da Nintendo, investir uma grana no Nintendo Wi-Fi Network Adapter pode ser uma boa pedida. Vamos ver quanto tempo leva para a empresa lançá-lo no Ocidente – se é que ela tem planos para isso.

PASSATEMPO Wi-Fi

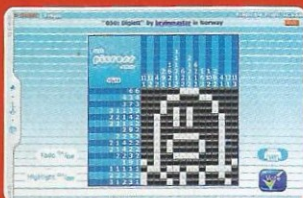
OS PIORES POKÉMON CRIADOS NO SITE WIIPIECROSS.COM



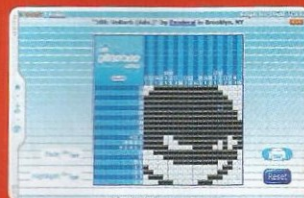
Pikachu O autor diz que a mancha preta na cara dele é apenas um efeito de sombra. Para nós, no entanto, trata-se de uma clara manifestação das forças do mal. tinyurl.com/5ud7la



Wigglytuff Antes de entrar no endereço lá embaixo, acesse este aqui: tinyurl.com/324z6l. Pronto, agora você já sabe como é um Wigglytuff de verdade. Divirta-se. tinyurl.com/5h9f62



Diglett Se o nariz não fosse tão parecido com uma boca aberta e cheia de Botox, até que o resultado seria um pouco mais aceitável. Pensando bem... tinyurl.com/5ptv8k



Voltorb O que aconteceu com o olho direito dele? Nada de mais. É apenas a prova de que um simples descuido pode arruinar por completo uma obra-prima. tinyurl.com/6rzc3k

ACCESS POINT

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

CONTATO
NGAMER
BRASIL

ADICIONE O Wii NUMBER DA
REDAÇÃO: 3311 6580 6884 8637
SÓ NÃO FIQUE TRISTE SE A GENTE
DEMORAR UM POUCO PARA
ADICIONAR O SEU...



SERGIO RIBEIRO FILHO

E-mail: sergioribeirofilho@yahoo.com.br

Wii NUMBER

5346 4958 6470 6156

FRIEND CODES

Guitar Hero 3: Legends of Rock

1289 6703 6866

Mario Strikers Charged

412420 701015

Super Smash Bros. Brawl

2664 1859 1528

Mario Kart Wii

0473 8077 6400

Pro Evolution Soccer 2008

5496 9775 8640

BRUNO DINAMARCO EXNER

E-mail: bruno.exner@globo.com

Wii NUMBER

6779 0439 2069 4900

FRIEND CODES

Mario Kart Wii

3609 2136 1465

Super Smash Bros. Brawl

4253 3748 3879

VINICIUS E BRUNO, OS IRMÃO DE SOUZA

E-mail: brunocesarluidesouza@uol.com.br
ou viniciusalbertodesouza@uol.com.br

Wii NUMBER

6746 5820 2098 6120

FRIEND CODES

Mario Kart Wii

2836 0884 5439

JOÃO PAULO DA C. CAZAROTO

E-mail: jpcazaroto@gmail.com

Wii NUMBER

5346 4958 6470 6156

FRIEND CODES

Guitar Hero 3: Legends of Rock

2578 4905 8506

Mario Strikers Charged

3738 1597 2193

Super Smash Bros. Brawl

0774 5520 1334

Pro Evolution Soccer 2008

1375 5493 5755

GABRIEL SANCHES

E-mail: gabriel_schwebel@hotmail.com

Wii NUMBER

3536 0314 5532 1862

MAURI CARRASCO

E-mail: triforceknight@hotmail.com

Wii NUMBER

8133 9407 4630 8501

FRIEND CODES

Mario Kart Wii

0559 8860 8206

Super Smash Bros. Brawl

3394 5652 5391

Endless Ocean

6575 6672 4391

Pro Evolution Soccer 2008

0774 6355 0399

Guitar Hero 3: Legends of Rock

3179 8171 8105

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

1290 0315 3268

HENRIQUE PEREIRA

E-mail: hpu_wave@hotmail.com

Wii NUMBER

3920 3571 7506 1288

FRIEND CODES

Pokémon Battle Revolution

3394 2949 1853

PEDRO TRIMER RUGGIERO

E-mail: peporu@gmail.com

Wii NUMBER

3678 4337 8042 0382

FRIEND CODES

Mario Kart Wii

3523 2753 6725

Super Smash Bros. Brawl

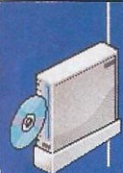
3480 2382 0947

MATEUS SEEHAGEN RODRIGUES

E-mail: mateusser@gmail.com

Wii NUMBER

8938 5609 9327 9705



PREVIEWS

STAR WARS: THE CLONE WARS - LIGHTSABER DUELS



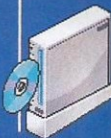
"Me chama
de tiozinho
de novo pra
você ver o que
acontece..."

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO LUCASARTS DESENVOLVIMENTO KROME STUDIOS LANÇAMENTO NOVEMBRO

DUELOS NAS ESTRELAS

Star Wars: The Clone Wars - Lightsaber Duels:
libere o Star Wars Kid* que existe em você

*tinyurl.com/6bqyme



Teste de força? Em momentos assim, é necessário ser rápido e mover os controles da maneira indicada na tela para vencer a disputa. Ou seja, é um teste de reflexo, não de força

De uma forma geral, os críticos de cinema odiavam *The Clone Wars*. Segundo eles, trata-se de uma entediante jornada capaz de destruir violenta e sistematicamente todas as boas lembranças que um ser humano pode ter dos demais longas da série. A conceituada revista *Entertainment Week* chegou a chamar George Lucas de "o inimigo da diversão". Isso é ruim? Claro que sim.

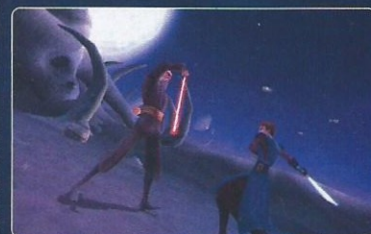
Felizmente, o jogo baseado no filme – que, por sua vez, é baseado na série animada de TV – parece estar seguindo pelo caminho certo. E o caminho certo, nesse caso, é simplificar um pouco as coisas. Retire todas as perfumarias, coloque os efeitos especiais de lado e dê um descanso para Darth Vader e todas as novas criaturas e você tem um jogo em que pode fazer o que sempre sonhou: participar de batalhas com sabre de luz usando o Wii Remote como arma. Diferentemente dos filmes mais recentes da franquia, inclusive o próprio *The Clone Wars*, não há grandes pretensões aqui. A idéia é

simplesmente permitir que o jogador se divirta com uma das armas mais bacanas da galáxia.

Funciona assim: com o Wii Remote em uma mão e o Nunchuk em outra, você controla qualquer um dos dez personagens existentes para derrotar os oponentes usando o simples, porém surpreendentemente variado, sistema de combate. Para começar, o Wii Remote: ele é o seu sabre de luz. Você pode movê-lo para a esquerda, para a direita, para cima, para baixo ou para frente, desferindo uma poderosa estocada no estômago do adversário. O B é usado para bloquear, mas movimentar o controle com o botão ▶

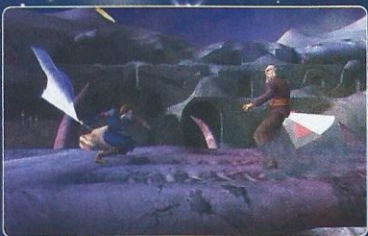


▲ **Belo salto!** A animação do jogo é de primeira linha, muito embora nem todos os personagens sejam tão ágeis assim



▲ Os dez personagens são acessíveis a qualquer tipo de jogador, mas há táticas especiais a serem aprendidas com eles

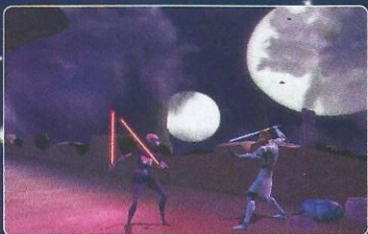
TRATA-SE DE UM JOGO EM QUE VOCÊ PODE FAZER O QUE SEMPRE SONHOU: PARTICIPAR DE BATALHAS COM SABRE DE LUZ USANDO O WII REMOTE COMO ARMA



Os cenários e o visual dos personagens recriam o clima do filme com perfeição

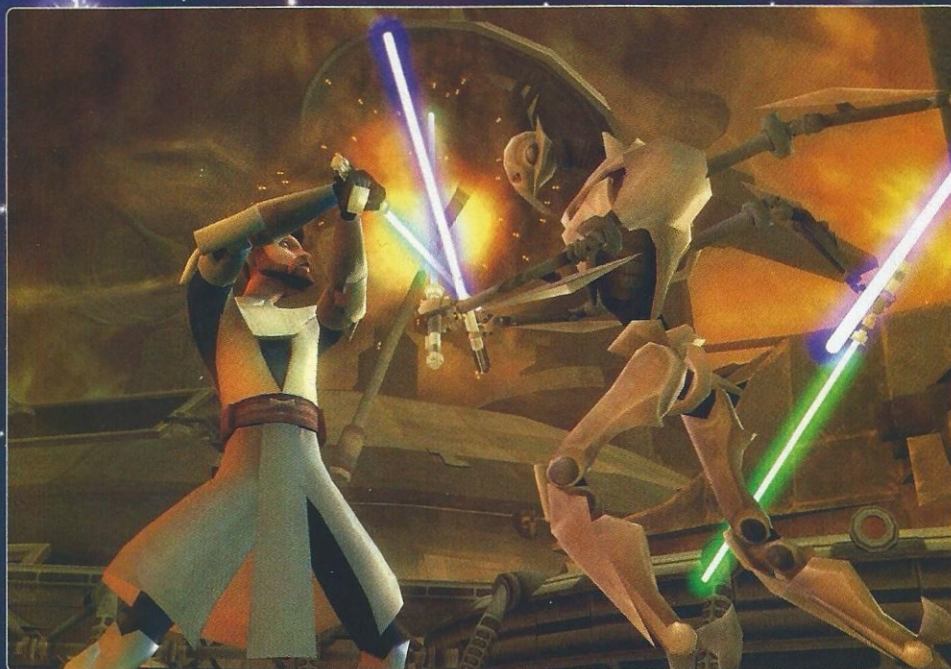


Para simplificar as coisas, alguns combos são desferidos automaticamente



Isso foi instantes antes de Yoda entrar na arena e arrebentar todo mundo

OS PERSONAGENS NÃO SÃO MUITO DIFERENTES ENTRE SI, MAS JOGADORES MAIS HABILIDOSOS TIRARÃO PROVEITO DAS PECULIARIDADES DE CADA UM



Felizmente, você não vai precisar de quatro Wii Remotes para controlar o General Grievous

CLONE QUEM?

Tipo o jogo, mas sem a necessidade de chacoalhar um Wii Remote freneticamente

Pode não parecer, mas a saga *The Clone Wars* é essencial para quem entender a trama da série por completo. Desde o primeiro filme da série, lançado em 1977, sabe-se que Obi-Wan Kenobi lutou ao lado do pai de Luke Skywalker em alguma batalha no passado (antes de ele se transformar em Darth Vader, logicamente), mas as únicas provas disso até então apareceram em algumas cenas do final de *O Ataque dos Clones*, no começo de *A Vingança dos Sith* e na série de desenho animado exibida no Cartoon Network. Mas isso está prestes a mudar.

A nova série de TV, totalmente em CG, assim como o filme, promete preencher essa lacuna na história geral de *Star Wars*. Dando continuidade às aventuras de Anakin Skywalker, Obi-Wan e os demais Jedi em suas batalhas contra Conde Dookan e General Grievous pelo controle do universo, a série deve trazer respostas para muitas perguntas que ficaram no ar.

George Lucas gostou tanto da nova série que decidiu iniciá-la nos cinemas (no Brasil, o filme estreou no dia 15 de agosto). “Quando nós começamos a fazer a série *Clone Wars*, decidimos que ela deveria ter cara de filme, mesmo sabendo que ela seria



Vamos ver quanto tempo leva para a nova série animada estreiar aqui no Brasil...

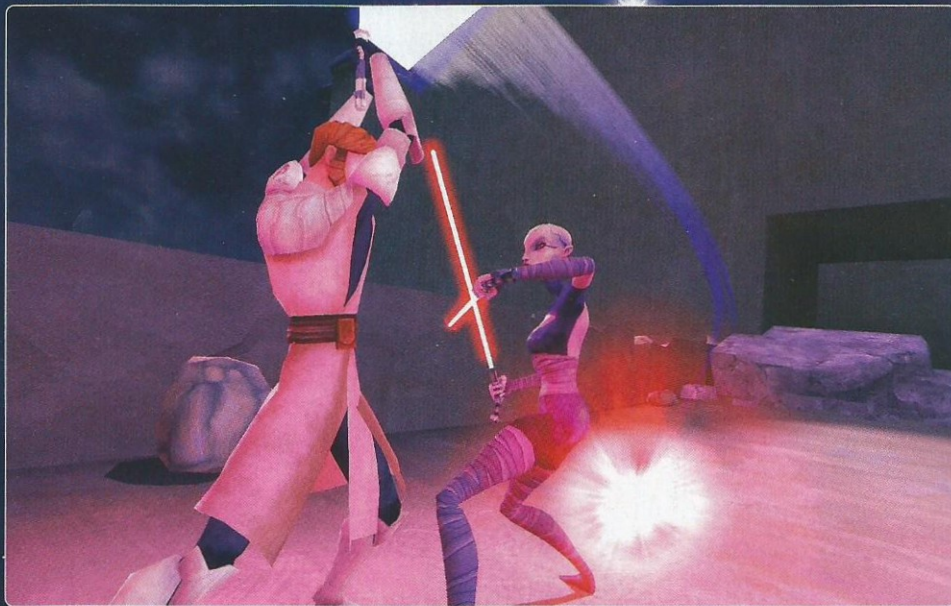
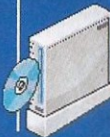
exibida na TV”, diz o diretor Dave Filoni. “Essa decisão fez muita diferença, pois quando mostramos os conceitos iniciais para George, a primeira coisa que ele disse foi ‘Os fãs precisam ver isso em uma tela de cinema.’”

Mas, afinal, o que esperar da nova série? Além dos itens obrigatórios – duelos com sabre de luz, batalhas aéreas e frases embaralhadas do Yoda –, Filoni promete muita variedade e

uma história que poderia continuar sendo explorada por anos. “É um período de guerra, então é possível criar diversos tipos de história dentro desse tema. Mas o melhor de *Clone Wars* é que ela acontece em um período bem grande, por isso eu não sei dizer quanto tempo a série pode durar. O universo de *Star Wars* é muito rico, então sempre vão existir novas histórias para contar.”

PREVIEWS

STAR WARS: THE CLONE WARS - LIGHTSABER DUELS



Uuuuuuuuuuuuuuuuuuu! Aqui, Obi-Wan ensina à carequinha com quantos sabres de luz se faz uma X-wing

pressionado serve para aparar (parry) golpes. O Nunchuk é usado para controlar a movimentação do personagem e seus poderes: o Z carrega e aciona ataques que fazem uso da Força, enquanto o C permite que você levante as caixas espalhadas pelas arenas. Alguma vez sentiu vontade de acertar Dookan bem no queixo com um pedaço de metal? Aqui você pode fazer isso com extrema facilidade. O único porém do jogo – um comando que tira um pouco da magia de controlar o sabre de luz com o Wii Remote – é ter de

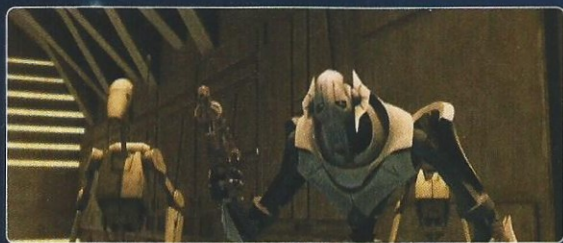
apertar o A para pular, rolar e realizar outros movimentos evasivos.

As lutas são estáveis e bem divertidas, mas podem parecer simples demais à primeira vista. Porém, basta um pouco mais de dedicação para descobrir que o jogo também é capaz de agradar a jogadores que preferem lutas técnicas. E para não excluir os casuais, a Inteligência Artificial faz também a sua parte: realize movimentos rápidos em direções diferentes e seu personagem desfere um combo impressionante.

Os personagens não são tão diferentes entre si como em *Street Fighter*, por exemplo, mas jogadores mais habilidosos serão capazes de tirar proveito das peculiaridades de cada um deles. Conde Dookan tem movimentos bem complexos, mas parece ser o mais poderoso de todos; Grievous é consideravelmente pesado e, por isso, mais lento que os demais; Asajj Ventress, braço direito de Dookan, é extremamente rápida e usa dois sabres.

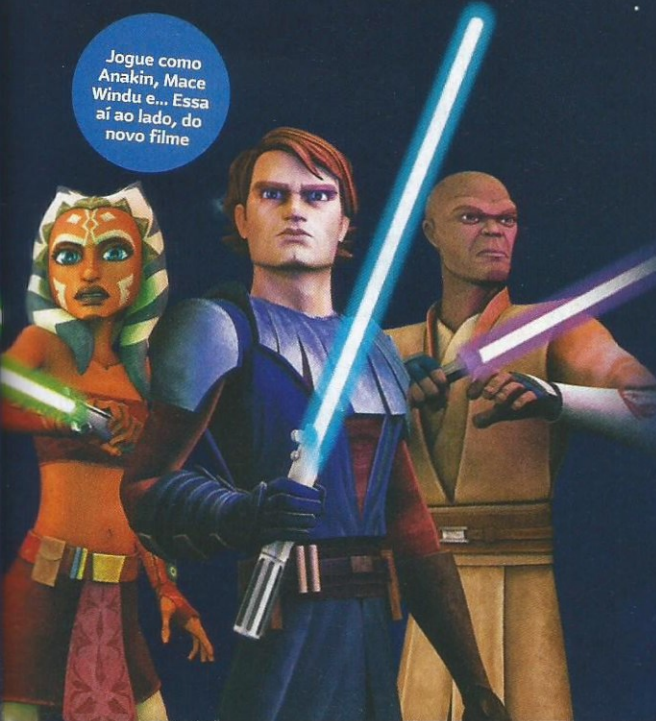
Certo, mas o que há de tão inovador no jogo? Para falar a verdade, nada, mas *Lightsaber Duels* cumpre o que ele se propõe de forma brilhante. A produtora Krome fez um ótimo trabalho em relação ao clima do jogo. As arenas são grandes, a animação dos personagens é fluída e os diálogos impressionam, e não só porque eles variam de acordo com os participantes – ou seja, em uma luta entre Obi-Wan e Ahsoka Tano, as frases serão exclusivas para tal encontro.

Assim como *Force Unleashed*, *Lightsaber Duels* é uma prova de que os consoles da Nintendo têm a Força. Mas isso você já está cansado de saber, certo?



Em *A Vingança dos Sith*, Grievous era um personagem tosco, mas aqui ele parece ser um dos mais poderosos

Jogue como Anakin, Mace Windu e... Essa aí ao lado, do novo filme



UMA STYLUS POR UM SABRE DE LUZ

Não se preocupe: o DS também vai ganhar o seu próprio *Clone Wars*

O seu pulso é forte? Forte o suficiente para partir um boi ao meio? É melhor que seja, pois *Star Wars: The Clone Wars - Jedi Alliance*, a versão para DS, vai fazer você usar a Stylus como se não houvesse amanhã.

No portátil, o novo filme se transforma em um jogo de ação tradicional 100% controlado por meio da tela sensível. Você toca a tela para mover o personagem, para habilitar itens e, o mais importante, para duelar com sabres de luz.

Durante um confronto, é necessário tocar a tela rápida e repetidamente até acabar com as defesas do oponente. Feito isso, você fica livre para eliminá-lo – com mais alguns toques na tela, obviamente. Três alvos pipocam sobre o inimigo, indicando os pontos do corpo dele onde você precisa acertar para derrubá-lo. Em seguida? Bem, em seguida, você tem que continuar tocando, a não ser que decida parar de jogar. O esquema de jogo é bem básico, mas a presença de um aliado controlado por um segundo jogador torna a experiência mais divertida. Além disso, há sequências do tipo quick time events. Na que foi demonstrada pelos produtores, o objetivo era acionar os botões na ordem certa para não ser comido vivo por um Rancor.

Jedi Alliance será lançado junto com *Lightsaber Duels*, o que deve acontecer pouco antes do Natal. Muito conveniente para os fãs, que certamente vão pedir os dois jogos de presente.



Seja rápido para tocar a tela se não quiser ser engolido vivo por este enorme Rancor



Para os fãs de *Guerra nas Estrelas*, não há imagem mais bonita do que duas pessoas lutando com sabres de luz



Decepção É neste momento que o rei anuncia o mais novo construtor do reino. Consegue ver as lágrimas escorrendo pelo rosto da princesa?



Quando não está cuidando de porcos, ela passa o tempo caçando ETs

PLATAFORMA WII PRODUÇÃO EA DESENVOLVIMENTO EA REDWOOD SHORES LANÇAMENTO FINAL DO ANO

MYSIMS KINGDOM

Mais fofos (e cabeçudos) do que nunca, os Sims invadem o Wii mais uma vez com um novo jogo exclusivo

Ao contrário do que você deve estar pensando, *Kingdom* não é apenas uma cópia do primeiro jogo com uma temática medieval jogada por cima.

Enquanto na versão original o foco era a criação de objetos decorativos, aqui a sua habilidade de construção é colocada à prova com edifícios e estruturas de grande porte.

O jogo se passa em uma terra decadente governada por um rei chamado Roland. Para tentar salvá-la, o rei organiza um torneio para eleger o novo "Wandolier" do reino – não há uma tradução para isso, mas trata-se de um construtor que usa um cetro mágico para exercer seu trabalho.

Da lama ao caos

Você joga como um criador de porcos que decide participar do torneio e, obviamente, ganha – para o descontentamento da mimada Princesa Butter, que esperava ser escolhida pelo pai para exercer a tal função. Com o cetro em mãos, você passa a viajar pelas várias ilhas do reino na missão de atender aos desejos dos habitantes.

Até aqui, o novo jogo pode até não parecer muito diferente do original, mas a criação de objetos funciona de uma outra maneira aqui. Em vez de apenas controlar o

cursor e as ferramentas dentro de um local fechado, desta vez, é possível ver o seu personagem na tela, movendo blocos graças ao poder telecinético de seu cetro. Na maioria dos casos, tudo rola ao ar livre, com grande parte do cenário sendo usada para as construções.

Parque de diversões

O seu primeiro desafio é construir uma ponte sobre um pequeno rio. Para isso, basta colocar alguns blocos planos no local e pronto. Contanto que ela continue funcionando, você é livre para adicionar novos elementos e customizar o visual da ponte. Em seguida, o jogo demonstra o funcionamento dos novos puzzles envolvendo objetos móveis. A tarefa consiste em encaixar algumas engrenagens para acionar uma



● E Olimar finalmente consegue voltar para o seu plane... Ops! Jogo errado

máquina que abre uma porta.

Feito isso, é possível visitar a outra parte do arquipélago do reino, onde o game prova mais uma vez ser diferente do que aparenta no início: longe de ser inteiramente medieval, o reino é uma espécie de Disneylândia, com um tema diferente para cada área existente.

A segunda área se chama Cowboy Junction e, como fica óbvio pelo nome, é baseada no Velho Oeste. Aqui, a trama gira em torno do pizzaiolo do primeiro *MySims*, que vê seu restaurante ser sabotado por um

LONGE DE SER INTEIRAMENTE MEDIEVAL, O REINO É TIPO UMA DISNEYLÂNDIA, COM UM TEMA DIFERENTE PARA CADA ÁREA



• Como manda a tradição, os personagens se comunicam por meio do Simlish, a língua oficial da série *The Sims*. Felizmente, há legendas para que você consiga entender o que diabos eles estão falando



• Visualmente, *Kingdom* é muito mais bonito que a versão original. E os personagens estão muito mais expressivos

bandido conhecido como Rusty. Para arrumar a confusão feita por ele, você precisa criar um sistema de irrigação para salvar os tomates da plantação, o que é feito por meio de conexões de canos. Depois, você pode construir um cercado para animais e utilizar suas habilidades como criador de porcos para recuperar as vacas que fugiram durante o reinado de terror de Rusty.

A próxima parada é em Rocket Reef, uma zona cujo tema são os filmes de ficção científica da década de 1950. Entre outras coisas, seu objetivo nessa ilha é encontrar os pedaços de T.O.B.O.R., um piloto de testes robótico que se esborrachou depois que seu foguete parou de funcionar. Com o robô devidamente remontado, seu desafio passa a ser criar um novo e seguro foguete para ele. Vale tudo, desde que exista um motor, um cockpit e uma porta para o piloto entrar. E você mesmo pode testar o foguete, muito embora isso apenas resulte em uma animação bem simples.

Vários personagens do primeiro jogo retornam em *Kingdom*, só que com novas roupas e papéis – Buddy, o carregador de malas do hotel da versão original, por exemplo, aparece aqui como um serviçal do rei. Com exceção do marinheiro Barney, que o leva de uma ilha para outra, todos os demais personagens permanecem em suas respectivas áreas na primeira fase do jogo.



• “Fica paradinha, hein! Vou arrancar a sua orelha e você nem vai perceber”

Como nos velhos tempos

Com todos os problemas resolvidos e todas as áreas habilitadas – um processo bem menos demorado do que na versão anterior –, os personagens começam a viajar entre as ilhas, cuidando de suas próprias vidas e se socializando entre si. A partir desse ponto, o jogo se torna mais parecido com o original, com você coletando texturas (essences) do ambiente para usar nas suas criações.

É possível coletar texturas de árvores, mas você precisa regá-las constantemente para evitar que elas morram. Elas funcionam como a moeda de troca para a construção de edifícios e a criação de itens especiais. Além disso, há uma nova habilidade de mineração que permite a você arrancar minérios valiosos de locais rochosos. Novidades à parte, os produtores fazem questão de dizer que se o jogador quiser apenas criar presentes e convidar novos moradores para a sua vila, assim como no primeiro *MySims*, poderá fazer isso sem problemas.

Com um ano a mais trabalhando na engine do jogo, a equipe conseguiu

AGORA COM ANIMAIS...

... Além de alguns outros detalhes não menos interessantes



Desta vez, você tem a oportunidade de arrebanhar várias espécies de animais, seja para resolver um enigma ou por pura diversão. O design dos bichinhos nos faz lembrar da série *Harvest Moon* – apesar de não ser possível montar a sua própria fazenda com eles. Tudo o que você pode fazer é criar um cercado, reuni-los dentro do local e usá-los de uma maneira que ainda não foi revelada pela produtora. Ah, e agora o seu personagem é capaz de pular, o que torna mais fácil a exploração e, claro, o arrebanhamento.



• Você nunca viu tantas engrenagens de uma vez só. Prepare a massa cinzenta



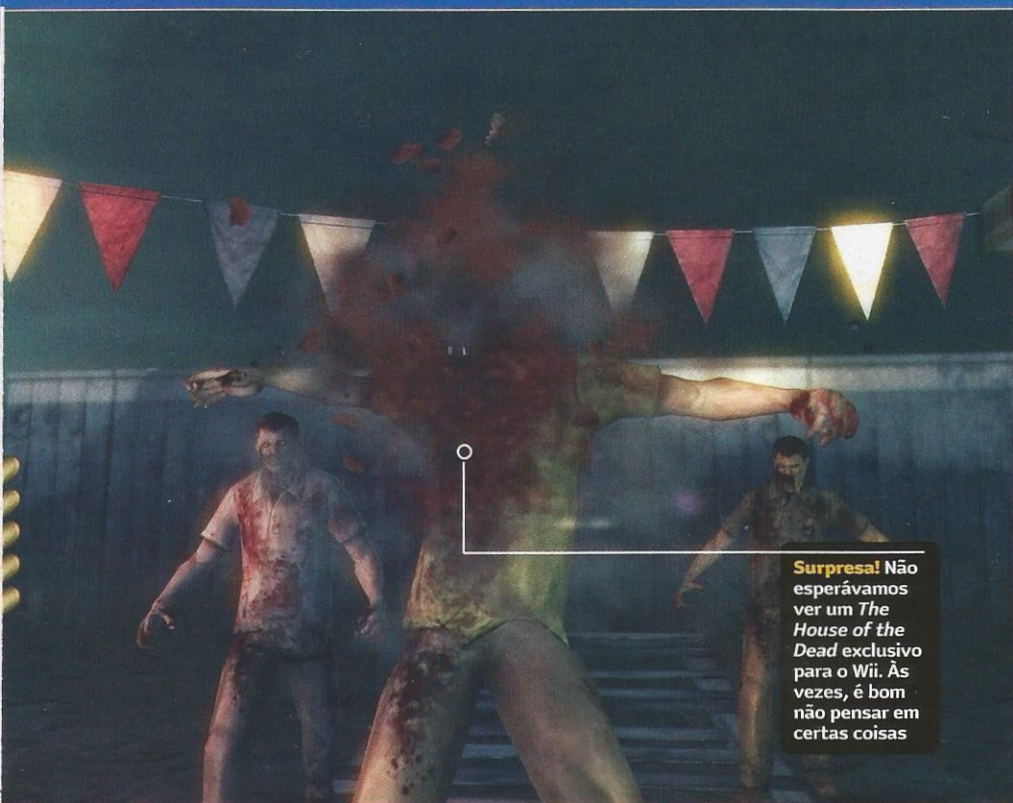
• Este mecanismo controla o portão que dá acesso às demais áreas do reino

deixar *Kingdom* consideravelmente mais bonito que seu antecessor. É uma pena que o jogo não conte com um modo online – que foi reservado para uma eventual versão para PC do título original –, mas tudo indica que a série encontrou o foco narrativo que ficava faltando na versão de estréia.



PREVIEWS

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL



Surpresa! Não esperávamos ver um *The House of the Dead* exclusivo para o Wii. Às vezes, é bom não pensar em certas coisas



★ O jogo suporta a Wii Zapper. Resta saber quem tem uma para usá-la contra os zumbis



★ *Overkill* e *MadWorld*: a Sega é a nossa mais nova produtora de games favorita

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO SEGA DESENVOLVIMENTO HEADSTRONG GAMES LANÇAMENTO 2009

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

Sem dúvida, a melhor maneira de relaxar jogando Wii depois de discutir com o seu chefe no trabalho...

Tão assustador que você vai chorar lágrimas... DE SANGUE!" "Eles vêm atrás de cérebro e você os recebe com... CHUMBO GROSSO!" Não, estas não são chamadas sensacionalistas de algum filme de terror dos anos 70, mas sim frases retiradas – e devidamente adaptadas para o português – do primeiro trailer de *Overkill*, o mais novo jogo da série *The House of the Dead*.

Para a nossa surpresa, a franquia passou por uma plástica completa em *Overkill*, ficando mais parecido com o filme *Grindhouse*, da dupla Quentin Tarantino/Robert Rodriguez, do que as versões anteriores. Em outras palavras, o jogo tem tudo o que os fãs de filmes trash gostam: muita violência, litros de sangue e um roteiro propositalmente tosco. O jogo foi revelado durante a Games Convention, que rolou em Leipzig, Alemanha, no finalzinho de agosto. E foi lá que nós conseguimos as primeiras informações dele.

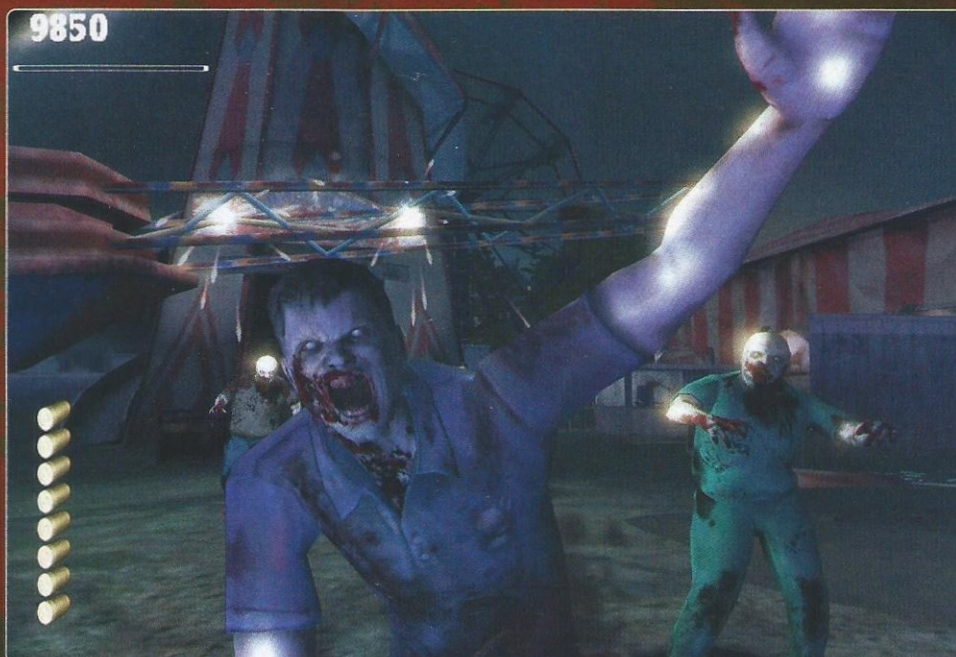
Show de aberrações

Apesar de a jogabilidade ser a mesma de sempre – tiroteio em trilhos –, *Overkill* é um jogo muito mais imersivo e detalhado do que todos os outros da série, cortesia do estúdio inglês Headstrong Games (sabia mais sobre a produtora no box da página ao lado). Na verdade, o game impressiona pela grande quantidade de filtros e efeitos visuais usados para recriar um perfeito clima de filme B.

Para começar, as cores são visivelmente lavadas, passando a impressão de algo muito velho, que



Um deles é o famoso Agent G. Só não sabemos qual...



COMO EM FILMES B, OS DIÁLOGOS SÃO FORÇADOS E INTERPRETADOS POR ATORES QUE NÃO PARECEM TER EXPERIÊNCIA



Os chefes de fase não são mais cheios de armaduras como nas demais versões



Fique de olho nos elementos dos cenários e tente usá-los a seu favor



Definitivamente, *Overkill* não será um jogo indicado para todas as idades

ficou guardado em algum porão sujo por, no mínimo, uns dez anos. Além disso, durante a demonstração do jogo, foi possível ver aquelas típicas sujeiras de projeção em alguns frames. Anos 80 total!

Dublagem nunca foi um dos pontos fortes da série e *Overkill* faz questão de usar isso a seu favor, com diálogos forçados interpretados por atores que não parecem ter experiência alguma – assim como os cineastas faziam para diminuir os custos de produção em seus filmes.

A fase mostrada na Games Convention chamava-se Carnival of Fun (Parque de Diversões, em inglês) e, levando em conta que fuzilar zumbis é uma das coisas que mais gostamos de fazer, o nome não poderia ser mais apropriado. Em um determinado momento, vimos um carrinho de uma das atrações esmagar um grupo de zumbis após um disparo mal-calculado. Usar os elementos do cenário dessa forma é muito útil, já que, segundos os produtores, até 30 mortos-vivos serão exibidos na tela ao mesmo tempo.

Os inimigos também passaram por mudanças consideráveis em *Overkill*, então não espere ver criaturas cheias de armadura atuando como chefes de fase aqui. O chefe de Carnival of Fun, por exemplo, era um monstro deformado com dois irmãos siameses saindo de suas entranhas. Definitivamente, você não vai querer enfrentá-lo enquanto estiver tomando café da manhã.

Aaaaaarmas!

Obviamente, *Overkill* é compatível com a Wii Zapper, mas a Headstrong optou por descartar o Nunchuk por completo. Segundo os produtores, essa decisão foi tomada para “deixar as mãos dos jogadores livres para mais armas”, o que nos levar a crer que será possível usar dois Wii Remotes para massacrar os zumbis em alguns modos de jogo.

No que diz respeito a armas, além das tradicionais pistolas, escopetas e metralhadoras semi-automáticas,

CABEÇAS FORTES

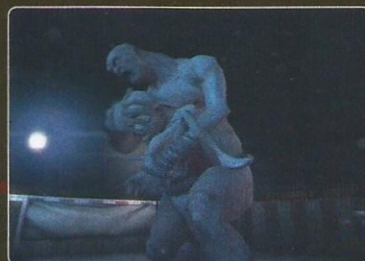
Headstrong Games: conheça o cérebro por trás de *Overkill*



Não é a melhor foto de uma equipe de desenvolvimento de games que você já viu até hoje? Enfim, se você nunca ouviu falar da Headstrong Games, é porque *Overkill* é o primeiro jogo dela. Quer dizer, não exatamente. Conhecida anteriormente como Kuju London, foi ela que criou os dois jogos da série *Battalion Wars*, para GC e Wii. Ou seja, eles são muito bons no que fazem.



Sacuda o Wii Remote quando um zumbi estiver perto de você para atingi-lo



Não é a criatura mais linda e fofa que você já viu na vida? Não? Estranho...

os produtores garantem “algumas opções mais explosivas”. A grande novidade, no entanto, fica por conta da possibilidade de fazer upgrades nas armas entre uma fase e outra. Isso deve tornar a jogatina multiplayer cooperativa mais interessante, já que cada jogador pode se especializar em um único tipo de arma.

Para falar a verdade, uma nova versão de *The House of the Dead* era a última coisa que esperávamos da Sega. Mas graças ao novo visual e ao fato de *Overkill* ser exclusivo do Wii, estamos começando a nos sentir atraídos por cérebros novamente. **NG**

CORTA!



Isto é um arte, não uma imagem do jogo. Se bem que a diferença entre uma coisa e outra é mínima

FATIA!



Este é Herr Frederick Von Twirlenkiller, um dos muitos chefes bizarros que você precisa eliminar se quiser continuar vivo

MADWORLD

PLATAFORMA Wii **PRODUÇÃO** SEGA **DESENVOLVIMENTO** PLATINUMGAMES **LANÇAMENTO** 2009

Se uma imagem vale mais que mil palavras, não precisamos escrever mais nada aqui...

VUSH!



Nada como fazer um chefe sentir o gosto amargo da sua motosserra

VAI ENCARAR?



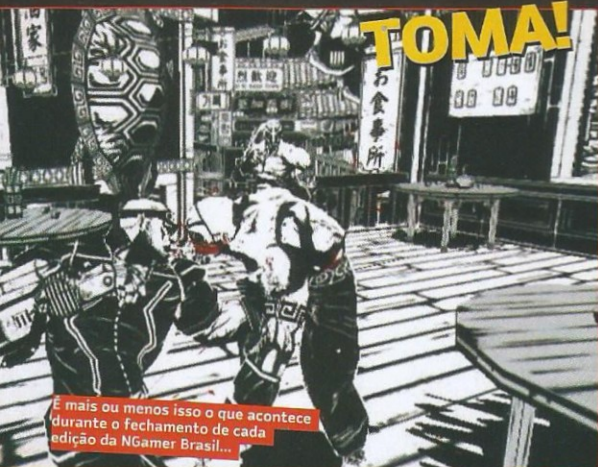
"Na porrada eu não tenho limites", gaba-se Jack após empalar alguns inimigos na lateral de um ônibus

VRUUM!



As sequências com motocicleta parecem insanas - ainda mais quando vistas deste ângulo

TOMA!



É mais ou menos isso o que acontece durante o fechamento de cada edição da NGamer Brasil...



Um turbina de avião no meio da arena é exatamente o que esperávamos ver em MadWorld!

NINJAS!



Nossa única dúvida é: será que algum elemento do cenário não é interativo?



Afinal, o jogo não estaria completo se não existissem ninjas para você espantar



❖ Não se preocupe se o avião que você precisa salvar explodir assim. Basta tirar uma soneca e pronto, tudo volta ao normal



❖ Edo Macalister: gerente do hotel que dá nome ao jogo e lunático nas horas vagas



❖ Um lutador de luta livre mexicana em um jogo de Suda51? Que novidade...

PLATAFORMA DS **PRODUÇÃO** RISING STAR **DESENVOLVIMENTO** GRASSHOPPER **LANÇAMENTO** OUTUBRO

FLOWER, SUN AND RAIN

E mais um monte de maluquices criadas pela mente doentia de Suda51

E stamos em território de Suda51. Sério, quando a primeira coisa que o protagonista pergunta é "você foi ao banheiro recentemente?", você sabe que está em território de Suda51. E o mais bizarro é que nessa região, esse tipo de coisa faz sentido. Se *Killer7* foi o *GoldenEye* dele e *No More Heroes* o *God Hand*, então *Flower, Sun and Rain* é o *Professor Layton*. E acredite: o ótimo jogo da Level 5 e FSR têm muito mais em comum do que você imagina.

Funciona assim: Sumio Mondo, o protagonista, invade mentes para conseguir informações. Mentis são como cofres, cada uma com seus segredos protegidos por combinações numéricas. Caçar esses números é a sua missão, seja extraindo-os de pistas criptografadas no guia turístico que Sumio encontra no hotel que dá nome ao jogo ou resolvendo enigmas espalhados em quadros de aviso.

E você não conta com a ajuda de ninguém a não ser de uma maleta chamada Catherine.

Ainda mais estranho

Entre em uma mente e a história avança – uma aventura envolvendo a caça de um terrorista que quer explodir um avião (caso você não consiga impedi-lo, o dia se repete como no filme *Feitiço do Tempo*). Nada de mais se você levar em consideração as bizarrices e situações cômicas que Suda51 faz questão de apresentar logo na primeira hora de jogo: fanáticos por



❖ FSR é um remake de um jogo de PS2 lançado em 2001 só no Japão

futebol, bombardeios casuais e uma jacaré rosa chamada Christina.

Mas o que faz qualquer um chorar de rir é uma sequência em que você, preso em um quarto mal-assombrado, é obrigado a implorar pela ajuda de uma camareira que sofre de narcolepsia. Depois de psicopatas com black power e outras maluquices de *Killer7*, FSR parece uma piada de mau gosto. Ainda mais com as confusões criadas quando Sumio se refere a sua maleta – "Vou enfiar este guia dentro da Catherine", diz ele, para espanto de uma funcionária do hotel.

Claro que olhar para gráficos serrilhados das imagens ao redor é como esfregar um ralador de queijo em nossos globos oculares, mas se essa é a única maneira que temos para jogar um game de Suda51 no DS, então preferimos não reclamar.

COMO DIABOS ISSO FUNCIONA?

Desmembramos um quebra-cabeça para você entender melhor o jogo



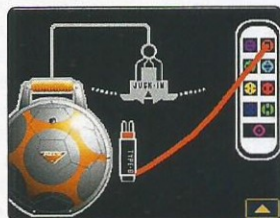
PASSO 1: HEIN?

Um engenheiro mecânico liga para você e berra uma frase em italiano. De acordo com o barman, ela foi dita por um jogador de futebol italiano.



PASSO 2: HMM...

Esse atleta jogava em uma posição incomum no campo. Verifique o seu guia para encontrar a formação de futebol que confirme o fato.



PASSO 3: RÃ!

Conecte Catherine à sacola ao lado – guie o plugue com a Stylus – e digite o código se baseando nos números da formação para abri-la. Pronto!



PREVIEWS

CASTLEVANIA JUDGMENT



História sangrenta A série *Castlevania* tem 22 anos de idade. Você não é tão velho assim? Então baixe as três primeiras versões no Virtual Console e seja feliz

Sorte dela que na Transilvânia não há associações protetoras dos animais

PLATAFORMA Wii **PRODUÇÃO** KONAMI **DESENVOLVIMENTO** KONAMI/BING **LANÇAMENTO** NOVEMBRO

CASTLEVANIA

JUDGMENT

Drácula está de volta e pronto para acabar com a sua raça em uma luta de dois rounds. E aí, vai encarar?

Você pode agradar a algumas pessoas o tempo todo e pode agradar a todas as pessoas de tempos em tempos, mas não pode agradar a todo mundo o tempo todo. Logo, não é nada fácil agradar aos fanáticos pela série *Castlevania*, que exigem consistência e inovação em porções iguais – uma tarefa, sem dúvida, impossível.

Exemplo: a versão de PS1, *Symphony of the Night*, atualizou a franquia *Castlevania* com visuais e elementos de RPG. Os fãs adoraram, mas desde essa mudança, a Konami pisou em solo 3D com jogos para consoles que fizeram pouco sucesso, então os fãs hardcore tiveram de recorrer aos descendentes de *Symphony* lançados para portáteis.

Por isso, foi um tanto estranho quando a Konami revelou *Castlevania Judgment*, um título que certamente não é a gloriosa imagem de nova geração que os fãs esperam desde *Symphony of the Night*. Assim como a Square Enix fez com *Final Fantasy* na recém-anunciada versão *Dissidia*, para PSP, a Konami está transformando uma de suas mais bem-sucedidas franquias em um jogo de luta 3D.

Clube da mordida

O atual produtor da série, Koji Igarashi, explica a mudança dramática de gênero como o resultado de seu desejo de criar

um *Castlevania* para Wii que não se resumisse a horas e mais horas de chacoalhões no Wii Remote para simular um chicote. A solução que ele encontrou foi dividir o tempo de jogo em rounds de luta – evitando, assim, possíveis processos de jogadores com problemas de artrite.

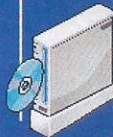
Em vez de ser simples como *Street Fighter*, *Judgment* investe em um estilo de luta mais frenético, cuja ação remete a jogos como *Smash Bros.* e *PowerStone*, de Dreamcast. Assim como *PowerStone*, o combate é um tanto confuso, pois os personagens não ficam sempre de frente para seus oponentes e podem vagar livremente pelas arenas. De *Smash Bros.*, a herança, por assim dizer, são os itens e os personagens controlados pelo jogo que aparecem durante o combate. Um obstáculo para os desatentos, os zumbis



● As armas secundárias são escolhidas pelos jogadores antes das batalhas



● Uma coisa é certa: o sistema de controle é absurdamente simples



• Cansado do seu nome tosco, Alucard parte com tudo para cima do próprio pai. E com razão – ou você acha certo batizar um filho com o seu nome invertido? Dá para imaginar o filho de alguém chamado Frederico?



• Maria e Alucard já foram amantes. Deve ser por isso que eles estão brigando aqui



• As arenas são baseadas em cenários conhecidos da série. Conheça este aqui?



• Além de Simon Belmont, você poderá escolher entre 13 personagens jogáveis

VISUALMENTE, O JOGO NÃO DEVE AGRADAR AOS FÃS MAIS ANTIGOS

fanfarrões que surgem em alguns cenários podem fazer você perder a luta facilmente, mas com o tempo você aprende a usar o ambiente a seu favor.

Os controles em si são bem simples: basta balançar o Wii Remote para atacar e fazer o mesmo com o Nunchuck para esquivar. Ataques especiais exigem que você segure o B enquanto sacode o Remote, além de um pouco de sorte para atingir o adversário com precisão e, assim, conseguir um efeito devastador.

Além do chicote

Por enquanto, apenas cinco personagens foram confirmados – Drácula, Simon Belmont, Alucard, Maria Renard e um estranho chamado Aeon –, mas a Konami nos contou que esse número crescerá para 14 até a data de lançamento. Por causa do extenso elenco de homens e fantasmas da série, não ficaríamos surpresos se Richter Belmont, Soma Cruz e até mesmo a Morte em pessoa aparecerem entre as opções. A Konami disse ainda que alguns dos inimigos mais famosos também marcarão presença, mas não deixou claro se eles serão personagens jogáveis ou meros enfeites para as fases.

Visualmente, *Judgment* não deve agradar aos fãs mais antigos, uma vez que o jogo tem um quê de *Kingdom Hearts*. Bizarrice também não falta: Simon Belmont, que até então era um medieval com um toque de bárbaro, agora é uma espécie de sadomasoquista com cara de membro de boy band; por sua vez, Alucard, o queridinho da série, abandonou suas vestimentas barrocas e agora parece fazer parte da equipe de

SANGUE EM DOSE DUPLA

Dois *Castlevanias* se enfrentam no lançamento



É viciado em *Castlevania*? *Judgment* não é o que você estava esperando? Não tema – o mais tradicional *Castlevania: Order of Ecclesia* dará as caras no DS quase na mesma época. Na verdade, a Konami está incentivando os fãs a comprarem os dois para que possam aproveitar todos os segredos, já que alguns só ficarão disponíveis ao conectar os dois títulos.



• A dublagem dos personagens é muito forçada, como manda a tradição da série

ginástica rítmica do Vaticano. Para muita gente, isso não deve fazer a menor diferença, mas para os fãs mais ferrenhos, é como colocar uma minissaia no Mario, por exemplo.

Outro aspecto que pode gerar a ira dos fãs é a história. Quem é obcecado com a continuidade e a linha do tempo da série

certamente vai resmungar ao descobrir – ou seja, agora – que o enredo usa viagens no tempo para justificar como personagens dos diferentes milênios da cronologia *Castlevania* se encontram para batalhar entre si.

Fechando o caixão

Por ora, parece que *Judgment* fica devendo no quesito customização, algo que os fãs passaram a esperar da série depois das versões para DS. Se ele se tornará uma verdadeira *Castlevania*, só o tempo dirá. Enfim, em novembro, faremos o nosso julgamento. (N)





PREVIEWS

FRAGILE: FAREWELL RUINS OF THE MOON



• A iluminação deve ser um dos pontos altos do jogo. E a escuridão também



• Se isso não é 100 % survival-horror, não fazemos a menor idéia do que é



PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO NAMCO BANDAI DESENVOLVIMENTO TRI-CRESCENDO LANÇAMENTO 2008

FRAGILE

FAREWELL RUINS OF THE MOON

O fim do mundo na visão dos criadores de *Baten Kaitos*

Não há como negar: grande parte do sucesso do X360 se deve a jogos que exaltam o machismo. Mas em meio a um amontoado de jogos de tiro em primeira pessoa protagonizados por soldados genéricos, atiradores de cabelo engraçado e tropas de elite criadas por Tom Clancy, existe um pequena jóia chamada *Eternal Sonata*. Desenvolvido pela Tri-Crescendo (a mesma de *Baten Kaitos*), este peculiar RPG acontece nos sonhos do compositor Frédéric Chopin – durante suas últimas horas de vida – e referências às músicas criadas por ele podem ser vistas em toda parte, desde o nome dos personagens até o sistema de combate. Quem pôde jogá-lo adorou e é por isso que botamos fé em *Fragile*, o título de estréia da empresa no Wii.

Desolação total

Até então, quase nenhuma informação sobre *Fragile* havia sido divulgada, mas as novas imagens liberadas e os recentes posts publicados no blog dos produtores já dão uma boa idéia de como o jogo está ficando. A aventura rola em um futuro pós-apocalíptico em que a maior parte da população terrestre desapareceu, deixando as cidades em ruínas (pense em *Wall-E*, mas sem os robôs bonitinhos). Você controla Seto, um jovem que decide sair em busca de sobreviventes e descobrir o motivo para a precária situação em que o planeta se encontra. Entre os ambientes do jogo já revelados estão um hotel, um shopping, uma cópia branca e vermelha da Torre Eiffel e muitos porões e esgotos absurdamente escuros.

Com tantos locais sombrios assim, não é à toa que o principal item de seu inventário seja uma lanterna –

controlada, logicamente, pelo sensor de movimentos do Wii Remote. Ao que tudo indica, esse sistema será tão eficaz quanto o de *Fatal Frame 4*, e apesar de os produtores afirmarem que não se trata de um survival-horror, temos quase certeza de que o jogo irá proporcionar momentos igualmente assustadores. Como fica evidente nas imagens, a atmosfera do jogo promete manter a tensão em um nível sempre alto; portanto, esperamos encontrar algumas criaturas bizarras ao longo da aventura.

Em relação ao esquema de controle, o Nunchuk é usado para movimentar Seto durante os combates, enquanto os botões do Wii Remote (e provavelmente alguns gestos) acionam ataques. As armas necessárias para vencer as batalhas variam de acordo com o monstro que você está enfrentando.

Como em outros jogos de terror, a história será revelada aos poucos por meio de objetos, notas e rabiscos que você encontra e examina em suas andanças. Moral da história: não vemos a hora de a data de lançamento da versão em inglês ser anunciada. (N)

Tentamos colocar esta bola no lugar do olho que está faltando, mas não coube

SOA BEM AOS OUVIDOS



A Tri-Crescendo foi fundada por Hiroya Hatsushiba, que antes trabalhava como engenheiro de som na Tri-Ace (*Star Ocean* e *Valkyrie Profile* são as séries mais conhecidas da produtora). Sendo assim, não é surpresa nenhuma saber que o áudio exercerá um papel extremamente importante em *Fragile*. A música do primeiro trailer do jogo deixa isso bem claro, mas é um item no inventário de Seto que mais chama a atenção nesse aspecto: um microfone usado para detectar inimigos escondidos – as “vozes” deles saem pelo alto-falante do controle.

Kit com 3 jogos R\$ 249,00

Aumente seus conhecimentos em inglês, francês e espanhol !



 **Saraiva**



NINTENDO DS™

gamers



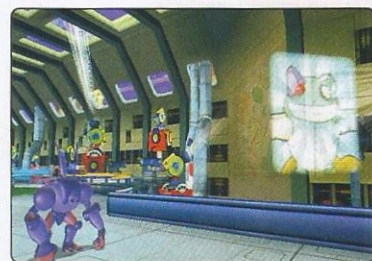
fnac.com.br



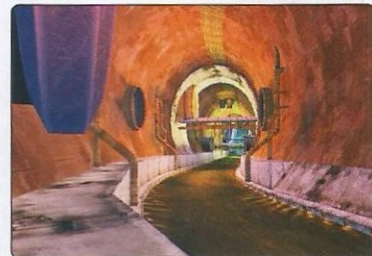
TM, ® e o logo do Wii são propriedades da Nintendo. © 2007 Nintendo.



Nos trilhos Esta imagem é da batalha contra o primeiro chefe do jogo. Vê o círculo ao redor do navio inimigo? É um trilho. Já dá para ter uma idéia do que você precisa fazer para derrotá-lo, não?



Os comerciais exibidos nas TVs espalhadas pelos cenários são hilários



Esta é apenas uma das várias fases em que você precisa pilotar veículos

PLATAFORMA Wii PRODUÇÃO CAPCOM DESENVOLVIMENTO BIONIC GAMES LANÇAMENTO 2009

SPYBORGS

Um game que quer ser desenho animado. E vice-versa

Piranhas biônicas? Jacarés com lança-mísseis? Ursinhos com pêlos perfurantes? Se você acha que os inimigos de *Spyborgs* saíram de um típico desenho exibido nas manhãs de sábado, você está quase certo. O novo jogo de ação da Bionic Games foi desenvolvido exatamente como um programa de TV – no lugar das fases, você tem episódios, e o jogo é interrompido por “comerciais” que, na verdade, são minigames. Você pode estar prestes a lutar contra um chefe e, de repente, é levado a uma versão nuclear daquele brinquedo com dois robôs que lutam boxe.

Chame os amigos. Ou não

O jogo em si parece um pouco com *LEGO Star Wars*. A ação é sempre cooperativa, então se você não tiver um amigo por perto, precisará confiar no (surpreendentemente inteligente) personagem controlado pelo computador para resolver os simples quebra-cabeças do tipo “fique parado sobre o botão enquanto seu parceiro atravessa a porta”.

Existem cinco personagens principais e você controla dois deles em cada capítulo diferente. Por exemplo, Kinetic, um viciado em esportes radicais, se movimenta usando uma prancha voadora. Bouncer, o robô-assassino de bom coração, acaba com os problemas esmagando-os com seus punhos de metal. Há também um DJ adolescente com discos potencialmente letais e uma garota ninja aparentemente genérica, mas, infelizmente, ainda não os vimos em ação. Porém, independentemente de quem você acabe usando, a ação nunca decepciona. O jogo é cheio de seções em que é necessário pilotar veículos e partes de tiro em trilhos que intercalam os simples quebra-cabeças.

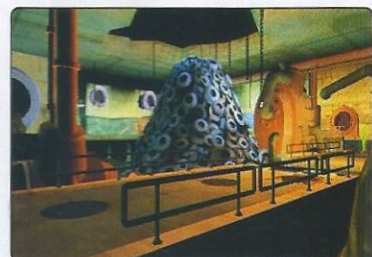
Do Wii para a TV

Spyborgs está se arriscando em áreas extremas – com uma jogabilidade simples até mesmo para crianças e um humor adulto –, mas os produtores da Bionic Games são ambiciosos e alegam já estarem negociando para tornar o jogo um programa de TV de verdade. Se eles serão bem-sucedidos ou não, isso vai depender do quão engraçado o jogo será e se os personagens serão carismáticos o bastante, o que é difícil dizer no estágio atual.

Esperamos ter mais informações sobre o game em breve, então fique atento às próximas edições.



Os puzzles são muito simples. Espere pisar em muitos botões para abrir portas



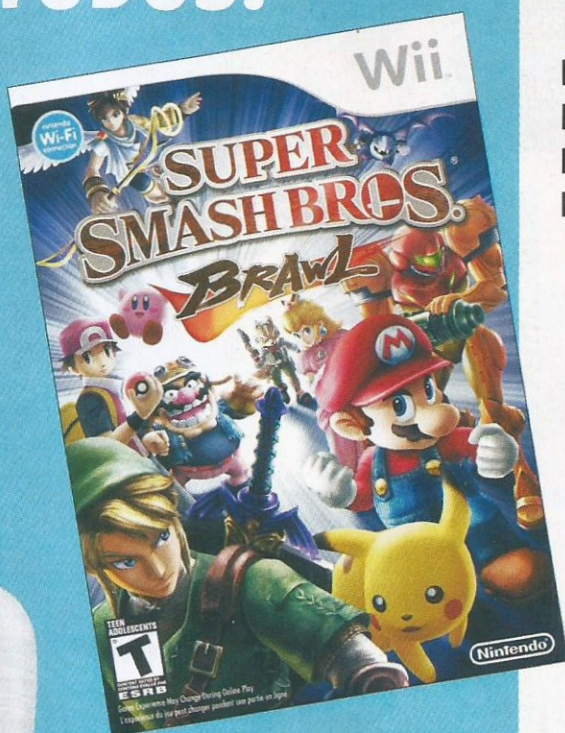
Uma pilha de pneus e... Acabou a linha

BOCA SUJA



Você não está de saco cheio de jogos com interlúdios musicais em que um par de peixes dourados robóticos senta ao lado de um rio de água de privada, cantando músicas sobre desentupimentos? Ok, talvez não – mas esse foi um dos minigames em intervalos comerciais demonstrados pela Bionic Games. E precisamos admitir: é muito engraçado! A produtora planeja “uns 30 desses” na versão final do jogo.

A BATALHA QUE ACABARÁ COM TODOS!



Venha encarar o Desafio Super Smash Bros. Brawl.

Prepare-se para uma grande aventura com a Nintendo, em um evento onde vamos achar os melhores lutadores do jogo Super Smash Bros. Brawl de São Paulo. Os melhores competidores vão ganhar prêmios incríveis. Compre o jogo Super Smash Bros nas lojas FNAC e comece seu treinamento para ser um vencedor.

A participação é gratuita!

FNAC - Shopping Morumbi, São Paulo

Data: Sexta, 10 de Outubro de 2008

Horário: 19:00

Faixa etária: livre*

Prêmios*:

1º. Lugar: 1 Nintendo DS Lite Metallic Silver



2º. Lugar: 2 jogos de Wii



3º. Lugar: 1 jogo de Wii



↳ fnac.com.br

Nintendo

Observações:

- Evento recomendado para maiores de 12 anos. Pessoas mais jovens podem participar, desde que dispostos a competir com participantes mais velhos.
- As inscrições devem ser feitas na loja com antecedência, ou pelo telefone. Fnac Morumbi: (11) 3206 2000.
- Os prêmios não poderão ser trocados nas Lojas FNAC, e o vencedor não poderá escolher os jogos.

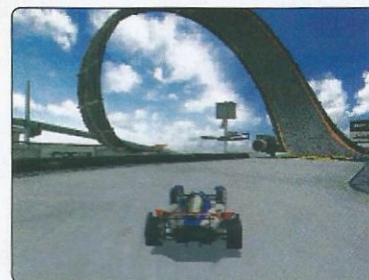
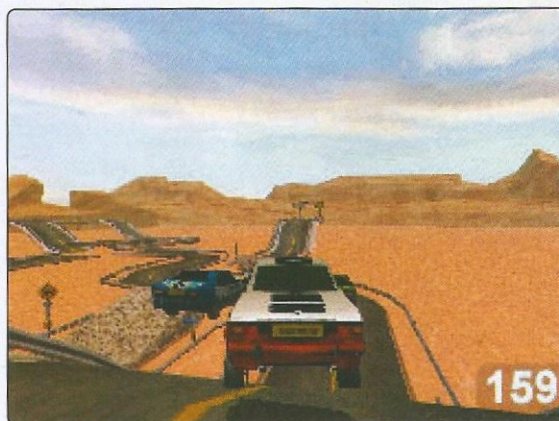


PREVIEWS

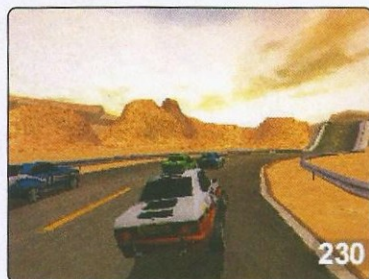
TRACKMANIA DS



• O modo de criação de pistas tem opções suficientes para mantê-lo entretido pelo resto da sua vida. Ou um pouco menos



• Nos loopings, a visão fica em primeira pessoa para facilitar o controle dos veículos, então não se preocupe



• Pode encostar à vontade nos outros carros: todos eles são fantasmas. Bool



• Com um único cartucho, até quatro pessoas podem jogar



• Será que dá para pular por cima daquele zepelim ali?



• É possível testar as pistas a qualquer momento durante o processo de criação

PLATAFORMA DS PRODUÇÃO FOCUS HOME INTERACTIVE DESENVOLVIMENTO FIREBRAND LANÇAMENTO FINAL DO ANO

TRACKMANIA DS

O jogo de corrida mais viciante dos PCs se prepara para estreiar no portátil

Sem abusar de hipérboles, este pode ser o melhor jogo de corrida que o DS já recebeu. E isso inclui até mesmo o nosso amado *Mario Kart DS*.

Trackmania DS é uma versão em miniatura da brilhante série de jogos de corrida da produtora francesa Nadeo que desafia a realidade nos PCs.

Em sua essência, a versão original de PC não era mais do que uma disputa por recordes – você apenas corria contra carros fantasmas para superar tempos predefinidos. Mas o design das pistas, os controles precisos e a habilidade de reiniciar a corrida instantaneamente a qualquer momento o tornaram mais viciante do que estourar plástico-bolha.

Direção perigosa

Trackmania DS captura toda a essência do game original sem medir esforços. Como já foi dito, trata-se de uma versão em miniatura, logo, apenas algumas gorduras descartáveis foram arrancadas – a cabeça continua intacta. A mesma sensação dilacerante de velocidade está presente: não é um exagero dizer que é o jogo de corrida mais veloz até hoje, rodando em 60 frames por segundo o tempo inteiro. É possível reiniciar a corrida a qualquer momento pressionando o botão X, e a visão mudar para primeira pessoa quando você chega a um looping.

Há apenas três ambientes diferentes – estádio e deserto –, mas eles são mais do que suficientes, já que os fãs dedicados de *Trackmania* precisam de um tempo para se acostumar com os movimentos precisos necessários em cada percurso. O modo multiplayer de *Trackmania DS* não se arrisca a imitar a insanidade da versão para PC, mas, ainda assim, se esforça bastante. Existem eventos individuais

(usando apenas um DS) ou quatro jogadores podem se juntar para batalhar e ver quem consegue superar o recorde das pistas em uma só tentativa ou dentro de alguns minutos.

Com o freio de mão puxado

Uma coisa que você não poderá fazer é correr contra o seu próprio fantasma – uma pequena apunhalada nas costas dos fãs, mas um sacrifício necessário para liberar espaço no cartucho e permitir que até 60 pistas possam ser criadas no incrível

modo de edição do jogo.

A versão demonstrada estava quase finalizada – aparentemente, é a mesma que foi enviada à Focus para aprovação. E ela era tão boa que é bem capaz de a Focus devolvê-la para a Firebrand com o seguinte pedido: “Podem finalizá-lo para lançarmos, tipo, amanhã?”

Eis o acessório necessário para jogar *Trackmania* no DS... Relaxa, é brincadeira



Nintendo DS + Guitar Hero + Brinde Exclusivo



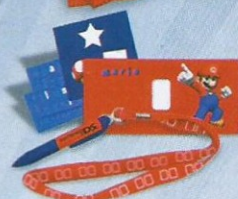
R\$ 959,00



R\$ 119,00



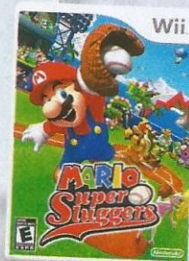
R\$ 149,00



Wii

Estojo para DS

R\$ 59,00



**Mario Super Sluggers
Camiseta Exclusiva +**

R\$ 249,00

**Notebook
Now**

www.notebooknow.com.br

Shopping Center 3 - Av. Paulista, 2064 - Loja A-12
Piso Augusta - Cerqueira César - São Paulo - SP
Fone: 11. 3171 - 3790

Nintendo®

Nintendo DS e Wii
são propriedades da Nintendo
© 2008 Nintendo.

PREVIEWS

BÔNUS

HARDWORKING PEOPLE

PLATAFORMA WIIWARE
LANÇAMENTO 2008 (JAP)

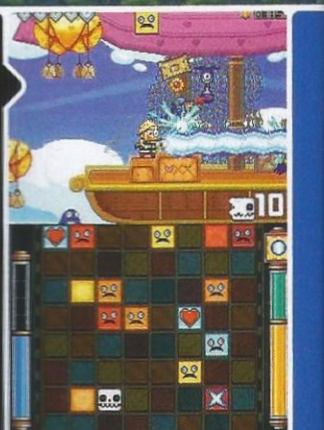
O Japão é conhecido por sua ética trabalhista; então, qual melhor maneira de fazer os assalariados relaxarem do que jogando dezenas de minigames baseados em... hum... trabalhos de verdade? Ir às compras, traduzir textos, combater o fogo e colher frutas estão entre as atividades oferecidas.



HENRY HATSWORTH

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO 2009

O nome completo é *Henry Hatsworth and the Puzzling Adventure*, o que já dá uma pista do que é o jogo: um puzzle com aventura. A grande característica é que as telas abrigam dois mundos-separados, com as ações de um afetando o outro.



BÔNUS!

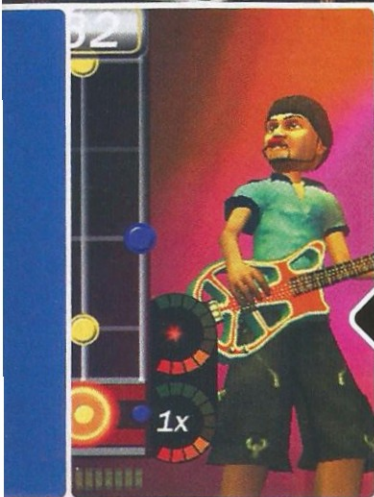
Depois do banquete de previews, uma sobremesa com deliciosos mini-previews



ESCAPE FROM MUSEUM

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO DEZEMBRO

Baseado em um game online de mesmo nome, é tipo um *Onde Está Wally?* com a utilização do Wii Remote para vasculhar salas de um museu em busca de artefatos. É uma premissa básica e, talvez, limitada. Será que os objetos mudarão de lugar para garantir um pouco de replay?



POPSTAR GUITAR

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO OUTUBRO

Game estilo *Guitar Hero*, mas com pop em vez de rock. Vem com um periférico que transforma o Wii Remote em uma "air guitar".



UNKNOWN SOLDIER

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO OUTUBRO

Ação durante a Segunda Guerra Mundial, com você no controle de um soldado que embarca em missões solitárias, sem companheiros para ajudar.



CURSED MOUNTAIN

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO 2009

Título de survival-horror que promete muitos calafrios, o que é bem adequado já que o game se passa no Himalaia. Sabe qual é? A montanha mais alta do mundo? Aquela, bem gelada? Bom... Você procura seu irmão desaparecido, mas encontra almas que perceram ali e agora estão presas no limbo.



RIZ-ZOAWD

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO N/D

O anagrama do título já entrega o jogo. Ou não? Este RPG é baseado na obra *O Mágico de Oz* (The Wizard of Oz, em inglês) e os cenários e personagens são os mesmos; mas ainda não está claro como o game segue a história do livro. As batalhas por turnos pipocam durante a exploração e o sistema de controle é tipo "trackball".



POWERBIKE

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO 2009

Need for Speed em duas rodas, mas sem a mesma quantidade de neon e acessórios automotivos. *Powerbike* é pura corrida estilo racha de rua, e quanto mais manobras arriscadas você fizer, melhor. O dinheiro ganho serve para equipar a moto: nós gostaríamos de comprar aquela buzina com som irritante, mas talvez isso não tenha a ver com o estilo de jogo.



CELEBRITY SPORTS SHOWDOWN

PLATAFORMA Wii
LANÇAMENTO FINAL DE 2008

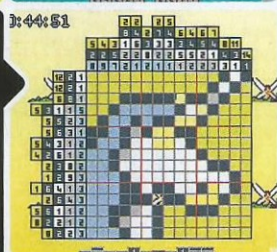
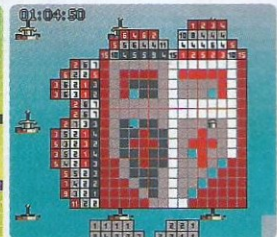
Festival de minigames esportivos em que você controla celebridades como Avril Lavigne e outras menos cotadas. Pode ser o evento do ano para alguns, mas nós não vamos ter nossas vidas mudadas por conta disso.



COLOUR CROSS

PLATAFORMA DS
LANÇAMENTO NOVEMBRO

Picross misturado com pontinhos de colorir em um puzzle de grades. O sonho de qualquer viciado em preencher quadrados.





Cinto de utilidades O cinto é o principal acessório do herói. Além de servir para guardar os ioiôs, a fivela pode ser trocada. Há três no total, e cada uma equivale a um ataque diferente

CAPTAIN RAINBOW

VERSÃO JAPONESA

Será que ele é? Será que ele é?

Não, ninguém aqui está duvidando da masculinidade do mais novo personagem da Nintendo. Nossa única dúvida em relação ao herói multicolorido criado pela Skip Ltd. (a mesma de *Chibi-Robo*) é a seguinte: será que ele é... bom o bastante para justificar o preço que você vai ter de pagar para importá-lo do Japão? Sim, porque ao que tudo indica, *Captain Rainbow* não será lançado no Ocidente tão cedo – para não dizer nunca.

O principal motivo disso? Provavelmente a grande quantidade de referências a jogos da Nintendo lançados só para consoles nipônicos. Claro, *Brawl* também é cheio de referências a games japoneses e ainda assim foi lançado no resto do mundo. Só que ao contrário de *Captain Rainbow*, *Super Smash Bros.* já é uma série consagrada nos quatro cantos do planeta, então isso não faz a menor diferença.

Amizades coloridas

Mas chega de papo e vamos ao que interessa. O jogo gira em torno de Nick, um jovem ator que entra em depressão depois que seu personagem, o famoso Captain Rainbow, é esquecido pelo público. Desesperado, ele decide fugir em uma jangada e acaba aportando em uma misteriosa ilha. Lá, ele recebe um bracelete de uma pequena criatura

branca e você descobre que o lugar é habitado por vários personagens obscuros da Nintendo (conheça alguns deles no box da página ao lado).

Assim como Nick, todos os que estão na ilha têm um desejo a ser realizado. E é aí que você entra em cena. Para realizar o seu próprio desejo – e assistir ao final mais rápido do jogo –, tudo o que você precisa fazer é coletar 20 pequenas estrelas. Há duas formas de consegui-las: explorando o cenário ou ajudando os residentes em certas tarefas. Já para realizar os desejos dos outros, você primeiro tem que criar um vínculo de amizade com cada personagem, o que só é possível depois que você os ajuda com o que eles precisam. Infelizmente, é aqui que a barreira de língua japonesa pesa: sem saber exatamente o que eles querem, o jeito é tentar avançar na raça ou procurar ajuda em fóruns de discussão sobre o jogo na internet.

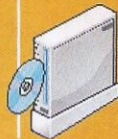
Dupla personalidade

Transformado em Captain Rainbow, Nick pode usar seus poderes (leia-se: dois



Esse é o tipo de personagem que queremos ver lutando no próximo SSB

É NECESSÁRIO SE ALIMENTAR PARA MANTER A BARRA DE ESPECIAL SEMPRE CHEIA. DEIXE-A ZERAR E É GAME OVER



● Chaves também entraria em depressão se fosse esquecido pelo Silvio Santos

ioiões) para destruir rochas de diferentes tamanhos e dissolver a gosma escura que existe em certos pontos da ilha. O desafio, entretanto, é descobrir como fazer isso sem entender absolutamente nada de japonês. Como essas ações são necessárias para dar continuidade à história, tenha certeza de que você vai perder horas conversando com os habitantes da ilha e tentando interagir com todos os elementos do cenário. Mas é exatamente nesse "tempo perdido" que você descobre que pode fazer muito mais na ilha do que apenas se preocupar com os problemas dos outros. Frutas podem (e devem) ser derrubadas de árvores e devoradas pelo herói para manter a barra de especial sempre cheia. Ela corresponde ao tempo que você pode ficar transformado em Captain Rainbow – deixa-a zerar e é game over. Além disso,

há inúmeras espécies de animais a serem capturadas (seja usando o ioiô ou pescando em pontos específicos) para completar um livro ilustrado, criaturas escondidas que você encontra ao apontar o cursor para determinados objetos e alguns minigames bem divertidos. Com os soldados de *Famicom Wars*, é possível jogar vôlei de praia; com Little Mac, de *Punch Out!!* – que está mais para Big Mac aqui –, rola um desafio rítmico de boxe; com Ossan, o golfista de *Golf (NES)*, você realiza tacadas para acertar alvos em movimento. Felizmente, a produtora incluiu tutoriais animados em todos eles, então qualquer pessoa consegue entender o funcionamento deles sem grandes dificuldades.

Vítima do esquecimento?

No que diz respeito à jogabilidade, não há nenhuma falha capaz de comprometer a experiência. Agora, se alguma coisa não faz sentido em relação à história, não sabemos dizer. O jogo tem toda a pinta de ser hilário – mesmo não entendendo os diálogos, isso fica evidente pelos trejeitos dos personagens e pelos dialetos bizarros de cada um deles. Se algum dia a Nintendo resolver lançá-lo em inglês, não temos dúvidas de que ele será um título obrigatório em nossa coleção. Caso contrário, corre o risco de se tornar mais um título cult que todo mundo venera, mas só meia dúzia conhece de verdade.



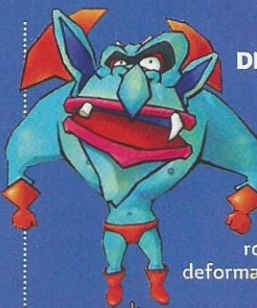
● Pescar é só uma das muitas atividades existentes na ilha onde se passa a história do jogo

O MURAL DOS REJEITADOS

Um dia eles fizeram muitas pessoas felizes – mas não o bastante...



LIP
Protagonista de *Panel de Pon* (conhecido como *Tetris Attack* nos EUA), Lip é a fada das flores. Em *Captain Rainbow*, ela sofre por ter alergia ao pólen das suas próprias plantas.



DEVIL
Deu as caras em *Super Smash Bros. Brawl*, mas apenas como um Assist Trophy. Aqui, ele ganha um papel mais importante e um rosto completamente deformado. Bizarro é pouco.



TAKAMARU
Astro de *Nazo de Murasame-Jo* – game exclusivo do Famicom Disk System –, ele é um samurai que divide seu tempo entre meditação e espancamento de bonecos de madeira.



HIKARI
Não sabemos exatamente o que a personagem principal de *Shin Onigashima* está fazendo na ilha do jogo, mas ela adora receber as conchas que apanhamos na praia. Fofa!



EM DETALHES

PLATAFORMA	Wii
PRODUÇÃO	NINTENDO
DESENVOLVIMENTO	SKIP LTD.

RECURSOS



O QUE É

Mais uma criação incomum da empresa japonesa Skip Ltd. que corre o risco de nunca ser lançada fora do Japão.

VISUAL

O que conta aqui não é qualidade de texturas, mas sim o estilo artístico que rivaliza com o de *Okami*.



ÁUDIO

Quase todas as músicas são tocadas em violão e as "vozes" dos personagens são inesquecíveis.

JOGABILIDADE

Alguns minigames requerem precisão na hora de mover o Wii Remote, mas, no geral, tudo funciona muito bem.

INOVAÇÃO

A principal inovação é o conceito: resgatar personagens esquecidos da Nintendo. Mas a lista poderia ser maior.

NG RESUMO

Dá para se divertir, mas você vai ser obrigado a recorrer à internet para saber como avançar em alguns momentos.

87



REVIEWS

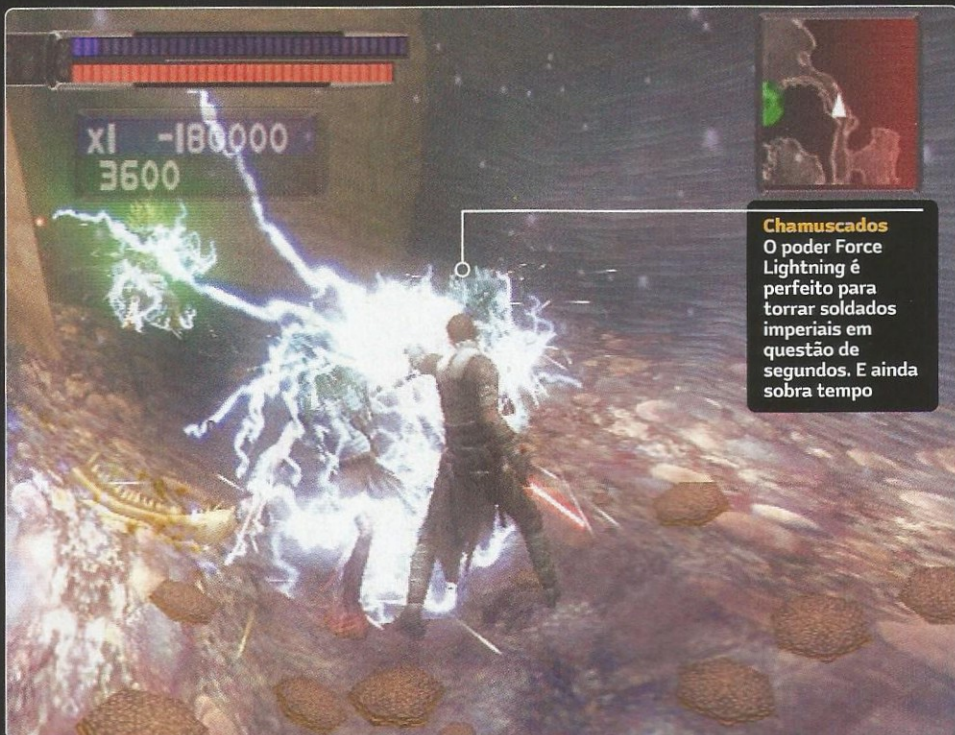
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED



• Seria bom ter a Force Grip na hora de arrumar a bagunça do quarto



• Depois de ouvir "Você está demitido!", o Aprendiz corre atrás de um emprego



Chamuscados
O poder Force Lightning é perfeito para torrar soldados imperiais em questão de segundos. E ainda sobra tempo

STAR WARS

THE FORCE UNLEASHED

Divertido como poucos, mas faltou acabamento

Se *The Force Unleashed* fosse um filme, eu diria sem medo que é um dos melhores da saga. Em relação à trilogia recente, ao menos, a história do jogo dá um banho. O que se vê aqui é um Darth Vader no auge da crueldade e um protagonista (chamado apenas "Aprendiz") tão ou mais desorientado que o próprio Anakin.

A trajetória de redenção do personagem acontece entre os episódios III (*A Vingança dos Sith*) e IV (*Uma Nova Esperança*). Alguns fatos nunca vistos nos filmes estão presentes, como o surgimento da Aliança Rebelde (incluindo aí a escolha do símbolo usado pelo grupo que combate o Império). A conexão entre as histórias é excelente e, sozinha, poderia ter ido para as telas de cinema. O problema que *The Force Unleashed* não é um filme, mas sim um jogo e, como tal, fica devendo em alguns aspectos.

No controle da Força

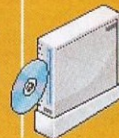
O fato de a história ser o ponto mais forte do jogo pode ser um tiro pela culatra, uma vez que nem todo jogador está interessado nisso. A maioria espera ser presa pela ação e por uma boa mecânica de controles. As cerca de seis horas necessárias para terminar a partida têm no uso da Força

(como era de se esperar) a parte mais interessante. Lançar os inimigos pelo cenário e usar objetos como armas é bem mais divertido do que simplesmente empunhar um sabre de luz. Coisa que, fique sabendo, é preciso fazer durante certo tempo, já que seus poderes são minguados no início.

Na medida em que elimina os oponentes, você ganha pontos que são convertidos em novos e poderosos ataques com a Força. O manuseio dos golpes no controle do Wii funciona bem, quase intuitivamente. Há um monte de combinações, mas por certo as mais usadas são as que envolvem o Z (para arremessar as coisas) e o Wii Remote, que é, basicamente, o seu sabre de luz. Mesmo sendo um completo descoordenado, basta chacoalhar o controle para conseguir algum golpe na tela. Essa é uma qualidade do jogo: pela facilidade com

"Só... mais... um pouco... e eu alcanço... essa... legenda maldita..."

LANÇAR INIMIGOS E USAR OBJETOS COMO ARMAS É BEM MAIS DIVERTIDO DO QUE EMPUNHAR UM SABRE DE LUZ



MODO DUELO

A opção é exclusiva da versão de Wii, então saiba o que esperar dela com o nosso guia rápido



PORRADA À MODA ANTIGA

O modo duelo traz combates iguais aos confrontos contra os chefes. Uma arena, dois oponentes e quatro botões para executar os combos. Atenção para as faíscas voando quando os dois sabres colidem.



PERSONAGENS FAMOSOS

O duelo rola com sabres e, principalmente, com a Força, apesar da variação de golpes ser quase nula. Você pode controlar desde os que estão no jogo quanto alguns clássicos, como Luke e Darth Maul.



CENÁRIOS CLÁSSICOS

No modo campanha, você visita alguns locais conhecidos, mas no duelo existem outros mais familiares. Tatooine e Geonosis são alguns, assim como Sarlacc Pit (na imagem). Deu saudades? Então, vá jogar,oras!



Debaixo de todo aquele pêlo, os Wookies são assim. Menos o Chewbacca, é lógico

que se pode aplicar os movimentos, ele tende a funcionar para todo o tipo de público.

Por outro lado, toda essa simplicidade é arruinada pela câmera, com certeza uma das piores já vistas no console. Acostume-se a bater no vazio porque o ângulo da tela mudou subitamente. É irritante e evidencia a falta de acabamento do jogo.

Acabamento, aliás, ausente também no visual. Fica aqui um recado: se você é daqueles que se empolgam com gráficos, faça vistas grossas para se divertir. A primeira fase, por exemplo, é de uma feiúra descomunal. O restante dá pro gasto, mas não chega perto de um *Mario Galaxy*.

Balancear ou não, eis a questão

Como sugere o título do jogo, a Força é o elemento central para o desenrolar da ação – talvez isso explique a falta de cuidado no balanceamento das fases. A linha de dificuldade não é crescente, mas confusa. Há inimigos que oferecem mais desafio que alguns chefes de fase, algo sem sentido, já que a maioria das missões termina em um confronto com



● Para eliminar todos que estão em um ambiente, nada melhor do que o Force Repulse. Quer dizer, tem o arroto do Curintcha...

um Jedi ou um Lorde Sith. Seria ingênuo pensar que tais oponentes são menos poderosos do que um soldado imperial armado com uma lança de ferro... Só que é exatamente isso o que rola no jogo.

Quando uma pisada de bola dessas surge e você começa a desanimar, pinta uma sequência de ação tão espetacular que acaba te impulsionando. As finalizações dos principais confrontos, por exemplo, rolam em ângulos dramáticos e na velocidade que os fãs de *Star Wars* estão acostumados a ver na saga. A empolgação aumenta quando se nota a grandiosidade da Força em alguns momentos, como, por exemplo, quando o Aprendiz usa o poder para desgovernar um Cruzador Imperial. É sensacional!

Assim, com uma cena memorável aqui, uma sequência de tirar o fôlego ali, *Force Unleashed* consegue disfarçar as escorregadas e manter sua atenção até o final. Claro que você verá os defeitos e terá vontade de atirar o controle na parede quando morrer por culpa da câmera pavorosa, mas, no geral, a experiência compensa. Não é tudo aquilo que esperávamos, porém, traz um punhado de bons elementos para um jogo da série *Star Wars*, possui um roteiro show de bola, expõe a Força como ela jamais foi vista nos videogames e diverte. O que, convenhamos, é o mais importante.



EM DETALHES

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

RECURSOS



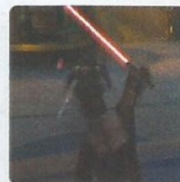
O QUE É

Game da franquia *Star Wars* em que a Força é o elemento central. De quebra, você ainda controla o Darth Vader.

VISUAL

6

O jogo roda macio, mas os estágios, em sua maioria, são feios e sem muita inspiração.



ÁUDIO

8

Faltou o som surround, mas a trilha clássica e o "vuuuush" dos sabres de luz compensam.

JOGABILIDADE

6

Os golpes saem fácil, mas câmera arruína toda a simplicidade proporcionada pelo Wii Remote.

INOVAÇÃO

7

A idéia de colocar o jogador no comando da Força merece destaque. É genial.

NG RESUMO

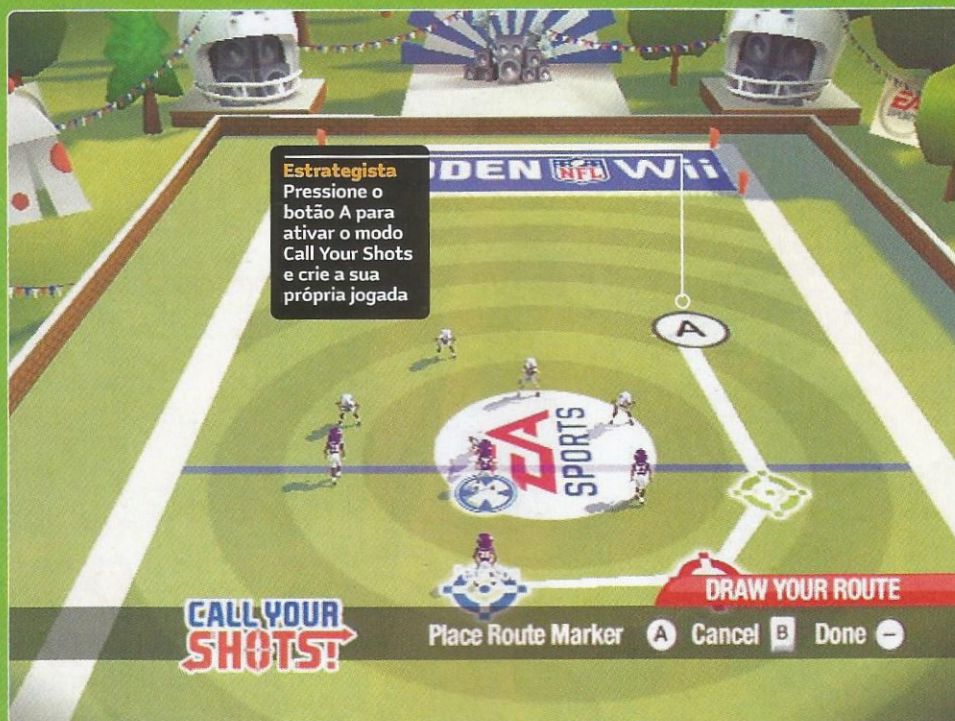
Mesmo longe da qualidade que poderia ter, o jogo diverte e tem sequências memoráveis. E os duelos também são bons.

65



REVIEWS

MADDEN NFL 09



Estrategista
Pressione o botão A para ativar o modo Call Your Shots e crie a sua própria jogada

MADDEN NFL 09

Madden vira "Miidden" na melhor versão do novo jogo

A versão de Wii pode não ter a pompa da comemoração dos 20 anos da série Madden, nem outros elementos mais complexos que caracterizaram a franquia em todos esses anos. Mas Madden 09 para o console da Nintendo consegue ser muito divertido por dois motivos: ter

regras e comandos simplificados e funcionar muito bem para quem gosta do esporte, mas o acha complicado.

Aponte e crie sua jogada

Madden 09 para Wii pode ser jogado apenas com o Wii Remote, o que simplifica a partida, mas impede o controle dos atletas. Desse modo, as jogadas geralmente não dão certo, pois os jogadores não correm para onde você quer. Já com o Nunchuk, o controle é total. Isso faz diferença em jogadas em que o quarterback (o armador do time) entrega a bola na mão do atacante, que deve driblar a linha de zagueiros adversária – sem o Nunchuk, você não consegue avançar as dez jardas para dar continuidade ao jogo. Até mesmo outros movimentos, como giros para desviar dos adversários e fazer "força" para se manter de pé quando a galera tenta derrubar você, usam o sensor de movimentos.

A armação de jogadas, quesito principal de um game de futebol americano, nunca foi tão fácil. Uma barra lateral permite escolher o menu com as táticas divididas entre gênero, formação e, claro, "a escolha de Madden", com a qual o comentarista indica o melhor a fazer em cada situação.

O mais interessante, contudo, é criar sua própria jogada. Chamada de "Call your Shots", essa função permite desenhar o trajeto que os jogadores devem realizar no campo a fim de melhor receber a bola. Facilita bastante, mas, se estiver jogando contra um amigo, ele saberá direitinho seus planos.

Madden 09 apresenta ainda uma série de minigames para jogar em turma (inclusive um quiz sobre a NFL, a liga profissional de futebol americano). O mais bacana é o modo com cinco Petrô, digo, cinco jogadores cabeçudos de cada lado com o objetivo de fazer cinco "touchdowns" para vencer a partida. É um jogo rápido, divertido e frenético.

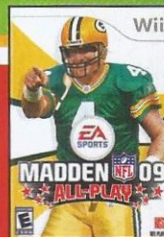
Se você quer aprender do modo mais fácil como se joga um bom futebol dos gringos, Madden NFL 09 para o Wii é a sua escola.



• Você pode escrever na tela. Pelo jeito, nossos amigos gringos são violentos...



• Esse é um esporte de força e até o juiz deve usar capacete. Ah, é só uma careca...



EM DETALHES

PLATAFORMA **Wii**
PRODUÇÃO **EA**
DESENVOLVIMENTO **EA**

RECURSOS



O QUE É

Game de futebol americano com a grife do comentarista gringo John Madden que aposta na simplicidade para criar jogadas.

VISUAL

Não é o melhor que o Wii pode fazer, mas o visual dos jogadores é bom e o game roda suavemente.



ÁUDIO

Como em todos os jogos da EA Sports, a trilha sonora abusa de músicas que tocam nas rádios.

JOGABILIDADE

Usar o Wii Remote nas jogadas é simples, mas o que rouba a cena é a opção de desenhar táticas na tela.

INOVAÇÃO

Além do "Call your Shots", não há outros elementos que não tenham sido vistos em versões anteriores.

NG RESUMO

Uma das melhores versões da série Madden por conta da interatividade e da possibilidade de criação de jogadas.

70

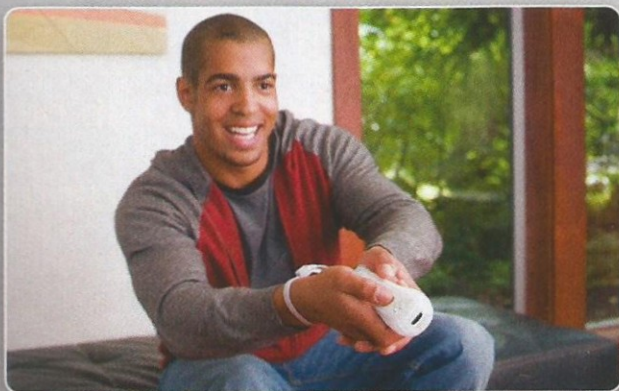
**A Latamel Inc. parabeniza a Gamers
pela inauguração de sua nova loja
no Shopping Ibirapuera e pela abertura do seu site.**



gamers[®]

PROMOÇÃO

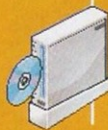
Durante o mês de outubro
Na compra de qualquer jogo da Nintendo,
você ganha uma camiseta exclusiva.



Nintendo[®]

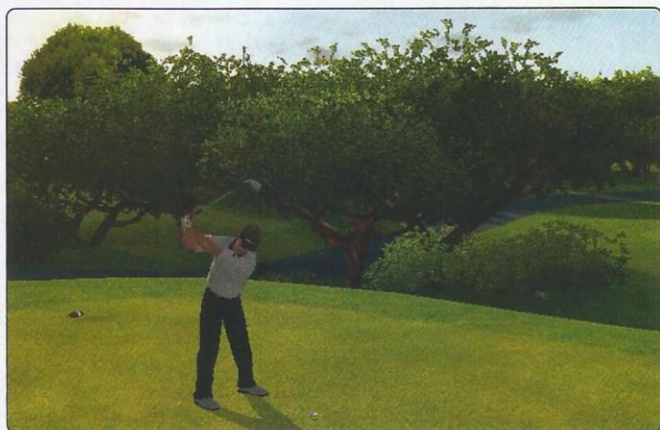
Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2008 Nintendo.

gamers[®]



REVIEWS

TIGER WOODS PGA TOUR 09 / FERRARI CHALLENGE



• Tão simples quanto jogar qualquer outro game de golfe no Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 09

Mais um para o currículo da EA



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

Wii
ELECTRONIC ARTS
TIBURON

Como já ficou comprovado com os outros jogos de golfe lançados para o Wii, o desafio das empresas que desenvolvem títulos baseados no esporte não está no sistema de controle. Afinal, quando você tem um Wii Remote nas mãos, não há muito o que inventar. O que realmente faz a diferença no console da Nintendo é o conteúdo extra, criado exclusivamente para tirar proveito de todos os recursos que ele tem a oferecer e, claro, para chamar a atenção dos jogadores casuais.

Para quem é fissurado no esporte, *PGA Tour 09* obviamente não desaponta. O realismo nas tacadas, as réplicas de campos reais, a chance de participar do campeonato oficial, as partidas online – está tudo lá, como manda a tradição da série. Mas é nos modos de jogo menos tradicionais que o game prova que o universo do golfe pode ser muito mais divertido do que parece. O jogo conta com minigames perfeitos para disputas multiplayer. Há desde jogos que não envolvem tacadas e buracos – quicar a bolinha na ponta do taco o maior número

possível de vezes e pilotar um carrinho para recolher as bolas lançadas no campo, por exemplo – até desafios em que os participantes podem alterar a direção das bolas usando o cursor do Wii Remote.

Apesar de a palheta de cores não ser tão variada quanto a de um *Mario Golf* e não existir a possibilidade de jogar com Miis, *PGA Tour 09* é um dos melhores simuladores do esporte disponíveis para o Wii atualmente.



EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	9
INOVAÇÃO	5

RESUMO

É o terceiro jogo da série para o Wii e, sem sombra de dúvida, o mais completo de todos. Diverte tanto os fanáticos quanto os casuais.

76

FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI

Não é ruim, mas poderia ser bem melhor



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

Wii
ACTIVISION
SYSTEM 3



• Ferrari? Não, muito obrigado. Preferimos continuar com nossos Fuscas

Um amigo meu sempre dizia: “Não adianta nada ter uma Ferrari na garagem se você não tem dinheiro para comprar gasolina”. Este jogo de Wii está recheado de Ferraris – são mais de 40 modelos, desde clássicos dos anos 50 até bólidos do novo milênio – mas o passeio não é tão divertido assim. Não que o tanque esteja totalmente vazio, mas faltou turbo na reta final.

O game quer ser um simulador, mas tem muito de arcade para ser considerado como tal. Com o Wii Remote em posição horizontal, o jogador controla os carros. Quer dizer, tenta. Os controles não têm uma resposta excelente, e até pegar a manha, lá se foi um bom tempo. Depois de uma certa experiência adquirida, as corridas ficam mais fáceis; mas aí a falta de competitividade do

computador e a ausência de um sistema de avarias estragam boa parte da diversão. Bateu a toda velocidade no muro? Sem problemas! Apenas continue correndo como se nada tivesse acontecido.

Para não dizer que é só desgraça, o game tem uma boa variedade proporcionada justamente pelo elevado número de carros (e cada um deles apresenta dirigibilidade distinta) e até um modo “Super Trunfo” para jogadores veteranos e fanáticos pela marca italiana de automobilismo.



EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	6
INOVAÇÃO	5

RESUMO

Um belo show room com alguns dos carros mais desejados do planeta. Bom para dar um rolezinho, mas não uma volta ao mundo.



• Entre pilotar e jogar Super Trunfo, ficamos com a segunda opção

62



apresenta

VIDEO GAMES LIVE™

— 2008 —

O maior show da Game Music está de volta ao Brasil em mais um espetáculo de som, luz e imagens.

Orquestra Petrobras Sinfônica e Coral Sinfônico do Rio de Janeiro executando as trilhas dos games mais famosos do mundo:

Mario
Zelda
Final Fantasy
Halo
Warcraft
Metal Gear Solid
Kingdom Hearts
Metroid
Castlevania
Guitar Hero
God of War
Harry Potter

E MUITO MAIS...

Abertura com a banda MEGADRIVER;

Torneio de Guitar Hero;

Concurso de Cosplay..

05 de Outubro
Rio de Janeiro
Canecão Petrobras

20:30h

Ingressos à venda

www.videogameslive.com.br

patrocínio

Co-patrocínio

Realização

Apoio

Promoção



SECRETARIA DE CULTURA

SECRETARIA DE ACULTURA

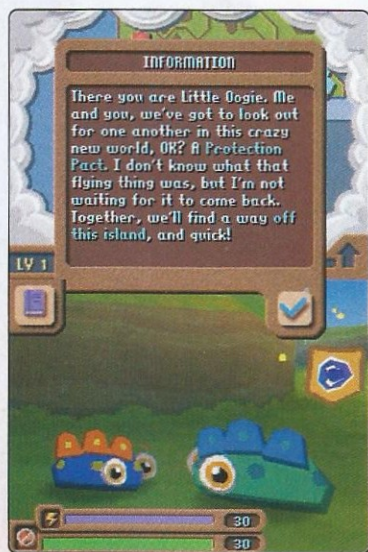




Algumas criaturas querem sua amizade, outras querem seu sangue

SPORE CREATURES

Tudo o que Charles Darwin precisava era de um DS



Humano ou bicho, não importa: moicano vermelho é sinal de punk rock. Oi!

Todo mundo já sabe o que é *Spore*, certo? O projeto de Will Wright, o mesmo de *The Sims*, apresenta similaridades com seu best-seller logo no seu conceito, afinal, ambas as franquias não têm uma necessidade de roteiro: você está lá porque quer viver, evoluir. No caso de *The Sims*, a experiência é bem parecida com sua vida cotidiana. E o grande barato de *Spore* é fugir exatamente desta premissa: você começa como uma pequena célula e deve se transformar em um bicho terrestre, procriar a espécie e evoluir até conquistar o planeta.

A versão de DS, *Spore Creatures*, perde meu apreço logo no início, quando coloca um roteiro bobo para validar o game. Quem disse que um jogo como este precisa de algo assim?

Mas tudo bem, lá está você: uma lesminha, tentando salvar seu amigo-lesminha de um alienígena. Para isso, claro, você precisa ficar fortão e bem mais complexo, já que organismos unicelulares não costumam ter vida longa em brigas. A partir daí, o título se desenrola como um spin-off verdadeiro: você se alimenta, muda sua cadeia de DNA, agrega novos membros... Até estar pronto para sair da água e começar uma nova civilização.

Assim como no game matriz, há duas formas de coletar DNA e, assim, evoluir: extinguir a outra espécie (para isso, o foco são bocas, garras e patas que tenham habilidades de ataque) ou dominá-la culturalmente. O que, no DS, significa trocar carinhos com a Stylus e realizar uma dança em que você deve seguir o ritmo da música na tela.

Cada vez que sua criatura subjuga uma nova raça, ganha pontos de DNA que podem ser gastos em novas partes do corpo. São as suas escolhas que determinam se o game será mais fofo e rosa ou mais agressivo e negro. Afinal, quando você coloca uma nova garra, quer testá-la no "mundo real", certo?





CRIADOR DE CRIATURAS

A sobrevivência é difícil no mundo de *Spore*



CORPINHO MALEÁVEL

São dezenas de partes corporais para alterar sua criatura. Você as coloca no bicho e ajusta do jeito que quiser, inclusive o tamanho. A maioria das nossas criações ficou ridícula.

DESIGN DE BICHOS

Assim que ficar feliz com sua nova monstruosidade, você pode enchê-la de cores. Isso não altera as estatísticas da criatura, mas é uma parte bem bacana do processo. Que tal as cores do seu time de futebol?



SOLTANDO O BICHO NO MUNDO

Quando acabar, você verá um sumário com as habilidades do seu monstro. Agora, você pode salvá-lo e enviá-lo via Wi-Fi para conhecer outros DS. O bichinho vai ficar contente.

É MUITO DIVERTIDO VER TODO O TIPO DE RAÇAS BIZARRAS, CADA QUAL COM O SEU JEITO DE ANDAR, FORMATO E COR



• Já que a câmera não ajuda muito, a tela de mapa é primordial para se localizar



• Seus animais também precisam se alimentar. E não falta pasto no jogo

Versão de brinquedo

O problema é que a versão de DS não deixa que você faça o mais legal: criar seu bicho do jeito que você quiser. Sempre há uma missão a cumprir e esta pede por uma habilidade

especial. Então, você acaba gastando seus preciosos pontos de DNA onde o jogo quer que você gaste, e não exatamente onde você gostaria de aplicá-los.

Além disso, *Spore Creatures* traz outros problemas. O fato de você gastar os pontos de forma mais enclausurada faz com que as missões acabem se tornando chatas. Primeiro que elas não são as coisas mais bacanas do mundo e sempre acabam em: 1) extermine tal raça; ou 2) fique amigo daquela outra. Depois que, por conta delas, você se sente preso a um roteiro que nem deveria estar lá. E já que o game se baseia muito mais nas missões do que na evolução por excelência, isto se torna um problema de mecânica. Assim como a câmera, extremamente estática e pouco maleável. É mais fácil olhar para o mundo via mapa-múndi do que na tela do seu jogo.

E, assim, é capaz de você perder o que realmente vale a pena em *Spore Creatures*: seu mundo. É muito divertido ver todo o tipo de raças bizarras, cada qual com o seu jeito de andar, formato e cor. Também é válido passear por aí a esmo, coletar todas as partes corporais possíveis e tentar mudar a sua criatura completamente. Os gráficos foram muito bem aproveitados no DS, sem contar a sonorização, que também é excelente.

Talvez você sinta vontade de jogar o game até o final. Porque assim que você salva o seu amigo-lesminha dos alienígenas (ainda não entendi por que raios alguém bolou esse roteiro), chega a hora de voltar a todas as áreas anteriores do jogo para coletar partes que ficaram para trás, mudar sua criatura do jeito que quiser e trocar as raças criadas por você com os seus amigos. Se o game fosse só isso, ou se pelo menos o foco fosse esse, não teria como dar errado.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **EA**
DESENVOLVIMENTO **MAXIS**

RECURSOS



O QUE É

Evolua uma criatura desde sua forma unicelular até o tamanho monstro e salve a galáxia de bestas tirânicas.

VISUAL

8

O visual do mundo e das outras criaturas é ótimo. As suas opções deixam um pouco a desejar.



ÁUDIO

6

Nada de músicas, aqui é só o som da natureza, isto é, das outras raças – o que é bem divertido.

JOGABILIDADE

5

Faça amigos, aperfeiçoe criaturas, combata outras criaturas e repita. Fica entediante bem rápido.

INOVAÇÃO

5

Na versão de DS, você só vê parcelas de como seria legal ter liberdade completa para criar sua nova raça.

NG RESUMO

Evoluir poderia ser mais divertido. O legal é mandar suas criaturas para os amigos e vasculhar o mundo depois que a aventura acaba.

60



REVIEWS

VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE

VIVA PIÑATA

POCKET PARADISE

Paradoxo total: bichos fofinhos que comem uns aos outros



Monitor A tela superior mostra atualizações constantes de tudo o que está rolando no jardim

	Grass	Long Grass	Water
	38%	15%	24%



• Cavalos e outros bichos grandes só aparecem quando você está bem no jogo

cenas animadas da série de TV; Garden, que é o principal; e Playground, simples diversão com minigames.

A mudança mais significativa entre a versão de mesa e a portátil está na jogabilidade, claro. O uso da Stylus torna tudo mais objetivo e intuitivo. A tela superior do DS informa a situação do jardim, enquanto na tela de toque rolam as ações e interações. O direcional e os botões frontais servem para conduzir a câmera pela área de jogo, enquanto o botão L serve para mostrar todo o terreno (uma das novidades) e o R alterna a informação das duas telas e mostra um banco de dados. Se tiver dúvidas, recorra à enciclopédia do jogo. Quer atrair novas piñatas? Clique sobre os visitantes e providencie as condições favoráveis para torná-los residentes. Evoluir seu jardim é legal, mas o sistema de recompensa é tão lento que dá a impressão de que nada muda.

Não há mais o minigame do labirinto na dança de acasalamento das piñatas: tudo se resume a objetivos que favoreçam as criaturas para o ato. O fertilizante agora é produzido por uma piñata inseto e a cor do produto depende do tipo de fruta que o bicho come. É possível mandar piñatas para seus amigos via Wireless.

Do modo Episodes não há o que falar, enquanto o modo Playground está lá para desafiá-lo por pura diversão. Um game muito bacana, mas que deve ser jogado aos poucos ou você pode cansar rápido.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **THQ**
DESENVOLVIMENTO **RARE**

RECURSOS



O QUE É

Simulador de jardinagem bonitinho e povoado por bonecos de papel machê recheados de doces. Dá vontade de morder.

VISUAL

7

A transição do 360 para o DS sofreu queda na qualidade visual, é óbvio, mas ainda assim maravilha os olhos.



ÁUDIO

6

Músicas que vão da agitação à calma e efeitos sonoros que criam um contraste agradável.

JOGABILIDADE

8

A simplicidade do uso da Stylus favorece a diversão e otimiza ainda mais o gerenciamento do terreno.

INOVAÇÃO

7

Não há nada igual no portátil. Mesmo assim, o jogo tem alguns momentos de frustração.

RESUMO

Apesar do sistema de recompensa ser lento, é uma ótima adição à biblioteca do DS. Pode substituir até a pescaria na hora de relaxar.

73



EXCLUSIVAMENTE
BRASIL

REVIEWS

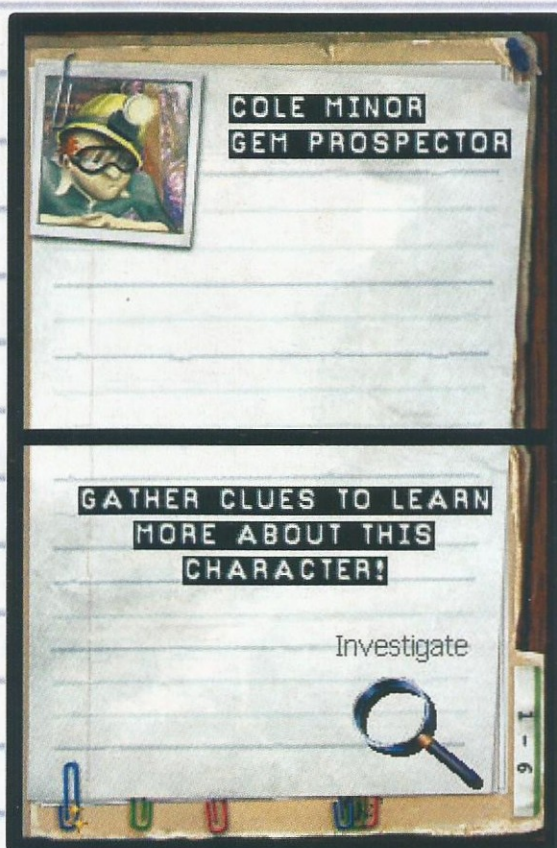
MYSTERY CASE FILES: MILLIONHEIR



Game Over? Jura? Muito obrigado!



Passarinho moderno escolhe o local de repouso: ninho ou carrinho de bebê



A lente de aumento serve para ler as letras miúdas: "Cuidado! Risco de tédio e chateação. Jogue com moderação"

MYSTERY CASE FILES

MILLIONHEIR

O próximo da série será "Mystery Case Files: José Richeir"

Quem nunca gastou horas ou até dias inteiros resolvendo quebra-cabeças simples como palavras-cruzadas ou jogo dos sete erros? *Mystery Case Files* foi feito para pessoas que sempre gostaram de passar o tempo com puzzles simples e diretos, e traz a mesma mecânica de seus antecessores para PC em que o objetivo é encontrar objetos em um cenário bagunçado.

No DS, o jogo conta com dois modos principais: um é guiado por uma história – simples, só para justificar a busca por objetos em um cenário – e o outro é a procura pelos artefatos indicados pelo jogo, sem enlaços, apenas encontre o que foi pedido para passar para a próxima, e mais complexa, caçada. E como é de se esperar de uma conversão de um jogo de computador em que o mouse é o controle principal, toda movimentação pelos cenários é realizada pela tela de toque do portátil. O que, para nossa sorte, foi muito bem implementado.

Divertido, mas só por um tempo

Mas apesar dos controles precisos, o jogo tem um sério problema de

variedade. Mesmo com alguns enigmas em que é necessário encaixar tijolos, usar a Stylus para limpar objetos na tela ou montar quebra-cabeças clássicos juntando partes de fotografias, você sabe que depois de alguns minutos voltará a mais uma caçada por objetos em um cenário esquizofrênico, mas tendo que agüentar um pouco mais da péssima história.

Quem jogou *Phoenix Wright* perceberá que alguns momentos de investigação da série da Capcom têm muito em comum com *Mystery Case*. Infelizmente, ao contrário da saga do advogado, a história é bem mais fraca e o senso de humor também não funciona. Outra falha é que o jogo é indicado apenas para donos de DS Lite, já que jogar no velho modelo certamente resultará em problemas de

vista na tentativa de encontrar os objetos com o deficiente contraste da tela original.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **NINTENDO**
DESENVOLVIMENTO **BIG FISH GAMES**

RECURSOS



O QUE É

Mais um jogo de quebra-cabeças para o portátil da Nintendo, mas sem o mesmo brilho de muitos de seus concorrentes.

VISUAL

7

Cenários complexos e objetos bem desenhados. O mesmo não pode ser dito dos personagens genéricos.



ÁUDIO

7

Músicas simples que ajudam a reforçar o tom de mistério e investigação do jogo.

JOGABILIDADE

8

Ótimo uso da tela de toque, com precisão e resposta exatas tanto nos puzzles quanto nos cenários.

INOVAÇÃO

3

Não faz nada de novo ou que outros jogos do portátil já não tenham feito tão bem ou melhor.

NG RESUMO

Divertido para fissurados em quebra-cabeças visuais. Se não é o seu caso, fique com *Professor Layton* ou *Phoenix Wright*.

60



Lojas assim devem fazer muito sucesso em países como Iraque, Cisjordânia, etc.

LOCK'S QUEST

Uma vitamina de gêneros para o seu DS

Durante a geração do cartucho e boa parte da geração do CD, games que caíam nas graças dos jogadores tinham sua fórmula copiada, dando origem a jogos genéricos. A solução para não seguir o mesmo caminho dos outros jogos? Misturar gêneros na tentativa de criar algo diferente e se destacar.

Hoje em dia, com inúmeras seqüências e remakes em desenvolvimento, o DS passa por uma fase parecida. E é por isso que *Lock's Quest* pode ser considerado um sopro de originalidade no portátil. Sabe aquele episódio do Chaves em que ele vende suco de tamarindo que parece de limão, mas tem gosto de laranja? Então, a 5th Cell fez algo parecido: um game que parece RPG, tem jeito de simulador de construção, mas, na verdade, é um RTS.

Combate construtivo

Não se engane pelo visual bonitinho: o jogo tem um nível de desafio bem alto e conta com um enredo bacanudo e dinâmico, dando a impressão de que a ação não pára um instante sequer. A interface é ótima. Na tela de cima fica o

mapa da cidade com a localização de pessoas ou o campo de batalha com a posição dos inimigos; na de baixo, você usa a Stylus para conduzir o protagonista e interagir com objetos ou outros personagens. O uso da tela sensível, aliás, é sensacional – é onde a jogabilidade mordisca o estilo de *Warcraft 2* pela funcionalidade.

O sistema de combate é dividido em duas partes: construção e batalha. O modo construção ocorre antes da peleja e você, como um aspirante a Archineer – pessoa habilidosa na construção de máquinas, armadilhas, torres e armas –, precisa construir fortificações ao redor do local que deve ser protegido para, em seguida, resistir bravamente até o cronômetro zerar. Aqui, a sua criatividade e a quantidade de Source disponível (elemento que permite a construção de barreiras e afins) são o limite.

Durante a batalha, é possível enfrentar dezenas de inimigos de uma só vez. Lock pode realizar ataques poderosos dependendo do seu reflexo: é necessário acionar números que aparecem em ordem crescente na tela. Em algumas cidades, o combate rola no mesmo esquema, só que com visão lateral. São cem dias de batalha na campanha, algumas missões extras, um mapa amplo para explorar e cerca de 20 horas de jogatina. E se você



conhecer alguém que também tem uma cópia do jogo, ainda pode disputar partidas multiplayer. Vale a pena.



“E então, no décimo terceiro dia, exatamente às 02:20, ele deu início à inesquecível subida pelas falésias da Colina do Pé...”



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **THQ**
DESENVOLVIMENTO **5TH CELL**

RECURSOS



O QUE É

Um game de estratégia em tempo real que combina vários gêneros e é conduzido como um RPG. Uma salada mista, mas das boas.

VISUAL

A animação de abertura e a ação do game combinam beleza e carisma de uma maneira única.



ÁUDIO

A trilha e os efeitos sonoros prendem você durante as batalhas e o deixam relaxado durante a exploração.

JOGABILIDADE

Praticidade na movimentação, simplicidade na construção e dinamismo nos combates.

INOVAÇÃO

A miscelânea de gêneros não é novidade, mas fica mais interessante com o ótimo uso dos recursos do DS.

NG RESUMO

É um game diferente que consegue ser cativante, simples, intenso e desafiador ao mesmo tempo. O multiplayer é viciante.

89

POKÉMON

Limited Edition

Edição limitada

BONUS!

EPISÓDIO ESPECIAL DE
MYSTERY DUNGEON COM
DVD E ESTOJO

NINTENDO DS

Adquira seu console
EDIÇÃO ESPECIAL POKEMON
individualmente ou em
PACOTE PROMOCIONAL
Inclui:

- 1 DVD com episódios do desenho animado
- 1 Poster
- 1 Estojo protetor Edição limitada

ENCONTRE EM SUAS LOJAS FAVORITAS!

Notebook
Now

shopline.com

WAL*MART

GAME
WORLD

NET
BOX
INFORMATICA

plus

U2 GAMES
com

VIDEO-GAME
clube

gamers

PERNAMBUCANAS

Livraria
Saraiva
www.saraiva.com.br

Mega Mídia
INFORMATICA

GT
ccb

fnac

Nintendo

O Nintendo DS é uma marca registrada da Nintendo. © 2008 Nintendo.

NINTENDO DS™ lite

BONUS!

EPISÓDIO ESPECIAL
MYSTERY DUNGEON COM
DVD E ESTOJO

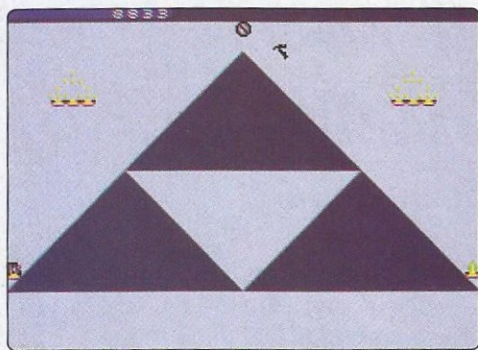
POKÉMON
Limited Edition
Edição limitada



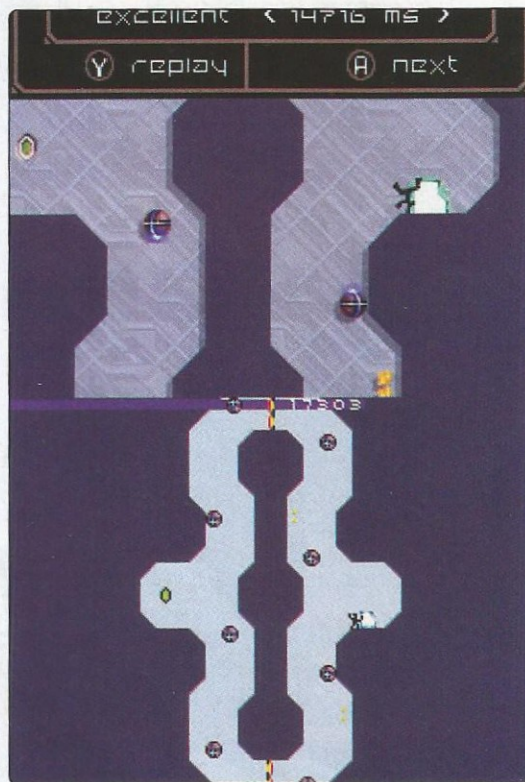


REVIEWS

N+



• Adivinha qual é a série favorita dos caras que criaram N+? Dica: não é da Sony



Tão bom que vai um levar um "B+"

Depois de sofrer com *Bangai-O Spirits* (não fui eu quem analisou o jogo na edição passada, mas nem por isso deixei de testá-lo), a última coisa que eu queria era jogar algo tão difícil quanto ele. Foi com esse objetivo em mente que eu escolhi *N+* para avaliar entre as várias opções disponíveis este mês. "Nunca um jogo simples como este causaria tanta frustração quanto um dos títulos mais hardcore já lançados para o portátil", pensei pouco antes de colocá-lo para rodar no DS. Ledo engano, meu caro. Apesar de não ser um shooter frenético, *N+* consegue ficar no mesmo patamar de *Bangai-O Spirits* nos quesitos desafio e dificuldade.

Precisão e paciência

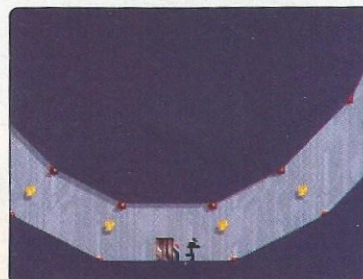
Seu objetivo nas fases é simples: abrir um portal e então chegar até ele. O difícil é fazer isso sem ser morto pelas diversas armadilhas espalhadas pelos mapas. Há minas explosivas posicionadas em locais ingratos, esferas elétricas que dificultam a passagem em alguns pontos, sensores de movimento que disparam raios em você, etc. Para piorar a situação, o design das fases nunca te favorece.

Quando as plataformas não são estreitas demais para que você caia no mar de minas logo abaixo, as inclinações do cenário tornam mais difícil a realização dos pulos. Quando a distância entre as paredes não é grande o bastante para que você sofra pulando de uma para outra, o local onde o portal se encontra é tão alto que qualquer erro pode resultar em uma queda sem escapatória para a morte.

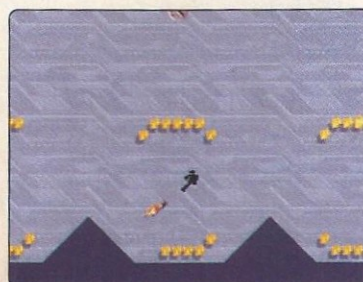
Mas apesar de fazer de tudo para você se dar mal, *N+* consegue mantê-lo grudado ao DS de uma maneira que poucos jogos conseguem. E se os quase 200 desafios originais não forem suficientes para você, é possível se conectar à Nintendo Wi-Fi Connection para baixar outros ainda mais cabeludos feitos por jogadores ou criar os seus próprios. Além disso, existe um modo

multiplayer com suporte para duas pessoas em rede local.

De todas as versões disponíveis do jogo (ele surgiu como um jogo em Flash e apareceu na Xbox Live Arcade no começo do ano), a portátil é a melhor de todas, pois trata-se de um estilo perfeito para ser jogado em doses homeopáticas e de forma descompromissada.



• Pulos precisos são a regra do dia aqui



• Depois disso, ele virou um purê de ninja



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **ATARI**
DESENVOLVIMENTO **SILVERBIRCH**

RECURSOS



O QUE É

Teste sua habilidade e a sua paciência em jogo de plataforma extremamente simples, mas absurdamente viciante.

VISUAL

7

Não é preciso dizer muita coisa. Olhe as imagens. Bom o bastante para o que o jogo se propõe.



ÁUDIO

6

Como padrão, o jogo vem com a trilha desligada. Deixe-a assim: as músicas não são grande coisa.

JOGABILIDADE

1

Tudo o que tem de fazer é correr e pular e, para isso, o esquema de controle funciona com perfeição.

INOVAÇÃO

2

Tirando o tapa que foi dado no visual se comparado ao da versão original, não há nada realmente novo aqui.

NG RESUMO

É um game perfeito para se jogar em um portátil: simples, viciante e com um bom nível de desafio. Você vai pastar para terminar.

80

**NOVO REVENDEDOR
AUTORIZADO
DA NINTENDO**

PERNAMBUCANAS

Console Wii
R\$ 1999,00



Jogo WiiFit
R\$ 599,00



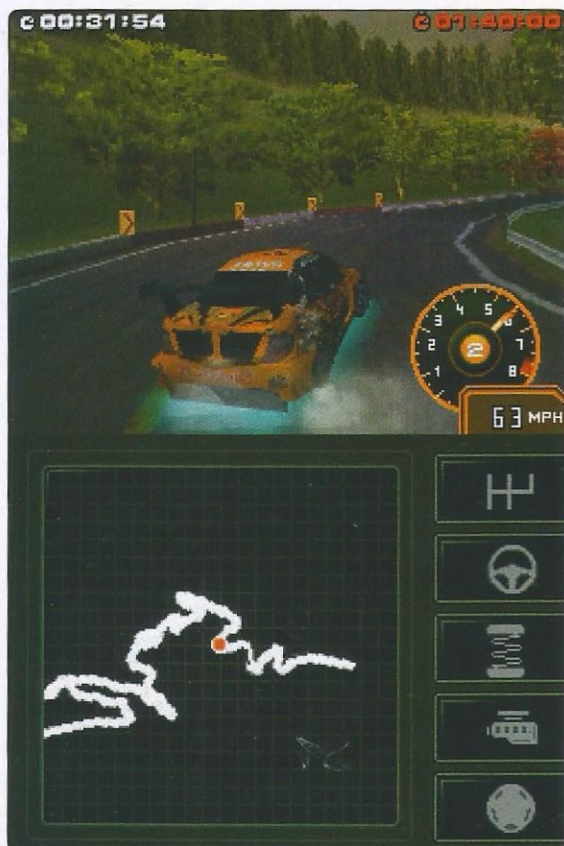
**DS Cobalt - bundle
com Mario Party**
R\$ 799,00



Jogo Mario Kart Wii
R\$ 249,00



Jogo Wii Play
R\$ 259,00



“Calma, amor! Só mais uma volta e eu estaciono para a gente casar na igreja”



Maça verde é uma delícia! Mas... Qual a função dela em um jogo de corrida?



Os pilotos comeram muita maçã verde e agora aceleram para chegar ao banheiro

GRID

Cometeu algumas penalidades e perdeu posições

Manja quando você dá aquela requentada na pizza de sábado para almoçar no domingo e, quem sabe, na segundona braba? Acontece algo semelhante com alguns títulos de DS. A empresa cria a versão principal, destinada aos consoles de mesa, depois ajusta aqui e ali para relançar no portátil.

O resultado, como é de se esperar nesse tipo de adaptação, nem sempre é dos melhores. O DS é um aparelho que pede crias do zero, pensadas para explorar suas funcionalidades. Reaproveitar idéias para evitar custo extra de desenvolvimento acaba em exemplos como *Grid* que, se não chega a ser desastroso, tampouco oferece algo que valha o investimento.

A princípio, a sensação é de que a partida agrada. Trinta minutos depois, a sensação some. O *Grid* original foi pensado para fanáticos por velocidade. No DS, a idéia permanece até certo ponto. Nota-se facilmente a diferença de dirigibilidade entre os carros e a maneira distinta de habilidade exigida

em cada uma das três regiões do jogo. Nos EUA, as provas rolam em circuitos de rua e com carros peso-pesados, como Mustangs. Corridas em circuitos acontecem na Europa. Já no Japão, ficam as competições de Drift, que consistem em fazer a máquina derrapar nas curvas.

Construindo a contragosto

Se tudo se resumisse a isso, certamente estaria ótimo. Há um montão de carros, os controles funcionam bem (até mesmo no Drift), as pistas são variadas e muito semelhantes às versões do mundo real, e a sensação de velocidade agrada.

Acontece que, para forçar a barra e dizer que o jogo usa algum recurso específico do portátil, a produtora embutiu um editor de pistas obrigatório no meio da partida. Preste atenção: não se trata de uma opção acessível a quem quiser, mas de um objetivo sem escapatória. De repente, entre uma disputa e outra, você deve parar, criar um circuito (sem um tutorial detalhado de como o treco funciona) e ainda cumprir exigências (tantas retas, tantas curvas, um túnel, etc.) para dar continuidade ao modo carreira. Um negócio sem sentido, que emperra a diversão e que não traz nada de interessante ao conceito do jogo.



Se você fizer vistas grossas a isso, exatamente como eu fiz, por certo terá um título de corrida para passar algumas (poucas) horas. Nada além disso.



EM DETALHES

PLATAFORMA	DS
PRODUÇÃO	CODEMASTER
DESENVOLVIMENTO	FIREBRAND

RECURSOS



O QUE É

Game de corrida originalmente feito para consoles de mesa. A adaptação poderia ter sido mais bem trabalhada.

VISUAL

No gênero corrida, é muito difícil achar algo visualmente melhor do que *Grid* no DS.



ÁUDIO

Genérico demais. É quase impossível reconhecer a diferença entre os carros pelo ronco dos motores.

JOGABILIDADE

Os controles são altamente precisos, com especial atenção às provas de Drift.

INOVAÇÃO

Editar pistas é bacana, mas está longe de ser inovador. Ainda mais quando o jogo te obriga a isso.

NG RESUMO

Não é ruim. Na verdade, é um dos melhores jogos de corrida do portátil. Mas tem coisas que poderiam ter ficado de fora.

55

Novo revendedor autorizado Nintendo.



Wii™



Jogos para Wii
a partir de

R\$ **99,00**



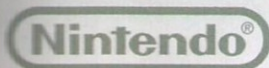
NINTENDO DS™



...é para todos.

Jogos para DS
a partir de

R\$ **79,00**



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

Miami Store
www.miami.com.br
19 2122.3500

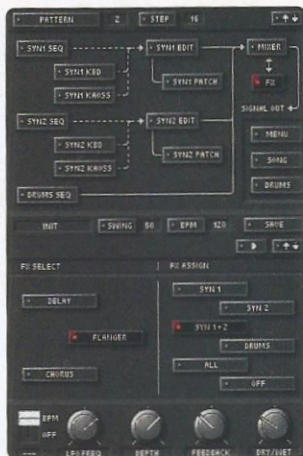


REVIEWS

KORG DS-10



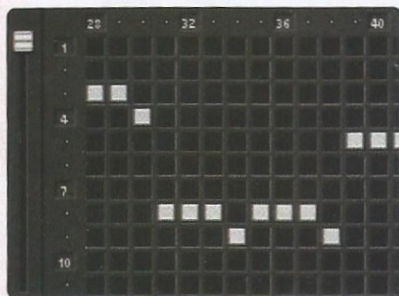
• Acordes não funcionam no teclado dos dois canais principais



• A caixa de efeitos tem delay, flanger e chorus customizáveis



• Arraste e bata a Stylus para controlar dois parâmetros. Show!



• Números de padrões vão no eixo Y e a posição das músicas, no eixo X



• Esta é parte frontal. Com jeito, muitos sons podem ser recriados



• A parte de trás proporciona um alto grau de customização

KORG DS-10

Technera, technera e mais technera...

Se você tem interesse em fazer música computadorizada, vai ter horas de diversão com este brinquedinho. Ele transforma seu DS em um software de sintetizador com um seqüenciador de padrões e alguns extras para dar um toque especial em suas músicas gravadas ou performances ao vivo.

Sem nada de game nele, este é um programa básico que canaliza toda a potência do DS para criar sons cabulosos nos pequenos alto-falantes do aparelho. Pacotes semelhantes estão disponíveis para PC, mas este aqui é muito mais simples e fácil de usar.

Os seis canais do sintetizador podem ser programados independentemente para produzir uma grande variedade de sons, embora quatro deles estejam reservados como canais de bateria e podem ser controlados por um seqüenciador menos flexível que os dois sintetizadores principais. Você pode carregar um ou mais canais de bateria com algo além de sons de bateria, mas é melhor enxergar *Korg DS-10* como um sintetizador de dois canais com percussão.

A menor rave do mundo

Os dois canais principais podem ser programados com a inserção de notas em uma matriz de padrões. Os padrões

podem ter até 16 passos, e você pode ter apenas 16 padrões em uma música, o que é um pouco limitado.

Como alternativa, você pode compor usando a tela de toque como uma superfície de controle 2D. Esta parte é brilhante: arrastando ou batendo a Stylus, é possível gravar por cima da nota, equalizar o volume entre os falantes ou mecanizar vários botões do sintetizador.

Até oito consoles podem ser conectados e sincronizados. Dados podem ser transferidos do DS principal e editados em outros, o que significa que você pode criar algumas músicas bem elaboradas. Como cada DS exige um cartucho para salvar os dados, a brincadeira vai sair tão cara quanto um

pacote sofisticado para PC, mas fazer um show com oito pessoas no PC não vai te dar tanta audiência no YouTube.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **AQ INTERACT**
DESENVOLVIMENTO **CAVIA / KORG**

RECURSOS



O QUE É

Um software de sintetizador Korg com um seqüenciador e opções de performance ao vivo. Não é um game!

VISUAL

Extremamente básico, mas fácil de navegar e bem estiloso de uma maneira minimalista.



ÁUDIO

Espreme um som de alta qualidade do DS. Se você conectar a um amplificador, fica impressionante.

JOGABILIDADE

Não é um game, então você tira dele exatamente aquilo que coloca. Nem mais, nem menos.

INOVAÇÃO

Não sabíamos que o DS tinha um som tão poderoso assim. E também faz bom uso da tela de toque.

RESUMO

Este cartucho e um par de fones de ouvido vão deixar qualquer fã de música que possui um DS ocupado por um bom tempo.



PROMOÇÃO

MARIOKART™ Wii

Desconto
de
R\$ 80,00



No mês de outubro,
na compra do
Mario Kart Wii
(Jogo + Acessório
Wii Wheel)
você ganha
mais 1 acessório
Wii Wheel.

(Promoção válida enquanto
durar o estoque).

Sites participantes:



saraiva
com.br

shop
time.com

PERNAMBUCANAS

gamers®

Nintendo®

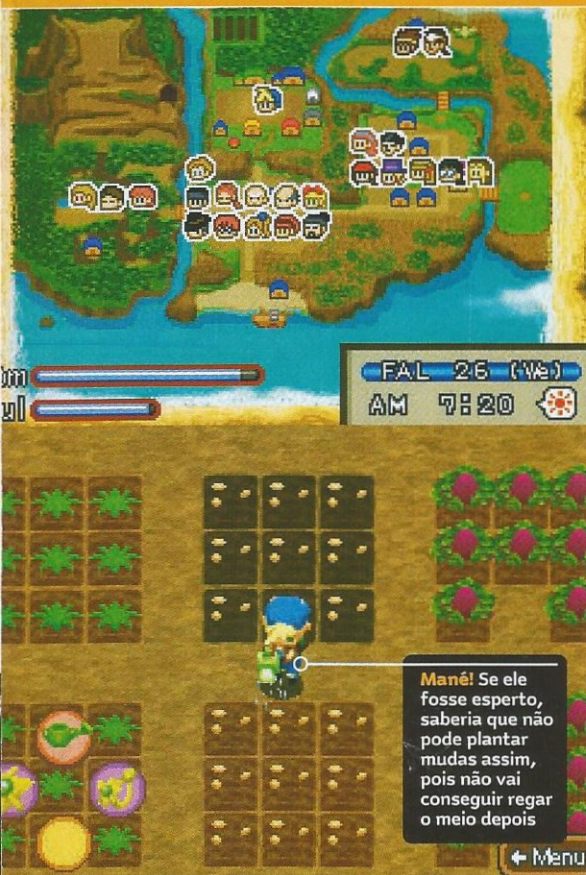
Mario Kart Wii é uma marca registrada da Nintendo
© 2008 Nintendo.





REVIEWS

HARVEST MOON: ISLAND OF HAPPINESS



• Cantar para um barril de leite? O que a solidão não faz com o ser humano...



Para quem mora na Ilha da Felicidade, ela não parece estar muito feliz

HARVEST MOON ISLAND OF HAPPINESS

Nunca foi tão difícil levar uma vida bucólica na fazenda

Talvez um dos jogos mais idolatrados e raros do SNES, *Harvest Moon* era um simples simulador de vida campestre. Seu únicos objetivos eram plantar, colher e fazer amizade com as pessoas que vivem no vilarejo próximo à sua fazenda. Desde a sua estréia, que rolou há pouco mais de uma década, a série sempre manteve o mesmo espírito e estilo, mesmo em versões com cenários bem diferentes do normal, como era medieval e futuro distante.

Ao contrário dessas experiências com a fórmula original, o cenário desta vez é bem simples. Você controle um jovem que embarca em busca de uma nova vida em uma terra desconhecida. Durante a viagem, o navio afunda e todas as pessoas que estavam nele vão parar em uma ilha deserta. Quer dizer, quase deserta, já que há uma infra-estrutura toda pronta no local. Ou seja, assim como em quase todos os *Harvest Moon* mais recentes, o argumento não é dos melhores.

Consertando os erros

Para tentar reparar um dos principais problemas de *Rune Factory* – a falta do uso da tela sensível ao toque do DS –, a Natsume fez com que ela fosse fundamental em *Island of Happiness*. Além disso, a empresa adicionou um mapa, mas ele não chega a ajudar muito, uma vez que apenas mostra a área onde o seu personagem se encontra, e não o local exato. Parece besteira, mas depois de perder algumas horas só para decorar a localização de lojas, pessoas e objetos, você certamente vai mudar de idéia.

A coisa piora ainda mais com a imprecisão dos controles: é comum gastar muito mais tempo do que o necessário só para conseguir irrigar as suas sementes. Sem a possibilidade de movimentar o personagem com o direcional, você quase sempre é obrigado a se afastar do local onde pretende usar o regador só para poder ficar alinhado da maneira certa. Isso não chega a ser um problema no começo, mas depois que a plantação cresce, torna-se algo bem desgastante. O uso de itens também é confuso: às vezes, sem motivo aparente, você simplesmente não consegue usar um item com uma determinada pessoa.



Visualmente, *Happiness* é o que há de melhor em termos de *Harvest Moon* para o portátil. Mas como visual não é tudo, as pequenas falhas e a falta de capricho com os controles fazem com que ele seja inferior a *Rune Factory* e até as versões lançadas para GBA.



EM DETALHES

PLATAFORMA **DS**
PRODUÇÃO **NATSUME**
DESENVOLVIMENTO **MARVELOUS**

RECURSOS



O QUE É

O clássico simulador de vida na fazenda retornando às suas origens, sem mundos futuristas ou cenários medievais.

VISUAL

7

Bem superior aos outros *HM* para DS, mas não mostra nada que o portátil ainda não tenha feito.



ÁUDIO

6

Músicas calmas e genéricas que casam perfeitamente com o estilo de jogo da série. Ou seja, normal.

JOGABILIDADE

5

É um dos poucos jogos de DS no qual o direcional digital faz uma falta tremenda.

INOVAÇÃO

5

Criar e compartilhar itens e cenários não são novidade, mas as possibilidades do modo de edição compensam.

NG RESUMO

Recomendado apenas para quem quer passar o tempo criando uma fazenda sem se preocupar muito com enredo ou personagens.

62



Até o grito dos inimigos é parecido com os de Metal Slug. Como pode?

COMMANDO STEEL DISASTER

Se isso aqui não é plágio, o que é?



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
XS GAMES
MANA COMP.

O nome de um jogo pode dizer tudo ou nada sobre ele. No caso deste aqui, o "nada" é o fato de ele não ter absolutamente nada a ver com o clássico *Commando* do NES; já o "tudo", se deve ao subtítulo, que entrega que o game é um desastre. Não um completo desastre, mas uma tentativa falha de pegar carona no sucesso dos outros.

O game lembra muito *Metal Slug*, só que essa lembrança está mais para clonagem do que para inspiração. E, ao contrário da série da SNK, a dificuldade não é desafiadora, mas frustrante. Você pena para passar três fases sem

poder usar continue, só para dar de frente com o capeta (o chefe da fase) e descobrir que também não há como continuar se morrer no confronto. Quem gosta de sofrer na mão de um game, está feito. Ainda mais porque *Steel Disaster* é repleto de ação do começo ao fim.

Além da dificuldade, o jogo dá outras escorregadas. A arma principal não atira em diagonal, o personagem não pula para baixo em plataformas e há muito slowdown em cenas com grandes explosões. Até vale uma conferida se você é fã do gênero, mas vá preparado para o pior.



EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	2

NG RESUMO

Clone descarado de *Metal Slug*. Não fosse o nível quase impossível de dificuldade, até dava para tirar um barato. Mas esse não é o caso, então...

51

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Como guerrear sem apertar botões



"Rapaz, onde você comprou esse buscapé? Esse aqui é dos bons, hein!"



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
DESENVOLVIMENTO

DS
LUCASARTS
N-SPACE

Depois de assumir o controle de vários Jedis diferentes e alguns ocasionais pilotos rebeldes, nada melhor do que experimentar o fruto proibido e conferir o Lado Negro da Força. *TFU* começa com o jogador no papel do mestre em pessoa, Darth Vader. Mas é por pouco tempo: logo, quem entra em cena é o Aprendiz, para levar a cabo os planos diabólicos do pai de Luke Skywalker. E o mais legal é que ele age em segredo, então você pode praticar maldades tanto com os exércitos do Império como com a Aliança Rebelde.

Tirando a defesa e a movimentação com o direcional, o jogo é todo controlado com a Stylus. Basta tocar os ícones dispostos na tela inferior para executar golpes e movimentos. Leva algum tempo para decorar onde está cada ícone, mas, assim como o Aprendiz evolui durante o jogo, você também vai driblar esse problema rapidinho.

Porém, o game não é só pancadaria. Há vários enigmas que exigem o uso de diferentes habilidades da Força e duelos com sabre de luz em que é preciso girar o sabre até o inimigo cair. Fora algumas pequenas travadas, o visual é fantástico para o padrão de um SW portátil. Ah, e a história empolga qualquer fã.



EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	7

NG RESUMO

Bom jogo que lança uma luz diferente sobre a série. Pena que é curto e não tem um multiplayer decente para justificar novas partidas.

76



REVIEWS

SBCG4AP: EPISODE 2 / HELIX

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE

EPISODE 2: STRONG BADIA THE FREE

Mais risadas e nonsense no segundo episódio da série



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
PREÇO

WiiWARE
VIDELECTRIX
1.000 Wii POINTS



Homestar Runner e Marzipan são namorados, mas sua vida amorosa é muito triste: os dois nunca deram um abraço apertado

O primeiro episódio foi bem tosco, só que de uma maneira bem positiva. Faz sentido? Pois é. Este segundo episódio também não, ou seja, é tão bom quanto o anterior. O humor ácido volta ainda mais corrosivo: Strong Bad se rebela contra o rei da cidade de Strong Badia (seria Seu Creysson o fundador da cidade?) e o motivo é nefasto: o cara está cobrando uma taxa pelo envio de e-mails! Pior que isso é o protagonista ganhar uma coleira que o confina à prisão domiciliar.

Claro que isso não segura o herói e, novamente, as situações sem noção tornam *Episode 2: Strong Badia the Free* uma segunda visita a lugares conhecidos. E com direito ao acesso a novas localidades, como o quarto de Strong Mad (irmão do protagonista). Não há muito do que falar deste



Strange Fat seria um nome apropriado

episódio, exceto que novos acontecimentos resultam em novas piadas e, conseqüentemente, boas gargalhadas. Destaque para o novo jogo de videogame disponível no quarto do protagonista, Math Kickers, uma versão de *Double Dragon* com chefes que são fórmulas matemáticas!

Os pequenos extras fazem muita diferença, mas outras coisas deixam a desejar. Se você tem um bom inglês, certamente vai se ralar de rir ao longo da conclusão deste episódio.

EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	9
INOVAÇÃO	5

RESUMO

Um enredo com tiradas sensacionais, situações sem noção e novas missões. As novas localidades dão fôlego para as piadas não perderem a graça tão facilmente.

80

HELIX

Agora já dá para ir para a balada sem sair de casa



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
PREÇO

WiiWARE
GHOSTFIRE
1.000 Wii POINTS



“É melhor conferir para não dar vexame na pista. O sovraco direito está ok. Agora vamos ver o esquerdo e o chulé dos pés”



Como é possível apurar pelas imagens, os gráficos são bem variados. Que beleza!

WiiWare é um berço para boas idéias, mas o canal também corre o risco de virar aterro de jogos xexelentos.

Helix é bom para se exercitar: usando dois Wii Remotes, um em cada mão, o jogador entra no clima de “baladeiro caseiro” e pode queimar algumas calorias... Ou não. A idéia não funciona como deveria. Parece que pegaram um boneco, músicas de balada londrina e o fundo animado do Windows Media Player, bateram no liquidificador e botaram para vender. O boneco faz os movimentos que você deve repetir “espelhadamente”: se ele levantar a mão direita, você levanta a esquerda.

Além de imitar o boneco, é preciso atrasar a informação do seu

cérebro em quase meio segundo para seguir o ritmo da música e só então repetir o movimento indicado.

Se você não é do tipo que se entrega ao jogo, descobre que nem é preciso imitar o que vê na tela, mas apenas balançar o Wii Remote correspondente. E quando você pega a manha de verdade, o repertório musical é tão parecido que enjoa em questão de minutos.

EM DETALHES

VISUAL	3
ÁUDIO	8
JOGABILIDADE	4
INOVAÇÃO	5

RESUMO

Mais uma boa idéia executada de maneira tosca. A diversão pode ser momentânea ou se alongar por alguns minutos, mas o arrependimento posterior é eterno.

47

GROOVIN' BLOCKS

Nem os blocos de Carnaval são tão musicais quanto esses aqui



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
PREÇO

WiiWARE
EMPTY CLIP STUDIOS
800 WII POINTS



Obviamente, quem tem noção de ritmo consegue fazer mais pontos

A idéia até que é bacana: misturar Tetris com Guitar Hero em um jogo simples e fácil, que consegue divertir por algum tempo. O objetivo consiste em encaixar as fileiras de peças para formar combinações e ganhar pontos. Para superar os recordes do jogo, porém, é necessário fazer isso de acordo com a batida da música que estiver tocando.

Apesar da referência a Guitar Hero no começo do texto, não há nenhum rock pesado aqui. As músicas são todas eletrônicas. Não gosta? Sem problemas, pois você pode colocar a TV no mudo e ainda assim conseguir boas

pontuações. Só que é por causa disso que o game não cumpre tudo o que propõe. Oras, se a proposta era mesclar dois gêneros diferentes e um deles é dispensável, então isso quer dizer que a idéia não foi muito bem executada, certo?

Com música ou sem música, é preciso ter raciocínio rápido e coordenação para formar todas as combinações possíveis de peças e, principalmente, fazer combos nos momentos certos. Enfim, fora as poucas e pequenas

mancadas, Groovin' Blocks até que é divertido, mesmo que apenas por algumas horas.



Tutuz, tutuz, tutuz, tu tu, tutuz...



Lumines versão 2.0? Quase

EM DETALHES

VISUAL	6
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	8
INOVAÇÃO	8

RESUMO

Tem um conceito bacana, é fácil de entender e legal de jogar. Só deveria ter um nível de dificuldade um pouco maior. Não iria fazer mal a ninguém.

70

MY AQUARIUM

Decore aquários, alimente peixes ornamentais, morra de tédio...



PLATAFORMA
PRODUÇÃO
PREÇO

WiiWARE
HUDSON SOFT
500 WII POINTS

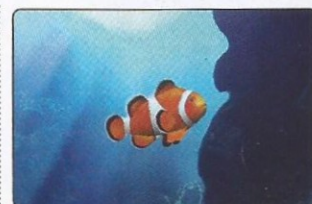


Se alimentar peixes na vida real já é chato, virtualmente então... Affff!

Quando alguém diz que não tem espaço ou tempo para cuidar de um cachorro, a gente entende. Mas a não ser que você queira ter um tucunaré em casa, criar peixes não dá tanto trabalho nem requer muito espaço. Sendo assim, a pergunta é uma só: por que optar por um aquário virtual?

My Aquarium definitivamente não é um jogo: você cria um aquário do zero, escolhendo a imagem de fundo, o tipo de vidro, a iluminação, a cor da areia e, às vezes, pode até se lembrar de colocar alguns peixes lá dentro. Quando muito, você gasta uns 15 minutos decorando a parada e decidindo quais futuros sushis irão povoá-lo. E então, quando você acha que a coisa vai esquentar, acabou!

O pessoal da Hudson foi bem sacana aqui. O máximo de interação que você tem com os peixinhos é jogar alimentos aleatórios, olhá-los comendo e ficar cutucando o vidro com chacoalhadas no Wii Remote. Também dá para ler uma pequena biografia dos animais e fazer com que eles dançam um pouco, mas se alguém considera isso divertido, é porque está precisando sair mais de casa. Só quem gosta muito – mas muito mesmo – da vida marinha vai achar graça.



Link já pescou essa manjuba...



Sashimis! Hmmm, que delícia

EM DETALHES

VISUAL	8
ÁUDIO	7
JOGABILIDADE	3
INOVAÇÃO	3

RESUMO

Sonífero digital ou descanso de tela para meditação? Tanto faz. Seria mais legal se fosse possível colocar um cardume de piranhas e ver o bicho pegar.

30

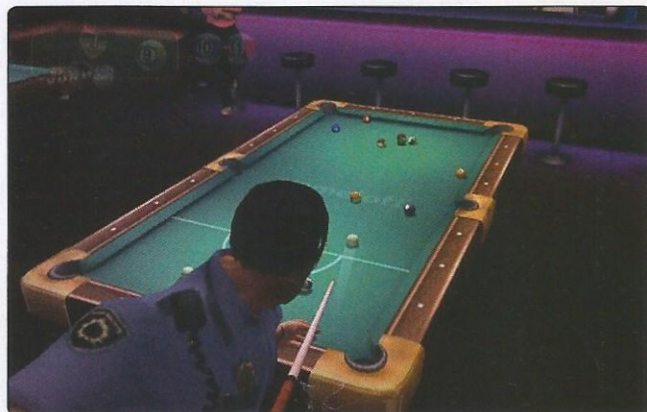


MIDNIGHT POOL

Não tem absolutamente nada a ver com piscina à meia-noite



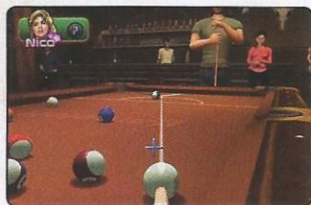
PLATAFORMA **WiiWARE**
DESENVOLVIMENTO **GAMELOFT**
PREÇO **800 Wii POINTS**



Em vez de fazer cumprir a lei, o "poliça" vai jogar sinuca. É o cúmulo

Uma das coisas incríveis do Wii é que qualquer um pode ser mestre em seus games e não manjar nada na vida real. Mesmo quem não entende bulhufas de sinuca e sempre perde grana naquelas apostas imbecis com os amigos, tem grandes chances de se sentir o próprio Rui Chapêu jogando *Midnight Pool*.

O jogo é simples (é do WiiWare, afinal de contas); em dois palitos, você já pegou a manha e acha que o modo normal é fácil demais. Por sorte, existem vários modos dentro do jogo que podem te deixar mais humilde com relação às suas habilidades de botequeiro. O Story Mode no nível mais difícil, por exemplo, pode dar um pouco de dor de cabeça e deixar muita gente frustrada com o videogame, e o mesmo pode ser dito dos testes de habilidade (malditos sejam!) que aparecem entre uma partida e outra.



Quem perder paga a rodada

Uma pena que os controles não respondam tão bem. Às vezes, você fica como um idiota sacudindo o Wii Remote na frente da tela e nada acontece. Logo depois, você espirra e o que sai é uma jogada extremamente bizarra.

Faltou uma boa trilha sonora também; alguém deveria ter constatado que música de elevador não é a melhor pedida para um jogo de sinuca. Mas, tirando esses pequenos detalhes, é bom ter alguma coisa no WiiWare que valha a pena e que não envolva peixinhos nem danças bizarras.



EM DETALHES

VISUAL	7
ÁUDIO	6
JOGABILIDADE	7
INOVAÇÃO	8

RESUMO

Os controles poderiam ser mais rápidos, a trilha sonora poderia ser melhor. Mas sinuca é sinuca, tanto aqui como em Itamambuca.

77

POTPOURRII

Um puzzle de conto de fadas



PLATAFORMA **WiiWARE**
DESENVOLVIMENTO **ABSTRACTION GAMES**
PREÇO **800 Wii POINTS**



Não acredite em gnomos, eles não prestam. E seus jogos, menos ainda

Era uma vez, sete gnomos que cantarolavam bem alto pela floresta. Mas a cantoria era tão ruim que uma bruxa jogou água nos pequeninos. "Bruxa boba, sua mãe tem verruga na língua e nariz cabeludo." Foi o suficiente para a bruxa dedicar sua vida a azucrinar os gnomos durante as quatro estações do ano pelo resto de suas vidas, lambuzando a árvore mágica com geleia.

Tudo bem, essa não é a trama – fui eu que inventei, pois o jogo sequer tem uma razão de existir, é apenas um puzzle tosco camuflado com visual de conto de fadas sonolento. No canto superior esquerdo da tela há uma bruxa que realmente suja a árvore onde os gnomos devem morar (ou algo assim); enquanto no centro há uma tina de água onde são lançados os Clean Spirits, quatro tipos de criaturas mágicas envoltas em bolhas e com capacidade de destruir a

bolha da outra. Sua tarefa é destruir tais criaturas continuamente para encher um marcador no canto inferior direito do campo de jogo.

Sempre que o objetivo é atingido, uma estação do ano se passa e resulta na limpeza gradativa da árvore. Se houvesse algum desafio, beleza. Mas é tudo tão devagar que, só após quatro anos (no tempo do jogo, claro), é que as coisas começam a ficar animadas. Derrote a bruxa e ela voltará a fazer tudo de novo. O

modo para dois jogadores também não faz a menor diferença: o marasmo é o mesmo.



EM DETALHES

VISUAL	3
ÁUDIO	2
JOGABILIDADE	5
INOVAÇÃO	1

RESUMO

É o puzzle casual mais sem vergonha de todos os tempos. Poderia levar nota 100: sem graça, sem desafio e sem nenhuma diversão.



lo-ho-ho e uma tina de água

30

RAYMAN
RAVING RABBIDS

RAYMAN
RAVING RABBIDS 2

Kit com 2 jogos R\$ 279,00



MICROplus

GAME PLANET

UZ GAMES.com

gamers

fnac



Saraiva

Wii

fnac.com.br



UNIVERSO



20 LOUCURAS NINTENDO

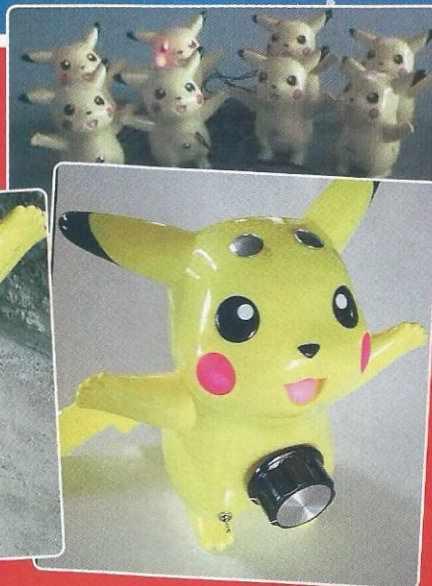
SUA DOSE MENSAL DE INSANIDADE GAMÍSTICA

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

Se você conhece um endereço na internet que mostre algum maluco colando em si mesmo um bigode parecido com o do Mario feito de pêlos pubianos de cavalo, ou se você mesmo se travestiu de Tingle e saiu para pular a micareta, mande as provas do crime para nós. O máximo que pode acontecer é você ter seu nome estampado na revista para mostrar aos futuros netos.

CONTATO NGAMER BRASIL

Quer dividir conosco/com algumas pessoas/com o mundo algo que encontrou ou criou? Claro que você quer! Então divida agora! ngamer@europant.com.br



1 SINFONIA ELÉTRICA

Kaseo descreve a si mesmo como um "entortador de circuitos" e nós desconfiamos que isso tem a ver com a produção de arte sonora a partir de improváveis objetos eletrônicos. Entre as muitas coisas que ele já entortou, estão estes Pikachus que tocam músicas esquisitas e sons estranhos. Bizarro e bacana. Queremos um para assustar nosso chefe na calada da noite! tinyurl.com/66ptm6

2 GAROTOS DO GAME

Esqueça o rock and roll, renegue o samba, dê um pé na bunda do axé. Se você gosta de videogames, seu gênero musical favorito tem que ser game music. E se for música de jogos Nintendo, melhor ainda. A banda Gameboys foi formada há mais ou menos um ano por alunos do curso de música da Faculdade Santa Marcelina, de São Paulo. Eles fazem shows em cidades do interior de SP, como Amparo, e também tocam no pátio da facul enquanto os outros alunos fazem inveja a eles saboreando deliciosos sanduíches e bebendo refrescos gelados. Mas, com sucessos no repertório como músicas das séries Mario, Zelda, Donkey Kong e Sonic, eles um dia ainda serão famosos mundialmente e tocarão em estádios lotados. E aí... Adeus, sanduíches e refrescos e olá, lagostas e champanhe! Confira o trampo dos caras em tinyurl.com/6h67m4 e em myspace.com/osgameboys.





NINTENDO

3 AI, QUE FOME...

Certas crianças não tocam na comida se as ervilhas e batatas não estiverem arrumadas como uma carinha feliz ou algo parecido. E se houver uma rodela de tomate no lugar errado, então... Vixi! Em nosso tempo de criança, a cura mais rápida para frescura gastronômica era a costa peluda da mão do papai. No mundo de hoje, em que os pais morrem de medo de serem processados pelos filhos mimados, a solução talvez seja passar horas fazendo comida em forma de Pokémon. tinyurl.com/5tfb2x



4 VIAGEM AO PASSADO

Volta e meia perguntamos a nós mesmos: como seria tal game antigo em um console dos dias de hoje? E aí lançam novas versões de séries e games clássicos. Então, pensamos em uma pergunta mais difícil: como ficariam os jogos de hoje em sistemas antigos? A resposta pode ser encontrada em tinyurl.com/577eyc, um site onde games como *Twilight Princess* e *Okami* ganham um "colorido" todo especial para combinar o com Game Boy tijolão. Visite o site e viaje.



6 GAMECUB-E

O Mega gostou tanto do robzinho Wall-E que resolveu tirar seu GameCube do baú e personalizá-lo como seu amigo de lata. Tá bom, vai... Esse GC bonitão não é do Mega e ele nem gostou tanto assim do game *Wall-E* (deu nota 60 no review da NGB 14), mas que o console ficou da hora com esse aspecto robótico, isso ficou. Parabéns para quem montou (não foi ninguém da redação).



Enviado por Glayson Augusto Vasconcelos

5 DEU NO JORNAL

Jogadores de videogame são pessoas responsáveis que dormem cedo e acordam cedo e que não conseguem ficar acordadas até tarde da noite para assistir ao *Jornal da Globo*. Ou então ficam zumbizando até altas da madrugada com o joystick na mão e não acompanham as notícias do cotidiano como elas deveriam ser acompanhadas. Se você se encaixa em um desses casos, vá até tinyurl.com/56pkv7 e veja uma reportagem muito interessante sobre música feita com Wii Remote e Nunchuk. Cristiane Pelajo e William Waack não falam o nome do Wii uma vez sequer, então nós também não vamos fazer propaganda do jornal deles! Ops... Falhou...



7 CORRIDA EM CÂMERA LENTA

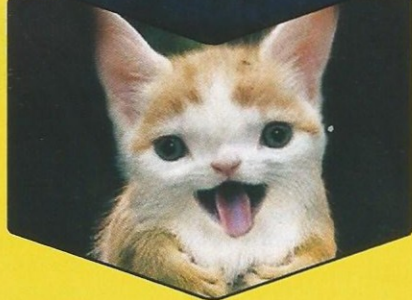
Arruma os objetos. Tira uma foto. Movimenta em meio centímetro os objetos. Tira outra foto. Ajeita mais meio centímetro. Bate outra foto. Repete, repete, repete. É assim que se constrói uma animação com a técnica stop-motion. Dá um trabalhão danado para o artista, mas não para nós que, com apenas um clique em tinyurl.com/6rgmqg, podemos ver uma corrida de *Mario Kart* nesse estilo. Observe que a pista é feita com cartuchos de vários sistemas Nintendo.



Enviado por Matheus Genaro

8 POKÉINVASÃO

Você retira um pacote de gelatina da prateleira do supermercado e dá de cara com um Giratina; vai à padaria comprar uma baguete e vê um Banette comendo um sanduíche de mortadela; telefona para seu amigo Arnaldo e quem atende é um Araldo. Nosso planeta poderia estar infestado de pokémon se dependesse do site Worth1000, já que foi aberto um concurso para que artistas criem versões dos monstros como se eles existissem no mundo real. Em tinyurl.com/6nd3qn, você pode ver imagens que vão deixar seus cabelos em pé.



12 FORMA FÍSICA

Estudantes da faculdade americana Cleveland State University têm jogado *Wii Sports* com propósitos de pesquisa. Depois de muita jogatina, eles determinaram que meia hora malhando no game de boxe é equivalente a meia hora de socos em um saco de areia de uma academia de ginástica. Parece plausível – nós notamos que jogar *Boom Blox* machuca os cotovelos como se estivéssemos jogando bola no parque. Mesmo assim, isso mais parece desculpa para jogar videogame o dia inteiro em vez de estudar. tinyurl.com/6j4yhn



9 JENGA DE GORILA

Que produto brilhante! Um Jenga versão "mundo real" com vigas no lugar dos blocos. Donkey Kong e Pauline ficam no topo da torre e o objetivo é alcançar o pico com quatro Marios coloridos antes que o bagulho todo venha abaixo. O brinquedo é produzido nos EUA e, atualmente, está esgotado no site da Amazon. Se você gostou muito, prepare o bolso e procure um importador. tinyurl.com/62lvdt

11 UM NA CASA DO OUTRO

Jogos que misturam mascotes-símbolo das empresas de games, como *Mario & Sonic at the Olympics* ou *Super Smash Bros. Brawl*, já não causam mais tanto espanto. Mas quando você vê o Mario com visual de SNES passeando pela Green Hill Zone do primeiro jogo do Sonic para Mega-Drive, não há como impedir que um grande sorriso tome conta de seus lábios. O projeto Second Reality faz isso e muito mais, é só ir até tinyurl.com/648hah para conferir.



Enviado
por Ivan Otávio
da Silva Filho



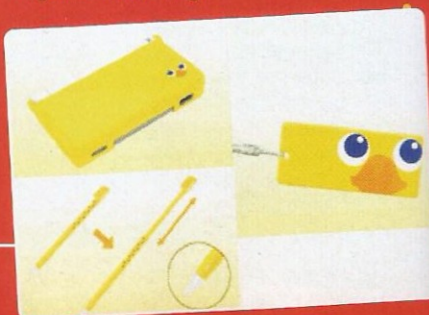
10 O FIM DOS MALES

Se seus dedos não travaram pelo esforço de jogar *Guitar Hero* no DS, clique em tinyurl.com/6e7n93 e veja que a cura para a tendinite está ao seu alcance. Mais ou menos. No vídeo, um cara modifica a guitarra de GH para PS2 e abre um espaço nela para acomodar o DS, que fica no lugar da Strum Bar e pode ser tocado normalmente. Os botões da guitarra funcionam perfeitamente com o jogo do portátil e um transmissor de frequência modulada envia o áudio para os falantes de um home theater. Coisa de gênio!



13 CHOCO DS

Os Chocobos estão entre as criaturas mais fofas e amarelas deste e também de outros universos. Ninguém resiste ao charme avassalador nem à montaria ligeira de uma ave que pode levar o caronista de um canto ao outro do mundo (de jogo) em questão de segundos. E se você personalizar o seu DS com esse Kit Chocobo, ninguém vai resistir a uma partidinha. tinyurl.com/685ahg





14 MAS QUE GRACINHA

Crianças são a dádiva da vida, a reciclagem do ser. Quer dizer, a menos que esses fedelhos sejam Baby Mario e Baby Luigi, dois pentelhinhos que abrem o berreiro por conta de qualquer tombo ou gesto ríspido. Em uma série de vídeos, como o que está em tinyurl.com/6qanuv, a dupla de rebentos Nintendo resolve suas diferenças no berço de forma hilária. Para ver os outros vídeos da série, escolha os links no box do canto direito da página.



Enviado por Raphaela Raposo Quintas

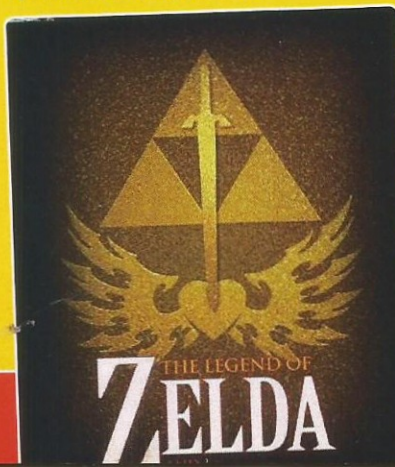
17 TORRANDO TUDO

Certamente, você já ouviu uma piadinha dizendo que o GameCube parece com um fogão miniatura. Mas alguém já te disse que o NES parece com uma torradeira? Ou que pelo menos pode ser transformado em uma? O maluco que postou um vídeo em tinyurl.com/5zvqj5 fez justamente isso.



18 FILOSOFIA ZELDA

Com data de lançamento prevista para o fim de 2008, este livro compila vários estudos filosóficos sobre os games da série *Zelda*, explorando questões como a existência ou não de vontade própria do personagem principal, Link, e se Hyrule pode ser vista como a sociedade ideal. Ainda não há previsão para uma versão brasileira, portanto, se você tiver interesse nessa leitura, terá que encomendar o livro em importadoras virtuais, como a amazon.com, a partir de 28 de novembro.

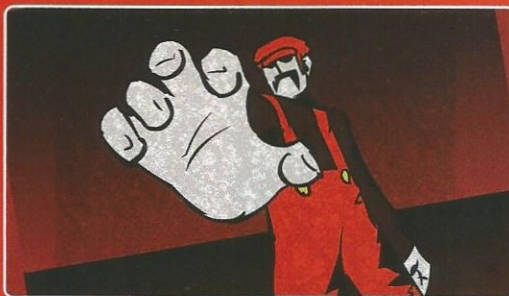


Enviado por Carlos Sogeki



15 ÀS ARMAS, ÀS ARMAS

Nunca os Goombas foram tão massacrados como no vídeo que está em tinyurl.com/y3oo4c. Com traço, visual e trilha sonora impressionantes, a pequena obra-prima mostra Mario em sua eterna contenda com os diminutos seres, que desta feita até mordem o ombro do poderoso encanador. Tem jeito daqueles panfletos retrô da revolução russa e merece ser assistido umas cinco vezes seguidas.



19 M-VÍRUS

Mushroom City ou Raccoon Kingdom? Não dá pra saber... É uma loucura só quando zumbis invadem o mundo do Mario, transformam inocentes Goombas em criaturas chupadoras de sangue e colocam koopas em uma caçada sangrenta que envolve até o vendedor de armas de *Resident Evil* 4. Os métodos de matança pouco ortodoxos adotados pelos personagens para acabar com os mortos-vivos é o que há de mais engraçado. E você ainda pode escolher entre dois finais diferentes. tinyurl.com/6fefom



Enviado por Lucas Cot



16 CIRURGIA PRECISA

Médicos de um hospital de Phoenix, que fica no Estado americano do Arizona, usam um Wii Remote e o game *Kororinpa* para treinar. Aparentemente, essa é uma ótima maneira de desenvolver as habilidades motoras necessárias em operações delicadas. Os doutores e doutoras relataram uma melhora de 50% nas habilidades desde que começaram a jogar. E isso porque eles ainda não jogaram *Trauma Center*. tinyurl.com/5denmd



20 PANCHO BIGOTES

Quem foi que disse que Mario é italiano? A julgar pela imagem aí do lado, os pêlos desse famoso bigode são oriundos do México. Hummm... Mas parece que o bigode está um pouco mais espesso e alongado do que o de costume... E, até onde sabemos, Mario não come carne nem bebe cerveja. Tudo indica que o restaurante Pancho Bigotes está utilizando indevidamente a imagem da mascote. Se o Reggie Fils-Aime der uma blitz por lá, eles vão ter que assar um boi para aplacar a fome e a ira do cara. tinyurl.com/5g3wgs

DOS SONHOS PARA O Wii

Clássicos de Dreamcast que gostaríamos de jogar mais uma vez... no Wii

A nova versão de *Samba De Amigo* nos fez pensar: tanto o Wii quanto o Dreamcast são brancos, pequenos e adoráveis. Então, por que a Sega não está lançando no Wii novas versões de outros jogos que fizeram sucesso no seu antigo console? Foi com essa pergunta em mente que decidimos compilar uma lista com os games de DC que têm tudo a ver com o atual console da Nintendo. Vai, Sega, quebra essa pra gente! Você só tem a ganhar com isso.

JET SET RADIO

Adoramos *The House of the Dead* e, por isso, estamos felizes com o anúncio de *Overkill* (confira o preview na pág. 22). Mas também

temos ótimas recordações de *Jet Set Radio*. Uma das últimas grandes criações da Sega, o jogo popularizou o visual cel-shading – um estilo que o Wii é capaz de processar sem problemas. Além disso, mapear os pulos, as manobras e os comandos usados para fazer os grafites aos controles do Wii não seria nenhum bicho de sete cabeças.



SPACE CHANNEL 5

É triste, mas é verdade: este é o único jogo cujo último chefe é ninguém menos do que o rei do pop (e das plásticas faciais), Michael Jackson. Só isso já é um motivo forte o bastante para querermos jogá-lo novamente, mas não o único. Usando o Wii Remote e o Nunchuk, você poderia encarnar a protagonista Ulala e dançar como fez em um dos minigames de *WarioWare: Smooth Moves*, só que com muito mais estilo e uma trilha sonora infinitamente melhor.



MAKEN X

Este é um jogo em primeira pessoa no qual você usa uma espada para acabar com os oponentes. Foi criado pelos gênios japoneses da Atlus, tem nazistas como inimigos normais e entre os chefes aparecem o presidente dos Estados Unidos e o Papa (que você enfrenta no Vaticano). Se isso não é o suficiente para deixá-lo empolgado, é melhor começar a pensar em fazer outra coisa em vez de jogar videogame. Inclua suporte ao MotionPlus, escaneie o rosto do George Bush e melhore a localização que compraremos o jogo sem pensar duas vezes, Sega.



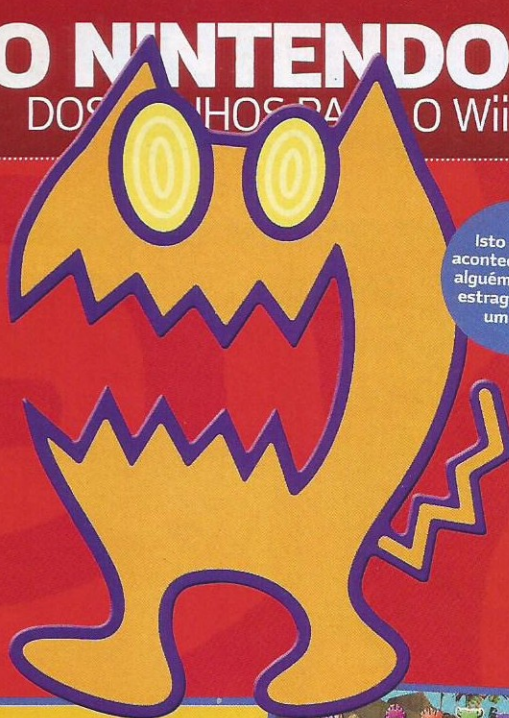
LACK OF LOVE

Um estranho jogo de aventura evolutiva que nunca conseguimos terminar (dizem que o final é muito bacana), cheio de belos momentos e diferente de tudo o que você já viu e ouviu – a trilha composta por Ryichi Sakamoto é uma das mais brilhantes que conhecemos. Na verdade, o jogo todo é brilhante, e tudo o que a Sega precisaria fazer para lançá-lo no Wii seria mapear as diferentes ações da sua criatura a diferentes movimentos feitos com o Wii Remote.



CANNON SPIKE

Uma das criações mais malucas da Capcom: um ótimo shooter que conta com a participação de vários personagens conhecidos da produtora (como Mega Man, Rei Arthur, Cammy e Vega de *Street Fighter*) e, basicamente, consiste em atirar tudo o que se move pela tela. Com uma versão melhorada do esquema de controle de *Geometry Wars: Galaxies*, *Cannon Spike* faria a alegria dos jogadores hardcore.



Isto é o que acontece quando alguém dá ração estragada para um gato

CHU CHU ROCKET

Esta pérola foi um pedido de desculpas da Sega depois que ficou constatado que o serviço online do DC era meia boca. Seu objetivo é usar painéis direcionais para levar ratos até o seu foguete. Só que a tarefa não é tão fácil quanto parece, pois além de ser necessário fugir de gatos, os painéis dos outros três jogadores tiram seus ratos do caminho. E como ele funcionaria no Wii? Simples: os painéis seriam posicionados com o cursor do Wii Remote e a direção, definida com o D-pad. Seria um jogo perfeito para o WiiWare.



OOGA BOOGA

Lançado em setembro de 2001 (seis meses depois que o Dreamcast deixou de ser fabricado), *Ooga Booga* foi um jogo focado em disputas multiplayer que tinha como principal modo de jogo uma frenética batalha entre curandeiros em cima de javalis. As ações necessárias no jogo consistem basicamente em arremessar objetos e acertar os oponentes com porretes – coisas que qualquer jogador de Wii consegue fazer de olhos fechados –, mas o grande trunfo do game era poder ser jogado online em uma época na qual o conceito de jogatina online era quase inexistente.



COSMIC SMASH

Os funcionários do antigo estúdio Sega Rosso deviam estar doidões quando criaram isto aqui. O jogo é uma mistura futurista de *Pong* e *Arkanoid* (ou *Breakout* se preferir) na qual você controla um tenista cibernético e precisa rebater uma bola para destruir todos os blocos da fase antes do término do tempo. Vendeu umas três cópias no Dreamcast, mas com um sistema de controle igual ao tênis de *Wii Sports*, certamente faria mais sucesso.

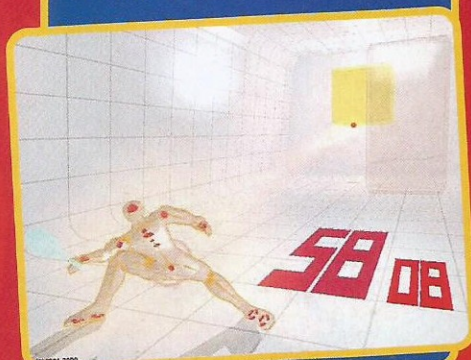
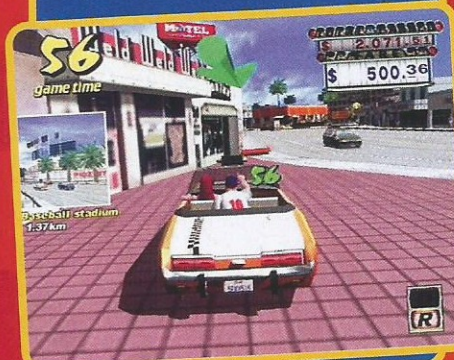


TECH ROMANCER

Parece mais um daqueles jogos de robôs gigantes que, mesmo sendo uma porcaria, os japoneses adoram. Mas não é. Criado pela Capcom e lançado nos arcades antes de ser convertido para o Dreamcast, é um game de luta cujo visual colorido parece ter sido criado com o Wii em mente. Como jogos de luta com golpes desferidos por movimentos feitos com o Wii Remote normalmente não agradam, pensamos em uma mudança de perspectiva para ver a ação toda em primeira pessoa.

CRAZY TAXI

Um dos melhores arcades da Sega, a versão de *Crazy Taxi* para o Dreamcast era idêntica à original e tinha uma longevidade muito superior à maioria dos simuladores disponíveis para o console. Jogabilidade à la *Mario Kart Wii*, o mesmo narrador lunático de sempre e uma trilha sonora sem músicas do Offspring seriam as mudanças necessárias para que ele caísse como uma luva na plataforma mais vendida desta geração. Ouviu isso, Sega? Esperamos que sim.



LOUCURAS

CURIOSIDADE

DICAS

DETONADO

VIDA NA FAZENDA

Histórias de amor e... Agropecuária

Em 2008, a série *Harvest Moon* completa dez anos de existência no Ocidente. Nesse tempo, os fãs puderam experimentar as maravilhas da vida no campo em mais de 20 versões diferentes. Apesar de não receber tanta atenção da mídia como a maior parte das séries consagradas que já estão no mercado há tanto tempo assim, a franquia criada por Yasuhiro Wada (entrevistamos o cara na edição 11, caso você não se lembre) tem uma verdadeira legião de fãs espalhada pelos quatro cantos do mundo. Para comemorar a data e – por que não? – a chegada da versão *Tree of Tranquility* no Wii, viajamos no tempo para relembrar o passado e explorar o futuro desta que é uma das séries mais veneradas dos videogames.

"E aí, ovelha, quer um pouco de carne de cordeiro... quer dizer, de soja?"

E ainda dizem por aí que não damos comida suficiente para ela...

O QUE ROLOU ATÉ ENTÃO...

HARVEST MOON

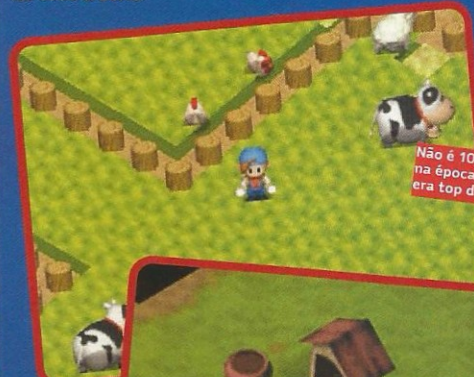
PLATAFORMA SUPER NES LANÇAMENTO 1997

A primeira versão para SNES (lançada originalmente no Japão em 1996) definiu as regras para quase todos os próximos jogos da série: plante sementes formando ferraduras no solo (caso contrário, você não consegue regar o quadrado central), conheça garotas, case-se, tenha filhos e divida seu tempo entre a labuta diária, os imperdíveis festivais, as compras e a eventual visita ao bar da taverna local. Na versão em inglês, você só podia comprar suco, mas na japonesa a bebida vendida era do tipo destilada.

HARVEST MOON 64

PLATAFORMA NINTENDO 64 LANÇAMENTO 1999

Excelente upgrade pseudo 3D do jogo original. O novo visual – em especial dos personagens – ajudava a dar vida à fazenda e à aconchegante vila. Como normalmente acontece na série, há alguns bugs que fazem o jogo travar em momentos inoportunos, mas isso não chega a ser um problema se você tem o costume de salvar frequentemente ou é um fã típico, que sempre releva esse tipo de falha. É a versão com alguns dos personagens mais adoráveis da toda a série.



Não é 100% 3D, mas na época, esse visual era top de linha



Nunca plante mudas desse jeito ou a do meio sempre vai morrer por falta de água



Nice to meet you. I'm the Mayor. I'm sure



A WONDERFUL LIFE

PLATAFORMA GAMECUBE LANÇAMENTO 2004



Nos *Harvest Moon* normais, os personagens apenas perambulam pelo cenário sem nenhum motivo aparente. Em *A Wonderful Life*, eles seguem uma rotina. E alguns deles só podem ser encontrados em locais específicos em certos dias da semana, o que faz a vila se parecer mais com uma comunidade real. Conforme o tempo passa, você faz amizades, vê os jovens crescendo e os mais velhos morrendo – o que o faz pensar: “Bem que todos os jogos da série poderiam ser assim...”. Uma versão do jogo para meninas chamada *Another Wonderful Life* foi lançada um ano mais tarde.



FRIENDS OF MINERAL TOWN

PLATAFORMA GAME BOY ADVANCE LANÇAMENTO 2003

Mineral Town é o lugar onde alguns dos habitantes de *Forget-Me-Not Valley* (cenário de *A Wonderful Life*) se unem para trabalhar. Conectar os dois jogos por meio de um Cabo Link faz com que os personagens se mudem de um para outro, muito embora isso aconteça sem que você precise provar que ambos os títulos são seus. Tirando o tema urbano, trata-se de um *Harvest Moon* normal que compartilha um cenário com a versão *Back To Nature* (PS1), apesar do visual mais simples. Também ganhou uma versão para meninas (*More Friends of Mineral Town*), quase idêntica à original.



MAGICAL MELODY

PLATAFORMA GAMECUBE LANÇAMENTO 2006

Lançado no Japão em 2005, marcou o retorno do estilo tradicional da série depois das extravagâncias de *A Wonderful Life*. Você controla um garoto ou uma garota, e há um tipo de sidequest em que você ganha notas musicais ao cumprir alguns objetivos – coisas como produzir a maior e mais perfeita batata ou simplesmente dormir demais de manhã. Na Europa, o jogo só foi lançado este ano no Wii, com suporte aos sensores de movimento do Wii Remote, mas sem a opção de jogar na pele de uma mulher.



RUNE FACTORY

PLATAFORMA DS LANÇAMENTO 2007

Uma grata reinvenção do conceito da série. Você assume o controle de um rapaz que divide seu tempo entre cuidar do rancho, namorar e enfrentar monstros. Em vez de comprar animais para a fazenda, você precisa se aventurar em dungeons e derrotar criaturas para que elas passem a ajudá-lo nas tarefas diárias. Plantações cheias de legumes maduros rendem runas que ajudam a recuperar a energia do herói. O estilo de arte é sensacional, e com o anúncio da versão para Wii, além do lançamento da sequência portátil, temos certeza de que *Rune Factory* ainda vai dar muito o que falar.



HARVEST MOON DS

PLATAFORMA DS LANÇAMENTO 2006

Com mais pretendentes a esposa do que em qualquer outro *Harvest Moon* existente, esta versão conta com personagens de *Magical Melody*. É possível se casar com uma sereia, uma bruxa, uma princesa aprisionada em uma dungeon subterrânea e até mesmo com a deusa da colheita. Mais isso não é tudo: nas primeiras cópias japonesas e norte-americanas, se você colocasse a versão *Friends of Mineral Town* no slot de GBA, também podia escolher entre as garotas do antigo jogo. De novo, uma versão feminina do jogo foi lançada pouco depois: *Harvest Moon DS Cute*.



HARVEST MOON GB

PLATAFORMA GAME BOY LANÇAMENTO 1997

No geral, é uma versão miniatura do primeiro jogo para SNES. Sem a possibilidade de namorar e casar, a ação é 100% focada na sua habilidade de gerenciar o rancho para satisfazer os desejos de seu falecido avô, que dá as caras como um fantasma no final de cada ano. Se ele aprovar seu trabalho, você pode ganhar ainda mais dinheiro com vacas, galinhas e nabos (no bom sentido, claro). Caso contrário, é *Game Over* no ato.

Esta seria a vida de Luke Skywalker se ele tivesse dado ouvidos ao seu tio Owen.



HARVEST MOON 2 GBC

PLATAFORMA GAME BOY COLOR LANÇAMENTO 2000

Baseado na versão compatível com o GBC de *Harvest Moon GB*, esta aqui expande a área disponível para plantação e adiciona a possibilidade de criar ovelhas. Ou seja, não é uma diferença tão grande. Além disso, a ausência da porção "pós-casamento" do jogo torna a vila um pouco vazia. Em compensação, o título faz um uso muito melhor das capazes gráficas do GBC. E você ainda podia levar o seu cachorro para o campo, travá-lo em um canto e largá-lo lá para sempre. Mwuhuahua!



Se o garotos são bons para trabalhos no campo, as garotas são boas em que tipo de atividade?

Are you
a boy or a girl?



Boy



Girl

Good at field
work.

HARVEST MOON 3 GBC

PLATAFORMA GAME BOY COLOR LANÇAMENTO 2001

Finalmente um *Harvest Moon* portátil com todas as opções e recursos a que os fãs tinham direito. Não apenas foi o primeiro jogo da série para o Game Boy a incluir a opção de namoro, como também permitia que o jogador escolhesse o sexo do protagonista – um recurso que até hoje não é usado com muita frequência na série.



PUZZLE DE HARVEST MOON

PLATAFORMA DS LANÇAMENTO 2007

Confuso quebra-cabeça baseado na série no qual você planta sementes, colhe legumes maduros e compete contra outros três jogadores para ver quem ganha mais dinheiro. Graças ao tutorial e às instruções totalmente inadequadas, descobrir como jogar é uma tarefa bastante ingrata. E mesmo pegando o jeito da coisa, fica claro que se trata de um jogo bem menos divertido do que puzzles tradicionais. Bom, pelo menos os produtores criaram algo que tem a ver com *Harvest Moon* em vez de apenas copiarem *Zookeeper* (tinyurl.com/86927) na cara dura. De qualquer forma, não é um jogo bacana.

ALÉM DAS FRONTEIRAS

OUTRAS PLATAFORMAS

Embora a série *Harvest Moon* seja fortemente associada à Nintendo e seus consoles, alguns jogos apareceram em plataformas da Sony ao longo dos anos. *Back To Nature* foi o primeiro, lançado para o PS1 em 2000. Os personagens eram os mesmos de *Harvest Moon 64*, mas a ação rolava em Mineral Town (que depois foi usada na versão de GBA). Uma versão *For Girls* também foi lançada – só no Japão – e ambas acabaram sendo convertidas para o PSP, em uma compilação especial chamada *Harvest Moon Boy & Girl* que ficou disponível no ano passado.

Save The Homeland, versão para PS2 de 2001, foi o primeiro da série a contar com personagens e cenários 100% tridimensionais. Com um objetivo principal que consistia em impedir que uma vila fosse demolida para dar lugar a um parque de diversões, essa foi a estreia "next gen" (para a época) da série.

A *Wonderful Life Special Edition* apareceu no PS2 em 2004, adicionando novas pretendentes a esposa, a possibilidade de ter uma filha e uma qualidade visual bem menor que a da versão original para GameCube.

Mais recentemente, *Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon* ganhou versões para PSP e PS2. O jogo rola em uma ilha vulcânica cheia de ruínas estranhas e é o único que permite ao jogador pilotar um buggy.

Pescamos um peixe "deeesse tamanho" nesse dia. Não é história de pescador, não





O QUE ESTÁ POR VIR

WAKU WAKU ANIMAL MARCH

PLATAFORMA Wii LANÇAMENTO OUTUBRO (JAP)

Este spin-off da série para Wii traz grandes áreas abertas para que você cavalgue no lombo de animais de zoológico. E como não faria muito sentido chamá-lo de *Harvest Moon* se ele fosse totalmente focado nesse tipo de coisa, as tradicionais atividades fazendeiras também estão presentes: plantação e criação de animais – obviamente, não estamos falando de animais do zoológico aqui, afinal, é impossível ordenhar um lêmure ou tosquiá uma girafa para conseguir lã. O herói pode ser um garoto ou uma garota, então não sabemos se interesses amorosos estarão envolvidos. Ao menos, você pode ter um cachorro caso se sinta sozinho.

Este aqui é mestre em levar nabo. Se é que você entende o que a gente quer dizer



RUNE FACTORY: FRONTIER

PLATAFORMA Wii LANÇAMENTO 2009

Apesar do sucesso de *Rune Factory* no DS, uma versão para Wii não parecia a melhor pedida para os produtores da nova série. Mas agora que vimos as primeiras imagens e vídeos de *Frontier*, somos obrigados a admitir que estamos bastante empolgados em relação ao jogo. Com um visual parecido com o de *Zelda: Twilight Princess*, este é o *Harvest Moon* mais bonito desde *A Wonderful Life*.

A equipe de desenvolvimento prometeu uma experiência duradoura e cheia de opções para condizer com o belo estilo gráfico do jogo, por isso, ele é estruturado de forma aberta, permitindo que os jogadores se foquem apenas nos aspectos da série de que mais gostam sem que isso comprometa a diversão. Se você quiser apenas cuidar da plantação e namorar, terá um jogo tão completo quanto teria se preferisse só completar quests e enfrentar monstros em dungeons.

"Filma eu, Galvão!"



RUNE FACTORY 2

PLATAFORMA DS LANÇAMENTO OUTUBRO

O primeiro *Rune Factory*, para DS, adicionou monstros e dungeons à fórmula original de *HM*. A nova versão, que já saiu no Japão (o review foi publicado na edição 10) e está prevista para chegar ao Ocidente no final deste mês, funciona do mesmo jeito, mas com algumas diferenças. O sistema de combate foi refinado – agora há mais possibilidades táticas e a Inteligência Artificial dos inimigos é melhor – e há mais interação entre o protagonista e os moradores da vila, ao contrário do primeiro jogo, o que passa uma sensação maior de vida em comunidade.

Além de pequenos ajustes no visual, agora as estações mudam com o passar do tempo, mas você pode estocar tudo o que produzir em uma caverna para se beneficiar do clima estável do local o ano inteiro. Como na versão anterior, é possível treinar os monstros capturados para que eles o ajudem nas tarefas diárias.

Apesar de ser muito parecido com o jogo original, os novos menus e ritmo mais acelerado da ação devem agradar a quem não foi com a cara dele.

Repare na cor dos olhos: de tanto trabalhar, eles viraram zumbis



HARVEST MOON: TREE OF TRANQUILITY

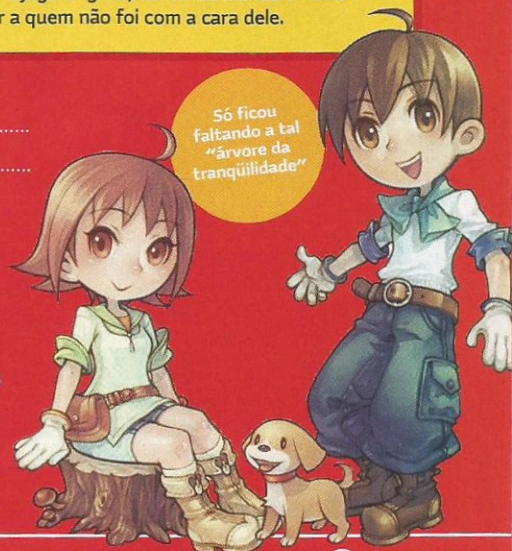
PLATAFORMA Wii LANÇAMENTO AGORA

A estréia ocidental de *Harvest Moon* no Wii acontece quase um ano e meio depois do lançamento japonês – o jogo chegou à redação uma semana após o fechamento desta edição, então tivemos que adiar o review para o mês que vem.

Com a maior área jogável de toda a série até agora, trata-se de um garoto ou uma garota que se muda para uma ilha distante e vive o sonho de ser um membro ativo de uma vibrante comunidade rural. Há uma grande quantidade de animais (incluindo alguns que são usados como meio de transporte) e muitas coisas para se fazer nesta versão. Sua casa pode ser expandida e personalizada com novos móveis, há lugares distantes para explorar e o ciclo dia/noite faz algumas flores se abrirem e se fecharem. O principal problema do jogo é fazer o jogador esperar as longas telas de loading que rolam quase o tempo todo. Além disso, a câmera raramente mostra algo mais útil do que o seu personagem e o pedaço de grama em que ele está pisando.

No geral, é um bom jogo, mas como foi dito no review da versão japonesa, você vai ter de ignorar algumas das decisões de design tomadas pela equipe de criação se quiser se divertir.

Só ficou faltando a tal "árvore da tranquilidade"



NINTENDOPÉDIA

VOLUME 10: BANJO

Abóbora, tiranossauro rex e até uma máquina de lavar que cospe cuecas sujas. Conheça as transformações mais engraçadas de Banjo e Kazooie

O utrora ícone do saudoso N64, a dupla Banjo e Kazooie seguiu seus instintos mais primitivos e foi embora com sua produtora, a Rare, para os campos da Microsoft em busca de novos "deSafioS". Mas nós não guardamos rancores. Pelo contrário, temos muitas

boas lembranças das aventuras da dupla e suas hilárias histórias. Por conta disso, dedicamos esta edição da "Nintendopédia" a um dos pontos mais engraçados da série: as transformações dos personagens pela mágica de Mumbo Jumbo. Estão todas aqui – menos a forma de vira-casaca...

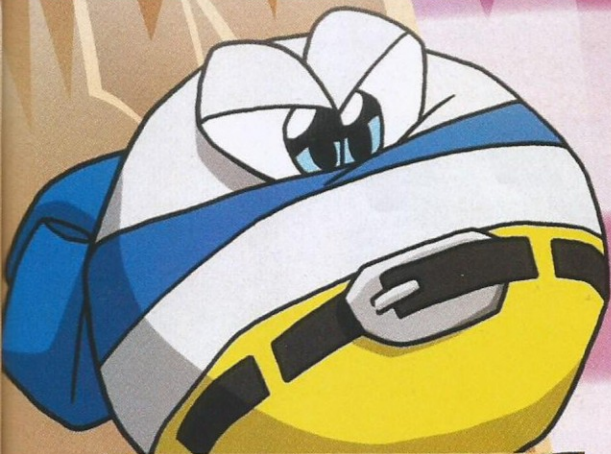
Por Humberto Martínez
Ilustração: Makotron

DRAGON KAZOOIE

Esta é a única transformação que afeta apenas Kazooie e deixa Banjo intacto. Ao entregar o item Mega Glowbo para Humba Wumba, Kazooie transforma-se em um dragão e ganha infinitos ovos incendiários e bafo de fogo.

BANJO E KAZOOIE

A dupla mais carismática da geração N64. Banjo é o típico urso alegre e bobão, enquanto Kazooie é um pássaro de uma raça fictícia chamada breegul. Kazooie vive dentro da mochila de Banjo e a dupla usa movimentos coordenados para agir.



SNOWBALL BANJO

Não é preciso ser muito esperto para imaginar as características de Banjo na forma bola de neve: ele cresce conforme rola sobre o gelo e ganha peso para ativar grandes botões e esmagar inimigos. Snowball diminui sempre que apanha.



DETONATOR BANJO

Com o sacrifício de um favo de energia, Detonator Banjo pode explodir seu próprio corpo e causar grande dano nos adversários. Sua principal função, porém, é posicionar-se sobre pavios ligados a explosivos para detoná-los.

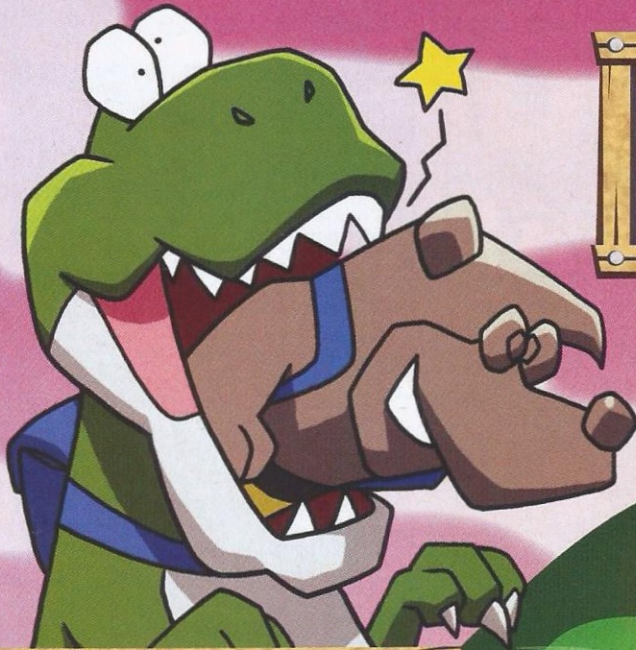
WALRUS BANJO

Banjo é um urso com cara de bobão, mas perde feio para os olhos pidões e o aspecto babão da forma de leão-marinho. Sua utilidade prática é permitir que os heróis entrem em águas congeladas sem – piada infame à vista – entrar numa fria.

WASHER BANJO

Esta transformação rolou por acidente no primeiro jogo e tornou-se obrigatória na segunda aventura, *Banjo Tooie*. Usada nos fétidos cenários de Grunty Industries, a forma de máquina de lavar é veloz e seu ataque são disparos de cuecas sujas.





BABY/DADDY T-REX

Na primeira tentativa, Mumbo transforma a dupla em Baby T-Rex, versão diminuta e pouco assustadora do dinossauro. Isso muda na versão Daddy T-Rex, tão grande que só cabe em cenários abertos e capaz de esmagar inimigos com seus pés.

STONY BANJO

Em Mayaheem Temple, existem estátuas chamadas Stonies, guardiãs de um esporte ancestral conhecido como Kickball. Elas falam em uma língua esquecida e, apenas usando a forma Stony Banjo, é possível conversar com elas para jogar.

TERMITE BANJO

Não importa o quão escorregadia é uma plataforma ou se os morros são íngremes demais: a forma cupim pode escalar lugares nos quais Banjo escorregaria de bunda. E o barulho das perninhas de Termite é misteriosamente relaxante...

CANDLE BANJO

Mais uma das bizarras (e por isso hilárias) transformações de *Banjo Kazooie: Grunty's Revenge* (GBA), Candle Banjo é o candelabro que permite a você andar em áreas escuras e acender luminárias. Não saia de casa sem ele.



VAN BANJO

Pilotar a forma carro-forte só traz vantagens: o veículo é invencível, não precisa respirar e pode atropelar os inimigos sem problemas. Sua função real, porém, é gastar o dinheiro que carrega para pagar os passeios em Witchyworld.

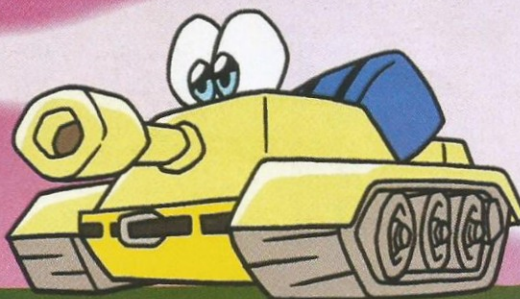
PUMPKIN BANJO

Gruntilda's Lair e Mad Monster Mansion são áreas temáticas onde o terror estilo Halloween domina. E para entrar no clima, a dupla transforma-se em uma abóbora. Além de rechonchuda, Pumpkin Banjo entra em tubulações e pequenos buracos.



BEE BANJO

Aparentemente "xexelenta" e sem graça, a forma de abelha é uma das mais úteis e os heróis precisam pagar a fortuna de 25 Mumbo Tokens para acessá-la. Bee pode voar livremente e, em *Banjo Tooie*, consegue disparar ferrões.



TANK BANJO

Em vez de servir para arrasar vilas inteiras ou para botar abaixo o barraco pomposo de Gruntilda, Tank Banjo serve para atravessar áreas infestadas de ácido. Um belo par de botas de ferro faria o trabalho e custaria muito menos...



SUBMARINE BANJO

Obrigatório para descer aos níveis mais profundos do oceano, Submarine Banjo também é uma arma de grande precisão, pois conta com mira em primeira pessoa para disparar torpedos contra os pobres seres marinhos.

OCTOPUS BANJO

Transformação exclusiva de *Banjo Kazooie: Grunty's Revenge*, game lançado para GBA, Octopus Banjo permite nadar em águas perigosas e... é isso! Para muitos, não passa de uma amostra de coadjuvante do Bob Esponja.



MOUSE BANJO

Mais útil do que o superfaturado Tank Banjo, o pequeno ratinho consegue escalar cordas e correntes, além de passar por buracos tão estreitos que nem o focinho de Banjo conseguiria espreitar. Exclusivo da versão para GBA.



CROCODILE BANJO

Os pântanos de Bubbleloop Swamp são infestados de piranhas e Banjo vira parte do cardápio se entrar na água sem ativar sua forma de crocodilo. Crocodile Banjo tem dentes afiados e é nanico o suficiente para entrar em pequenos buracos.

DIVERSÃO EM OUTUBRO É NA SARAIVA.

GANHE

Jogos de Wii



SARAIVA NEW YORK

Campeonato Oficial de Wii Fit

Data: 04/10/2008

Horário: 14:00 – 18:00

Prêmios

1º lugar - 3 jogos Wii +
Mochila de Wii

2º lugar - 2 jogos Wii +
Mochila de Wii

3º lugar - 1 jogo Wii +
Mochila de Wii

Nintendo®

Wii é uma marca registrada da Nintendo © 2008 Nintendo.



SARAIVA RIO SUL

Campeonato Oficial de Mario Kart Wii

Data: 11/10/2008

Horário: 14:00 – 18:00

Prêmios

1º lugar - 3 jogos Wii +
Mochila de Wii

2º lugar - 2 jogos Wii +
Mochila de Wii

3º lugar - 1 jogo Wii +
Mochila de Wii



SARAIVA IBIRAPUERA

Campeonato Oficial de Mario Kart Wii

Data: 18/10/2008

Horário: 14:00 – 18:00

Prêmios

1º lugar - 3 jogos Wii +
Mochila de Wii

2º lugar - 2 jogos Wii +
Mochila de Wii

3º lugar - 1 jogo Wii +
Mochila de Wii



**Livraria
Saraiva**

www.saraiva.com.br

ASSIM É MELHOR

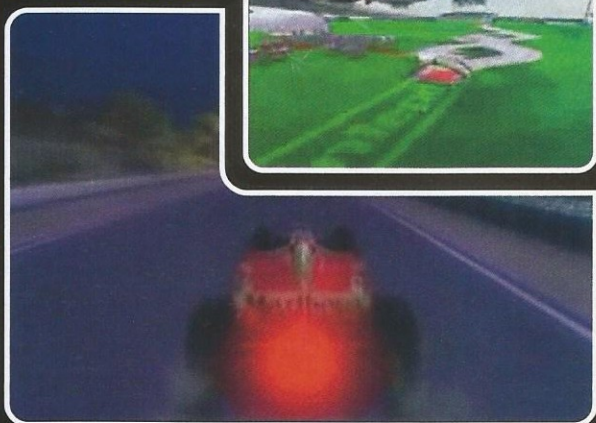
Dando o colorido “Toque Nintendo” no mundo cinza dos jogos dos outros

Nós da **NGamer Brasil** somos o tipo de nintendomaníacos que trocariam futilidades como eletricidade, água encanada e figados por um Kirby de pelúcia gigante, mas mesmo assim gostamos de acreditar que temos um estilo de vida equilibrado. Com isso, nós queremos dizer que também jogamos e curtimos games em outros formatos, incluindo aquele imponente “computador pessoal” da sala ao lado da nossa.

Infelizmente, perto de 94% dos produtores de games de hoje foram atormentados por cores primárias na infância, o que significa que um game normal de PC ou X360 contém mais

marrom e marrom-claro do que um CD da Alcione. Portanto, ficou a cargo do público de games em geral o acréscimo daquela colorida pincelada Nintendo nos procedimentos atuais. Em homenagem a esses espíritos indomáveis, essas corajosas almas sempre dispostas a fazer uma referência ao Yoshi em lugares em que referências ao Yoshi não devem ser feitas, nós apresentamos uma lista com nossas “nintendoficações” favoritas de jogos recentes. Se você é fã dos jogos a seguir, é melhor deixar os óculos escuros por perto, pois as coisas vão ficar bem coloridas a partir de agora.

TRACKMANIA NATIONS: FOREVER



Os membros mais dedicados (ou mais desocupados) da comunidade online de *Trackmania* utilizaram o flexível criador de pistas do jogo para criar pistas de *Mario Kart* esquecidas no passado. A maioria das pessoas que se aventuram nessa prática tende a usar o litoral para desenhar as pistas, pois a dirigibilidade escorregadia é a que melhor recria o festival de derrapadas de *Mario Kart*. Outros preferem os estágios de neve, onde a ausência de paredes permite a chance de recriar os abismos da Rainbow Road. E isso promete continuar em *Trackmania DS* – mais de 60 pistas personalizadas poderão ser armazenadas em um cartucho do tamanho de um chiclete. Delícia.

UNREAL TOURNAMENT



Ou melhor, “Yoshi Tournament”. Yoshis de todas as formas e tamanhos se juntam para decidir de uma vez por todas qual é a tonalidade dominante. Que comece o massacre! Este glorioso vídeo pode ser encontrado em tinyurl.com/6yffla, mas o conteúdo é meio sanguinolento. Depois não diga que não avisamos!

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Este sujeito criativo gastou seu tempo livre (que aparentemente era ainda maior, pois ele não perdeu tempo comprando uma TV decente) desenvolvendo um tutorial online para nos ajudar a criar nossos personagens Nintendo favoritos (e Viewtiful Joe também) com a aparência dos lutadores de *Mortal Kombat: Armageddon*. Aponte seu browser para tinyurl.com/6rcfsu para ver mais kriações de kombat.





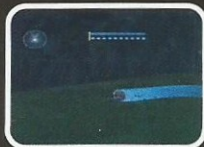
ELDER SCROLLS: OBLIVION



Este divertido hack de *Elder Scrolls: Oblivion* permite que você aprisione personagens NPC dentro de uma pokébola e chame-os para lutar mais tarde. Temos que pegar todos!

HALO: COMBAT EVOLVED

Master Chief, Samus Aran e suas respectivas aventuras estão conectados por um milhão de românticas e traumáticas versões criadas por fãs. Com um elo tão forte, era apenas uma questão de tempo até que algum sabichão “arrombasse” a versão para PC de *Halo: Combat Evolved* armado com um batom e um delineador para fazer uma plástica estilo Samus no velho Chief. Eis aqui os frutos de toda essa labuta: “Mestra Chief” pode até virar uma bola como a sua contraparte da Nintendo.



SOUL CALIBUR



Com o recente lançamento de *Soul Calibur IV*, o modo de criação de lutadores do game quase fez a internet entrar em colapso embaixo de uma avalanche de imagens de personagens customizados. Em meio a um oceano de Coringas, Hulks e heroínas com peitos gigantescos, a nata da Nintendo pode ser encontrada, incluindo Captain Falcon, Zelda e o próprio Mario. Finalmente! A chance para ver quem venceria uma treta entre Link e Luigi... O quê? *Super Smash* o quê?

Parabéns ao visionário que usou as ferramentas para criar um certo Phoenix Wright, cuja versão *Smash Bros.* permanece no topo de nossa lista de desejos natalinos. E isso não é um novo fenômeno, a propósito. Está vendo aquela imagem granulada de Phoenix versus Edgeworth? Ela foi tirada de *Soul Calibur III*, um jogo de 2005 exclusivo para PS2.

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

O modo de criação de lutadores de *Smackdown* é uma lenda do conteúdo gerado por usuários e sua reputação é inteiramente merecida, mesmo se os resultados acabem sendo um pouco confusos. Aqui, nós vemos Phoenix Wright – anunciado como “Nick” por uma Lilian Garcia que certamente está canalizando Maya – fazendo sua grande entrada em Wrestlemania 23 ao som da música de John Cena. Assim que entra no ringue, ele faz a pose que é marca registrada de Shawn Michaels, antes de descer a porrada em seu rival de longa data, Edgeworth.

Estamos ansiosos para testar as entradas customizadas e com controle de movimentos da versão 2009. Objection! Quanto às outras imagens, achamos que elas falam por si próprias.



GTA: SAN ANDREAS



Este mod é parte de um “pacote de anime” com perto de cem personagens para a versão de PC de *Grand Theft Auto: San Andreas*. Entre as dúzias de avatares de colegiais pouco inspiradas, pode-se encontrar alguns rostos familiares: o “garoto propaganda” de *Pokémon*, Pikachu, e o bolo-fofo Kirby, por exemplo. Testemunhar Pikachu esfaqueando um pedestre é realmente uma visão perturbadora – você nunca mais vai caminhar despreocupadamente pela grama. Quanto aos atos criminosos de Kirby, eles não são surpresa alguma: todas as bolotas rosa do mundo são assassinos seriais em potencial.



FIFA09.EA.COM

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. © The FIFA Brand OLP logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trademark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. PlayStation, PLAYSTATION, and PSP are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

FIFA.com



LET'S FIFA 09

JUNTOS



PELA
VITÓRIA

EM OUTUBRO



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Categoria: Esportes

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

XBOX 360 LIVE

Wii

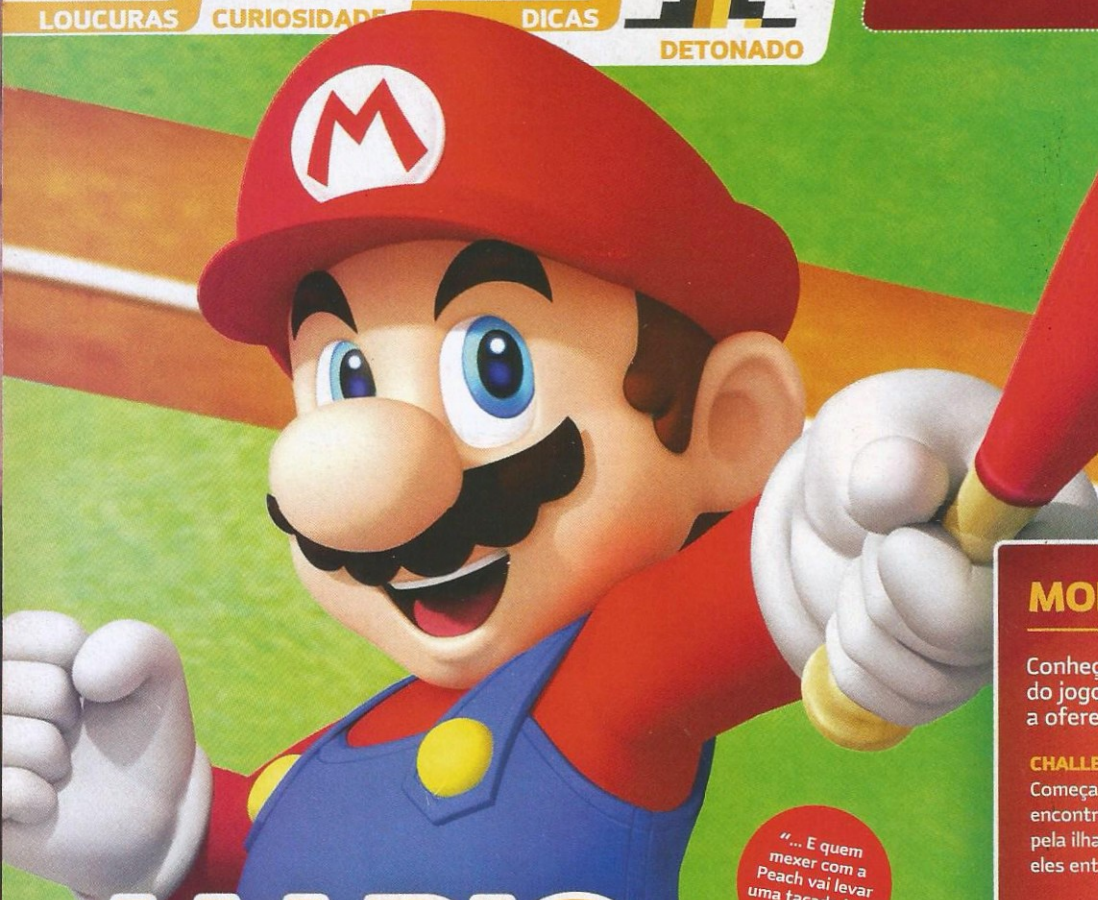
NINTENDO DS

PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP





MARIO SUPER SLUGGERS

por Fabrício Caleffi

"... E quem mexer com a Peach vai levar uma tacada bem na boca!"

Não é futebol, mas você vai bater um bolão

O beisebol nunca foi e nunca será muito popular por aqui. Por isso, não só preparamos um guia com dicas para você se dar bem em *Mario Super Sluggers*, como também explicamos todas as regras do esporte. Assim, você aproveita tudo o que o jogo tem para oferecer e, de quebra, entra para o seleto grupo das pessoas que não ficam boiando quando uma partida real está sendo transmitida na televisão.

MODOS DE JOGO

Conheças as principais opções do jogo e o que cada uma tem a oferecer

CHALLENGE

Começando sozinho como Mario, encontre vários personagens espalhados pela ilha e vença seus desafios para que eles entrem em seu time.

EXHIBITION

Escolha os capitães e forme dois times para partidas diretas.

MINIGAMES

Vencendo os jogos principais do modo Challenge, você habilita minigames para jogar sozinho ou com amigos.

TOY FIELD

Um jogo estilo *Mario Party* que usa os elementos básicos do beisebol.

PRACTICE

Modo obrigatório para pegar as manhas e todos os comandos do jogo.

COISAS DE MARIO

As diferenças de jogar beisebol com a turma do bigodudo

ERROR ITEMS

Os famosos itens que servem para atrapalhar os adversários também estão presentes aqui. Escondidos em arcos no modo Challenge, você encontra seis error items, um em cada estágio (acompanhe o roteiro para saber onde eles estão).

STAR PLAYS

São jogadas especiais ativadas com o

uso de estrelas. Para encher a barra Star Gauge, basta realizar boas rebatidas e arremessos. Com a estrela disponível, segure A+B antes de arremessar ou rebater a bola.

CHEMISTRY

Ou afinidade. É o aspecto mais genial do game e permite que certos jogadores realizem jogadas especiais de defesa (as buddy plays) e que você possa usar os

error items depois de rebatidas bem-sucedidas. A afinidade entre os personagens é representada por notas musicais ao lado dos ícones dos mesmos: quando estiver montando o time e colocar o cursor sobre um personagem, a nota musical aparecerá em todos os demais que tiverem afinidade com ele. Na hora de organizar os jogadores no campo, procure manter personagens com afinidade próximos.



REGRAS GERAIS

Entenda como o beisebol funciona e saiba o que fazer para ganhar as partidas

Uma partida de beisebol é formada por vários innings, que são turnos de ataque e defesa dos dois times. Ao final do número estipulado de innings, vence o time com maior pontuação. Caso haja empate, rolam dois innings extras – um de ataque e um de defesa – para o desempate.

Em cada Inning, um time ataca (rebate) e o outro defende (arremessa). O objetivo do time que arremessa é eliminar três rebatedores do time atacante. Já o time atacante tem como meta rebater a bola para possibilitar que seus jogadores percorram as três bases do campo e voltem à inicial, marcando, assim, um ponto por jogador.

CAMPO

A área válida para jogadas no campo de beisebol é a fair zone, formada pelo "diamante" (ou infield) e com uma base em cada um de seus vértices, além da base central do arremessador. A área atrás do diamante, delimitada pelas laterais que se expandem para a partir da base do arremessador, é chamada outfield. A área fora dessa marcação leva o nome de foul zone e toda bola rebatida para lá não vale ponto algum.

DEFESA

Os defensores são aqueles que arremessam (pitchers). Seu objetivo na defesa é tirar os rebatedores do jogo, seja realizando três strikes em cada rebatedor (quando a bola é arremessada e o rebatedor não consegue rebatê-la) ou queimando os rebatedores enquanto eles tentam atravessar de uma base para outra – esse "queimar" se refere a quando o defensor de uma base recebe a bola antes de o rebatedor chegar até tal base. Um rebatedor também pode ser

eliminado quando um defensor pega a bola rebatida antes de ela tocar no chão. Com três rebatedores eliminados, o time defensor passa a atacar e os rebatedores ficam na defesa.

O arremessador pode lançar até quatro bolas fora do alcance do rebatedor, em uma tentativa de fazer com que ele erre com mais facilidade. No entanto, se o rebatedor não tentar acertar nenhuma delas (cada bola não-rebatida equivale a um ball), os times trocam de posição novamente.

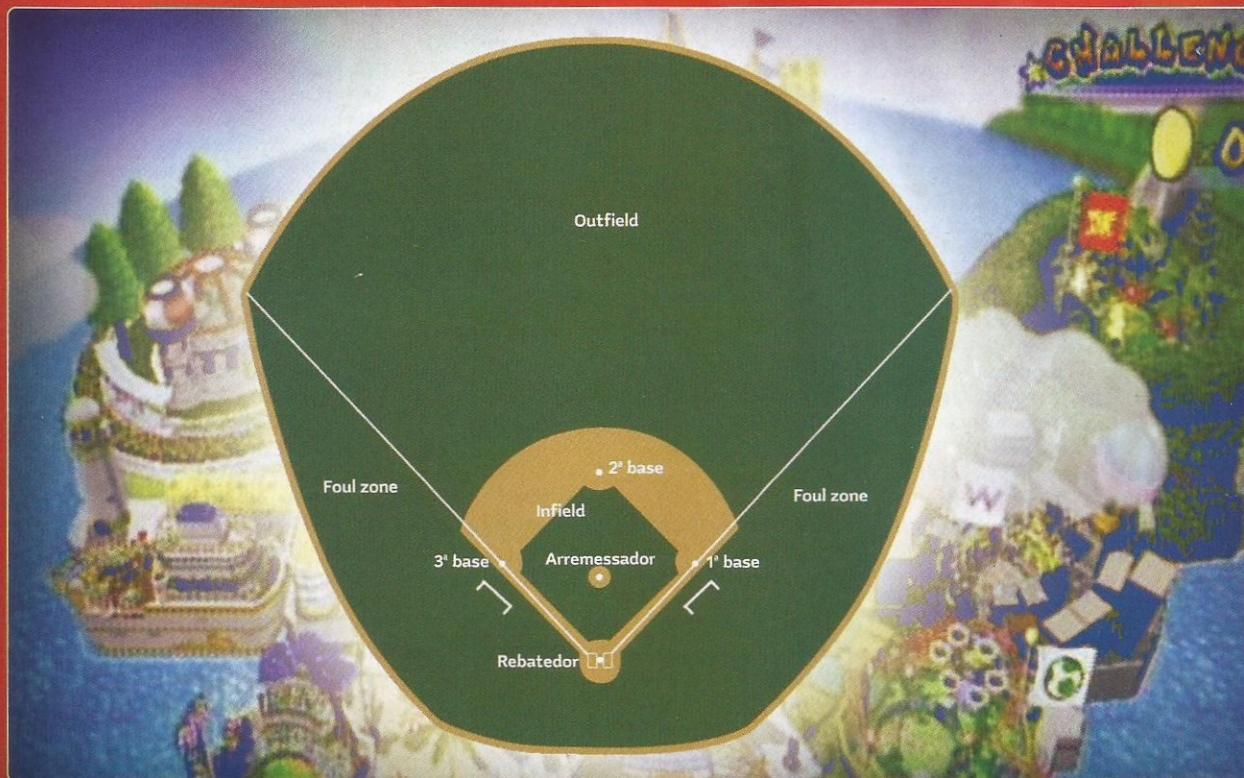
Quando o arremessador acertar a bola no rebatedor, rola um bean ball, uma falta grave que permite que o rebatedor avance automaticamente para a base seguinte.

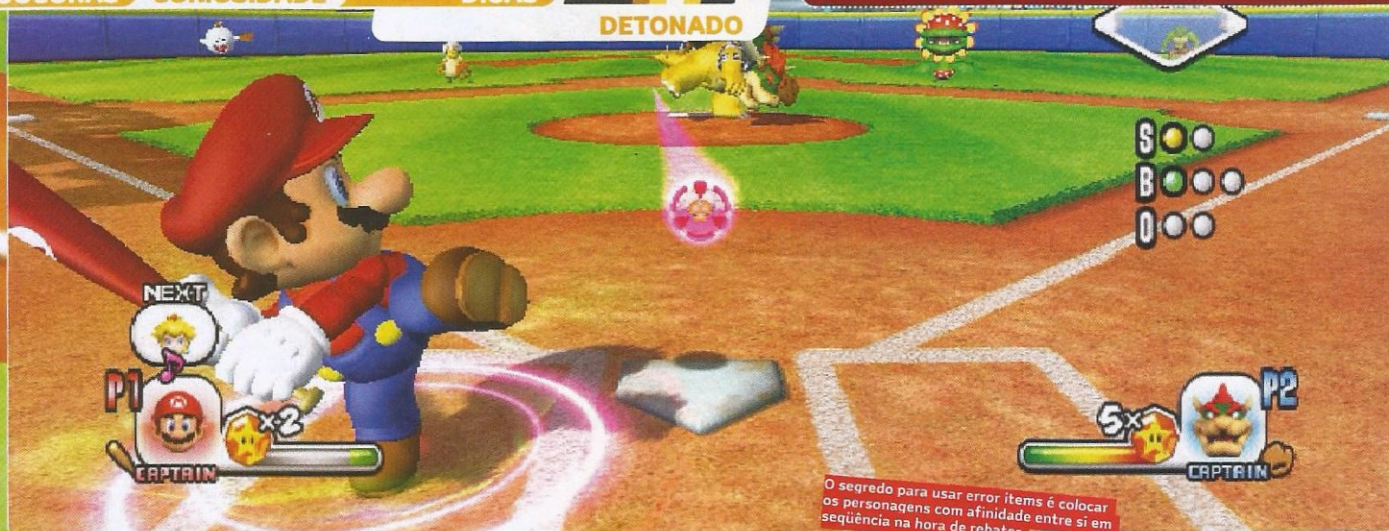
ATAQUE

Somente o time que estiver rebatendo tem a possibilidade de marcar pontos. Cada vez que uma bola é rebatida, o rebatedor deve sair correndo em direção à base seguinte e parar na mais próxima caso esteja correndo o risco de ser eliminado. As rebatidas só são válidas quando a bola cai dentro da fair zone. Se a bola pinga dentro da fair zone e rola para a foul zone, a jogada também é válida (fair play).

O melhor tipo de rebatida existente é o home run, que manda a bola para fora do estádio e marca automaticamente um ponto para o time. Quer dizer, isso se já não houver outros atacantes nas bases. Ou seja, é possível marcar até quatro pontos de uma só vez – esse tipo de jogada leva o nome de grand slam.

Além de pancadas fortes, o rebatedor pode realizar um bunt (rebatida fraca): ele simplesmente deixa a bola encostar no taco para que o atacante da terceira base tenha chance de marcar um ponto. Rebatidas como essa são chamadas de sacrifice plays (jogadas de sacrifício), pois quase sempre fazem o rebatedor ser eliminado. ►





O segredo para usar error items é colocar os personagens com afinidade entre si em sequência na hora de rebater

CHALLENGE MODE

Após a apresentação, Luigi deixa Mario sozinho e você deve ir atrás dele. Então aponte o Wii Remote e clique no Mario Stadium.

MARIO STADIUM

Ao entrar no local, Luigi entrará automaticamente para o seu time. Mario pode entrar em canos e examinar arbustos com flores, então aproveite e vasculhe os arbustos próximos à loja local para encontrar algumas moedas. Desça, fale com o Blue Noki embaixo do guarda-sol e vença o desafio dele – acertando as bolas de acordo com as rebatidas indicadas na tela – para que ele entre para o time.

Vá para a esquerda, fale com o Green Noki e faça três arremessos carregados para ganhar mais um integrante para a equipe. Suba, fale com o Noki sobre a concha e siga pelo caminho central dela para enfrentar o Magikoopa. Faça os arremessos indicados na tela e, depois de vencer, vá até a alavanca. Segure o Wii Remote em pé, pressione A e vire-o na seguinte ordem: direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda. Siga até a ponte, pegue Baby Luigi e ignore o cano por enquanto. Vá ao estádio para enfrentar Bowser Jr.

Para derrotá-lo, escolha Mario ou Luigi, que têm as estatísticas mais fortes, e marque um ponto. Com a vitória, Baby Mario fica disponível. Agora, vá até a loja local, clique na porta, escolha a chave no menu de itens e, com o Wii Remote, encaixe a chave na fechadura e gire-a para abrir a porta.

A partir daqui, não há uma ordem obrigatória a ser seguida, mas para que você não perca tempo, montamos o roteiro na melhor sequência possível para você habilitar o maior número de personagens do jeito mais rápido. Enfim, saia de Mario

Stadium e entre no Yoshi Park.

YOSHI PARK

Aproxime-se dos Shy Guys e prepare-se para um minigame: mire nas Piranha Plants e pressione A para acertá-las com boladas. Vencido o minigame, pule dentro do cano à direita e avance para baixo até encontrar o bueiro azul no chão, de onde sairá um Red Magikoopa. O desafio é o mesmo do Magikoopa anterior. Com Yoshi no seu time, pressione o botão - (menos) para selecioná-lo, pare sobre o bueiro e aperte A para entrar nele. Do outro lado, fale com o Yoshi azul e responda às perguntas na máquina ao lado digitando os números certos. A lista completa de perguntas e suas respectivas respostas é a seguinte:

How many gondolas are on the ferris wheel?
Resposta: 6

Lakitu has... 1) A mustache 2) Wings
3) Glasses
Resposta: 3

If you have a Koopa, Paratroopa, Paragoomba, and Boo, how many wings do you have?
Resposta: 4

What's the point difference in a mercy game in beisebol?
Resposta: 10

If there are 3 players on base, and the batter hits a home run, how many runs score?
Resposta: 4

How many younger brothers does Mario have?
Resposta: 1

What's the total number of players on both teams in a beisebol game?
Resposta: 18

On Wiggler's head is... 1) A hat 2) A flower
3) A teakettle
Resposta: 2

How many tentacles does Blooper have?
Resposta: 10

Assim que Wiggler descer dos trilhos e parar sobre a flor ao lado, fale com ele e aceite o desafio. Este aqui pode irritar um pouco para ser vencido, mas Wiggler é um dos jogadores com a melhor rebatida e corrida de todo o game, então não é uma boa idéia ficar sem ele no time. O objetivo é rebater a bola na direção indicada. Para rebater para a esquerda, rebata um pouco antes de a bola chegar ao centro da mira. Para rebater para a direita, rebata quando a bola estiver um pouco abaixo do centro da mira. Faça somente rebatidas normais, para não correr o risco de mandar nenhuma bola mais adiante do alvo. Além de Wiggler, você ganha o passe para jogar o minigame Toy Field se completar o desafio.

Volte pelo bueiro e use Yoshi para verificar a árvore balançando próxima ao cano. Aceite o desafio e rebata três bolas para o campo iluminado à direita para que o Pink Yoshi entre no time. Feito isso, selecione Mario, entre pelo cano e, do outro lado, selecione Yoshi novamente. Vá até o Yoshi azul-claro e prepare-se para enfrentar mais um Magikoopa. Escolha qualquer um dos Yoshis e assim que o Magikoopa rebater a bola, chacoalhe o Wii Remote para fazer o dinossauro correr e pressione A quando estiver próximo da bola para pegá-la com a língua. Faça isso três vezes para recrutar o



Light-Blue Yoshi.

Entre no outro bueiro e verifique a árvore para desafiar o Yoshi amarelo. Segure os botões 1 ou 2 para realizar a quantidade necessária de bunts. Com mais um Yoshi na equipe, desça pelo cenário e enfrente o minigame de Bowser Jr. usando Mario ou Luigi. O objetivo do minigame é acertar as Piranha Plants com todos os tipos de arremessos aprendidos – se tiver alguma dúvida em como realizar algum arremesso, selecione a opção Controls após escolher o personagem. Após vencer, suba a ponte de arco-íris e converse com Birdo para recrutá-lo(a). Próxima parada: DK Jungle.

DK JUNGLE

Logo que entrar, vasculhe a caixa de madeira e pule no canhão para ser lançado até o outro lado do rio. Encontre o Dry Bones e aceite o desafio dele, que é realizar buddy jumps para impedir três home runs. Para isso, faça o seguinte: logo após a rebatida, chacoalhe o Wii Remote até que Mario e Luigi fiquem próximos e então pressione A duas vezes pouco antes de a sombra da bola sumir sobre os personagens. Vencido o desafio, pule no canhão para voltar ao início da fase e examine a placa com a inscrição "EXIT" para conseguir um pedaço de pedra.

Volte, fale com Dixie Kong e jogue contra Donkey Kong. Você deve eliminá-lo do jogo,

seja fazendo três strikes ou pegando a bola antes que ela toque o chão. Vença-o e ele se junta a você. Selecione-o imediatamente e suba pela trepadeira. Depois de conversar com Diddy Kong, desça pela trepadeira à direita e vá atrás de Funky Kong para mais um desafio. Usando DK, você precisa eliminar o rebatedor com três strikes – o último arremesso precisa necessariamente ser carregado. Com Funky Kong habilitado, clique na estátua atrás de onde ele estava para achar mais um pedaço de pedra.

Volte até o canhão e desça pela trepadeira na parte inferior esquerda. Fale com o crocodilo à direita e vença o desafio dele rebatendo uma bola para a esquerda. Depois, atravesse pelas pedras, vasculhe o barril e enfrente o Kritter azul: sem carregar, rebata a bola para cima e chacoalhe o Wii Remote para avançar até a base.

Volte, quebre as madeiras que bloqueiam a caverna, entre, desça pela trepadeira e selecione Yoshi para encontrar Baby DK na árvore que está balançando. No desafio, escolha algum personagem rápido, como o próprio Yoshi. Corra após a rebatida e pressione B quando estiver próximo da bola para passá-la rapidamente ao companheiro (buddy play) e arremessá-la a tempo para eliminar o pequeno DK. Repita o esquema três vezes para que ele entre para a equipe.

Em seguida, volte pela trepadeira até a

área do canhão e, com Mario, examine a grande flor na árvore central para encontrar o último fragmento de pedra. Suba, fale com Diddy Kong, encaixe os pedaços de pedra da maneira certa no altar e enfrente Bowser Jr. em uma partida inteira. Para ganhar com mais facilidade, monte um time com Donkey Kong, Funky Kong, Wiggler, Birdo, Yoshi, Mario, Luigi, Dixie Kong e Blue Pianta – deixe Luigi como arremessador e Wiggler, Yoshi e Dixie Kong como pegadores de fundo.

Ao término da partida, desça pela trepadeira, passe por baixo da ponte e enfrente outro Kritter. Para vencer o desafio, realize um double-play, que consiste em eliminar dois atacantes em uma única jogada.

Selecione Mario, entre pelo cano e derrote outro Kritter. É preciso evitar que os atacantes marquem pontos, então faça três strikes ou elimine todos os atacantes do jeito que conseguir. A arca mais próxima ainda não pode ser aberta, então volte até a cachoeira e fale com K. Rool. Para vencê-lo, escolha algum personagem com rebatida forte, como Donkey Kong ou Funky Kong, e acerte um home-run com uma rebatida carregada. Com o exército de K. Rool agora a seu dispor, vá para Wario City.

WARIO CITY

Fale com o Goomba na frente da loja e contorne, com o cursor do Wii Remote, os três objetos do letreiro luminoso. Com Goomba no time, desça a rua e, controlando Yoshi, verifique a palmeira que está balançando para encontrar um Paragoomba. Escolha um personagem rápido e impeça três home runs para ganhar o desafio. Siga à direita e tente entrar no farol para ser desafiado por um Magikoopa. Vença-o usando um personagem com rebatida mediana e acertando três bolas no outline. Agora, escolha Donkey Kong, suba e quebre ▶

HORA DE IR ÀS COMPRAS

Melhore seus personagens com os itens vendidos nas lojas do modo Challenge

Para equipar personagens com os itens que você compra nas lojas do jogo, selecione a opção Items Settings na tela de organização do campo ou pressione + (mais) durante as jogadas e selecione Set Items. Dica: depois que vence a partida contra o time de um determinado estágio, os itens vendidos na loja do local ficam 50% mais baratos. A seguir, confira a descrição de cada item:

Nice Bat: aumenta em 50% a área de contato do bastão.

Power Bat: aumenta em 50% a força da rebatida.

Charge Bat: faz com que todas as rebatidas carregadas tenham

100% de força.

Dr. K: aumenta a velocidade do arremesso.

Lucky Glove: reduz as pegadas erradas em 50% e aumenta a força de arremesso em 50%.

Dash Spikes: aumenta em 50% a velocidade de corrida.

Buddy Badge: cria afinidade entre todos os jogadores do time.

Error Booster: aumenta a velocidade dos errors items.

Star Candy (disponível na loja secreta do Daisy Cruiser): o personagem ganha uma estrela no Star Gauge quando estiver rebatendo.

x2 Star Candy (disponível na loja secreta do Daisy Cruiser): o personagem ganha duas estrelas no Star Gauge quando estiver rebatendo.

Superstar (disponível na loja secreta do Daisy Cruiser): ativa Lucky Glove, todos os Bats, Dash Spikes e Dr. K.

Luigi's Flashlight (disponível na loja do Mario Stadium): permite acessar o minigame e o campo (no modo Exhibition) de Luigi's Mansion.

Cruiser Pass (disponível na loja de Peach Ice Garden após habilitar Daisy): permite acessar a loja secreta e o minigame do Daisy Cruise (somente à noite).

Peach se espanta com a potência do taco do Mario – no bom sentido, é claro

TODAS AS BADGES

Badges são conquistas que você habilita ao cumprir certos requisitos

Buddy Badge: habilite todos os 71 personagens no modo Challenge.
Error Item Badge: abra todas as arcas de cada estágio para conseguir todos os error items.

Play Badge: no modo Challenge, vença os minigames em todas as dificuldades e vença uma partida do Toy Field.
Stadium Badge: habilite todos os estádios do jogo.

Star Badge: deixe todos os 71 jogadores como Star Players. Para isso, use-os em uma partida contra Bowser no Bowser Castle e vença-a.

a caixa em frente à trepadeira. Suba por ela e resgate Wario.

Desça, selecione Wario, vá até o contêiner azul próximo ao farol e pressione A para usar o ímã e movê-lo. Troque para Donkey Kong e quebre as caixas de madeira até encontrar um Boo. No desafio dele, escolha um dos personagens disponíveis: tudo o que você precisa fazer é apanhar três bolas e arremessá-las de volta rapidamente. Posicione os contêineres usando o ímã de Wario de modo a formar um caminho contínuo sobre eles e prossiga com Yoshi até o bueiro do outro lado. Entre nele para encontrar Waluigi e vença-o acertando um home run com K. Rool.

Mude para Wario de novo, abra a arca e então volte até o farol para desafiar o Boomerang Bro à esquerda. Escolha Dixie Kong e corra atrás da bola para realizar um buddy play para eliminar o adversário. Fale com o Koopa e, no minigame, use o Wii Remote para guiar o ímã pelo labirinto e

colocar os resistores de volta a suas posições originais. O único segredo aqui é girar o Wii Remote no sentido certo nas rotatórias.

Com a névoa completamente dissipada, vá ao centro do cenário para mais um jogo contra Bowser Jr. O time usado na partida anterior ainda serve aqui, mas se quiser mudar e fortalecer os rebatedores, substitua o Blue Pianta e a Birdo por Red Kritter e K. Roll. Depois de ganhar o jogo, saia de Wario City e entre em Peach Ice Garden.

PEACH ICE GARDEN

Logo que entrar, siga o Toad e ouça o que ele tem a dizer. Volte pelo caminho, vá para a esquerda e, conforme a foto exibida no lado direito da tela, monte o jardim onde a Toadette está. Atravesse-o em seguida e saia pelo caminho superior. Outro Dry Bones surgirá. No desafio, elimine o adversário três vezes com buddy plays

MINIGAMES

Cada estágio tem seu próprio minigame. Saiba como eles funcionam

Depois de vencer Bowser Jr. em cada estádio, um minigame fica disponível. Eles podem ser jogados tanto com o Wii Remote na posição de controle de NES quanto no esquema Wii Remote + Nunchuk. Ao vencer, você recebe moedas, itens e habilita até quatro modos de dificuldade. Alguns só ficam disponíveis à noite (depois de vencer Bowser pela primeira vez, basta clicar na lua, que fica no canto superior direito da tela de seleção de estágios), enquanto outros só são habilitados com itens especiais.

PIRANHA PANIC (YOSHI PARK)

Disponível somente de dia

Arremesse as bolas nas Piranha Plants de acordo com a posição de suas cabeças. Quando o medidor de estrela encher, pressione A+B ou 1+2 para acertar as plantas dos outros competidores.

BARREL BASHER (DK JUNGLE)

Disponível somente de dia

Pressione A ou baixo para que a bola seja arremessada e a rebata para acertar os barris. Quando a bomba aparecer, acerte-a para destruir todos os barris. Você é eliminado do jogo se for atingido.

GEM CATCH (WARIO CITY)

Disponível somente de dia

Corra atrás das jóias e pegue-as antes que elas caiam no chão. Neste minigame, é aconselhado usar sensor de movimento, pois facilita muito. Calcule o tempo dos error items que demoram pra funcionar e saia correndo depois que o efeito deles acabar para pegar as jóias.

GRAFITI RUNNER (BOWSER JR. PLAYROOM)

Disponível somente de dia

Pegue o pincel e pinte a maior área que conseguir. Se fechar um contorno, aproxime-se e pressione A ou 2 para preenchê-lo. Estoure as arcas atacando com A+B ou 1+2 para pegar itens e para roubar o pincel dos adversários.

BLOOPER BASERUN (DAISY CRUISER)

Disponível somente de dia

Use o Nunchuk ou pressione 1 ou 2 para direcionar o seu personagem atrás das moedas. Quando o botão aparecer na tela, aperte-o rapidamente para não ser pego pelos tentáculos.

BOB-OMB DERBY (MARIO SATIUM)

Disponível somente à noite

Pegue um bom rebatedor e faça o maior número possível de home runs. A máquina caça-níquel indica a direção e a força da bola a ser lançada para você.

WALL BALL (PEACH ICE GARDEN)

Disponível somente à noite

Arremesse as bolas para quebrar as paredes de gelo. A última parede que quebrar será a sua pontuação, então dose sua força. Tente sempre acertar as paredes cor-de-rosa com coroa e evitar as negras, que diminuem pontos. Nos níveis mais avançados, quando a tela escurecer, acerte a parede iluminada para ganhar mais pontos.

BOWSER PINBALL (BOWSER CASTLE)

Disponível somente à noite

Como o nome sugere, é um pinball, mas com um rebatedor no lugar dos flippers. Rebata a bola de ferro evitando que ela passe pelo personagem. Quando conseguir uma estrela nos slots das estátuas, acerte as estátuas para ganhar cem pontos a cada batida.

GHOST K (LUIGI'S MANSION)

Disponível somente à noite

Acerte os fantasmas usando bolas e o direcional – para jogar a bola no centro, basta apertar o botão de arremesso (A ou 2). Acerte o fantasma da mesma cor de seu ícone (vermelho, se estiver jogando sozinho) e evite acertar a bomba. Quando o fantasma laranja aparecer, acerte-o até ele sumir.



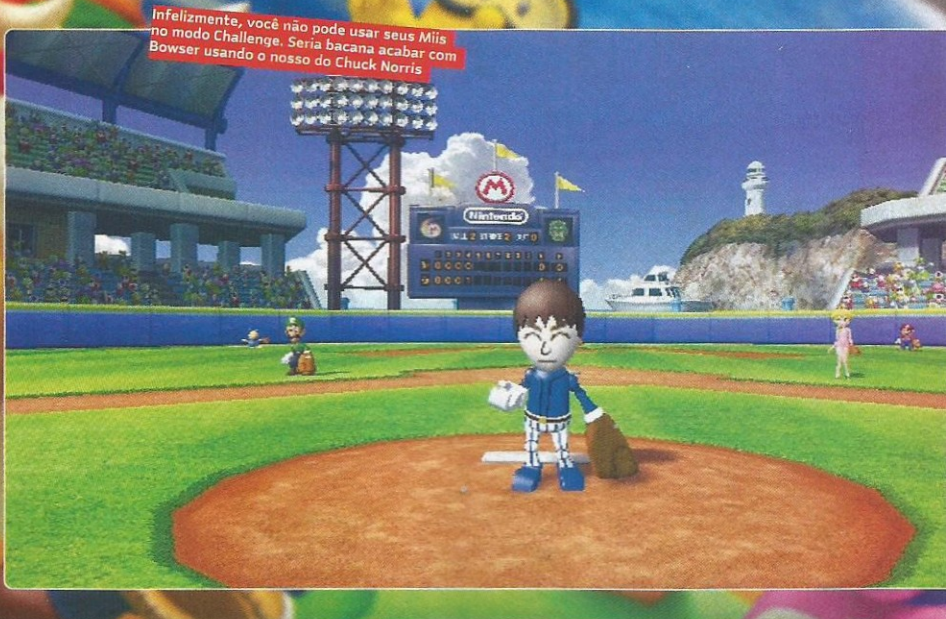
para vencer. Prossiga, fale com Toadsworth sobre a plataforma e volte até o Toad no início da fase para participar de outro desafio. Com Waluigi, elimine o Hammer Bro para conseguir a estátua de Daisy. Volte até Toadsworth, selecione a estátua no menu de itens e coloque-a no altar. Agora, vá até a fonte para mais um jogo contra Bowser Jr. Dos novos personagens conquistados, Toadsworth vale ser colocado como arremessador. Vença o jogo para habilitar Peach.

Volte ao local onde pegou a estátua de Daisy e, com Peach, vasculhe o primeiro arbusto em forma de cogumelo para encontrar Baby Peach. O desafio dela consiste apenas em pegar a bola e arremessá-la ao defensor da base. Depois de vencê-la, examine o arbusto seguinte e pegue a estátua de Toad. Volte ao local onde deixou a estátua de Daisy e converse com ela duas vezes, escolhendo a estátua no menu de itens na segunda conversa. Volte, selecione Mario e verifique os arbustos arredondados em volta do vaso no arco de flores para encontrar o Green e o Purple Toad. Contra o primeiro, faça três bunts para que o atacante na terceira base marque pontos. Contra o segundo, rebata a bola e avance à primeira base três vezes.

Como Peach, examine o vaso e, no desafio, rebata as bolas nas direções indicadas para habilitar um dos melhores rebatedores do jogo, Petey Piranha. Desça, entre no jardim em forma de cogumelo e vá até o Toad Azul. Fale com ele, troque para Yoshi e entre no bueiro. Fale com Baby Daisy e então use a Peach para examinar os cogumelos que estão balançando e encontrar o Yellow Toad. No campo, apenas rebata uma bola alta para habilitá-lo. Volte à fonte, troque para Wario e use o ímã no ponto brilhante dentro d'água. Entregue o cetro para Baby Daisy e abra a arca em seguida. Hora de voltar ao Mario Stadium.

MARIO STADIUM

Como Donkey Kong, verifique os barris na parte de cima do cenário para encontrar Yellow Pianta e rebata uma bola alta para completar o desafio. Com Yoshi, examine a palmeira que está balançando na praia para encontrar o Red Pianta. Para habilitá-lo, use Yoshi e pegue três bolas com a língua antes que elas caiam no campo. Em seguida, como Peach, vasculhe o monte de areia na praia para fazer Monty Mole aparecer e aceite o desafio. Pegue três bolas e arremesse-as para vencer e então examine os círculos na água, ao lado da plataforma onde está o cano, para encontrar Blooper. Vença-o eliminando dois rebatedores com um double-play. Selecione Mario, entre pelo cano, derrote Dry Bones (rebata três bolas para a



esquerda) e abra a arca usando Wario. Saia e volte para o Yoshi Park.

YOSHI PARK

Entre no bueiro, na parte de baixo, e, como Peach, vasculhe os troncos para encontrar dois Shy Guys: faça um double-play para vencer o de cor verde e realize um buddy play para evitar um home run e derrotar o cinza. Entre pelo cano como Mario, enfrente o Yellow Shy Guy (rebata três bolas para o centro do campo), abra a arca com Wario para achar um pincel e entregue-o ao Red Yoshi em frente à loja. Vá para DK Jungle.

DK JUNGLE

Como Mario, entre no barril, passe por baixo da ponte e entre no cano. Abra a arca usando Wario e pegue o Special Shop Pass, que dá acesso ao Secret Shop do Daisy Cruiser. Siga para Wario City.

WARIO CITY

Ao entrar na cidade, siga reto e, como Peach, verifique o cartaz no prédio para desafiar o Koopa (pegue a bola rebatida e arremesse-a). Em seguida, fale com o King Boo próximo ao

estádio e depois com o Parakoopa parado na frente do painel branco. Nele, você pode desenhar o que quiser para utilizar como ícone de save do jogo – depois de vencer Bowser, derrote os times da casa de cada fase para habilitar mais desenhos para usar no ícone. Parar terminar a história, agora só falta jogar contra Bowser Jr. em uma partida de verdade, então vá para vá o Bowser Jr. Playroom.

BOWSER JR. PLAYROOM

Vencendo Bowser Jr., o cenário se transforma em Bowser Castle e é preciso derrotar o próprio Bowser logo em seguida. Depois de assistir aos créditos finais, retorne ao modo Challenge e vença-o novamente para ver outra animação e habilitar o exército dele. Pronto, agora você tem todos os personagens do jogo. Monte o seu time de sonhos e chame os amigos para mostrar quem é que manda quando o assunto é beisebol.

TOY FIELD

Este minigame é uma espécie de jogo de tabuleiro. Um dos jogadores rebata a bola enquanto os demais tentam pegar a bola e segurá-la até o apito soar. No início de cada rodada, um caça-níquel define a velocidade, a direção em que a bola sairá da máquina e o item que o rebatedor poderá usar contra os pegadores. O objetivo do rebatedor é fazer a bola acertar o maior número de casas possíveis, além de sempre visar as portas brilhando ao fundo do cenário, que dão 200 pontos a cada acerto.

MINIGAME MADNESS

Termine todos os minigames na dificuldade Star do modo Minigames para habilitar esta opção. O Minigame Madness é um jogo rankeado no qual até quatro participantes disputam a maior pontuação em cinco minigames escolhidos aleatoriamente.

DIVERSÃO EM OUTUBRO É NA SARAIVA.

SARAIVA MORUMBI

Campeonato Oficial de Mario Kart DS

Data: 04/10/2008
Horário: 14:00 – 18:00



Prêmios

- 1º lugar** - 1 Nintendo DS Lite edição limitada Pokémon
- 2º lugar** - 2 jogos de Nintendo DS
- 3º lugar** - 1 jogo de Nintendo DS

SARAIVA PAULISTA

Campeonato Oficial de Club House DS

Data: 11/10/2008
Horário: 14:00 – 18:00



Prêmios

- 1º lugar** - 1 Nintendo DS Lite edição limitada Pokémon
- 2º lugar** - 2 jogos de Nintendo DS
- 3º lugar** - 1 jogo de Nintendo DS

SARAIVA ANÁLIA FRANCO

Campeonato Oficial de Brain Age 2

Data: 18/10/2008
Horário: 14:00 – 18:00



Prêmios

- 1º lugar** - 1 Nintendo DS Lite edição limitada Pokémon
- 2º lugar** - 2 jogos de Nintendo DS
- 3º lugar** - 1 jogo de Nintendo DS

SARAIVA IBIRAPUERA

Campeonato Oficial de Flash Focus

Data: 25/10/2008
Horário: 14:00 – 18:00



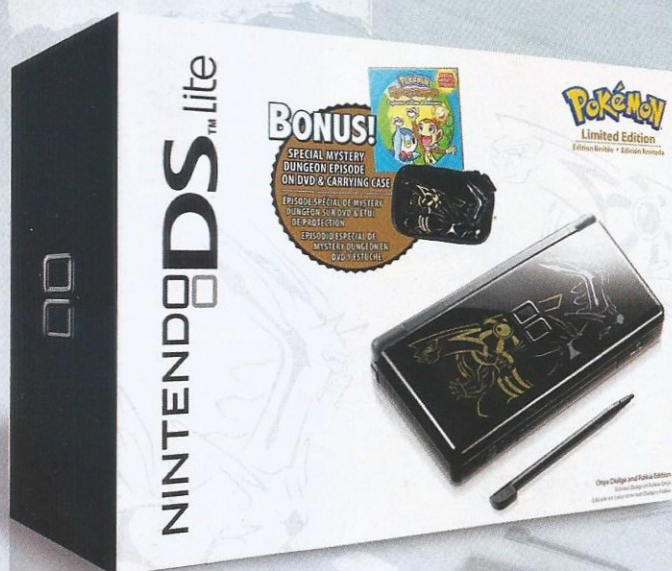
Prêmios

- 1º lugar** - 1 Nintendo DS Lite edição limitada Pokémon
- 2º lugar** - 2 jogos de Nintendo DS
- 3º lugar** - 1 jogo de Nintendo DS

Nintendo®

Nintendo DS é uma marca registrada da Nintendo © 2008 Nintendo.

GANHE



1 Nintendo DS
Edição Especial
POKEMON

MINI TORNEIOS

Durante o mês de outubro,
vários mini torneios
acontecerão nas Saraivas:

Jardim Sul,
Plaza Sul,
Iguatemi Campinas,
Santana Parque Shopping.

Compareça e concorra a
prêmios exclusivos.

Eventos Culturais

SARAIVA CENTER NORTE

Concurso de Fantasias
Nintendo



Os competidores deverão comparecer à
Saraiva Center Norte no dia
12 de outubro às 16:00 horas
fantasiados de personagens Nintendo.
O dono da melhor fantasia
leva **1** Nintendo DS Lite Silver.



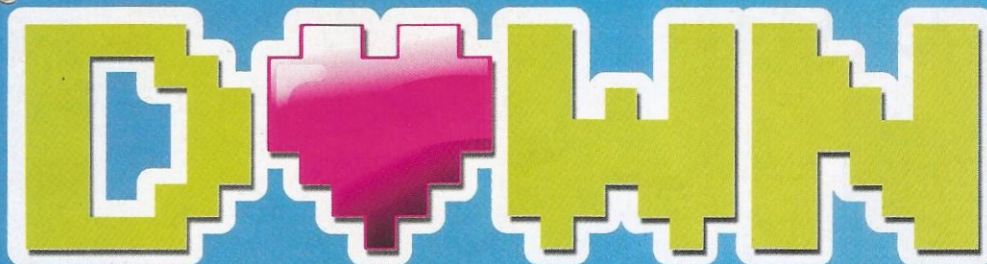
Concurso Desenhe
seu Mii

O concurso é voltado para jovens com idade
até 15 anos. Os participantes devem
desenhar um Mii em um determinado
tempo. O melhor desenho leva para
casa um Nintendo DS Lite Silver.
Início: 04 de outubro Término: 12 de outubro



**Livraria
Saraiva**

www.saraiva.com.br



SUA DOSE MENSAL DE NOSTALGIA GAMÍSTICA

Ele já foi um personagem exclusivo da Nintendo. Depois, Snake foi excluído do HQ da Big N e figurou em outros consoles. Recentemente, o bom espião à casa tornou e todos foram felizes para sempre.

COMPATIBILIDADE DE CONTROLES

Todos os títulos disponíveis no Virtual Console podem ser jogados com o Classic Controller, que é vendido separadamente. Porém, dependendo do console no qual o jogo escolhido foi lançado originalmente, você pode usar o Wii Remote ou o controle do GameCube. Confira a tabela abaixo para não correr o risco de comprar um game e ficar sem poder jogá-lo.

Plataforma	Wii Remote	Controle GameCube
NES	Todos os jogos	Todos os jogos
SNES	Incompatível	Todos os jogos
N64	Incompatível	Todos os jogos
Mega Drive	Alguns jogos	Alguns jogos
TurboGrafx-16	Todos os jogos	Alguns jogos
Neo-Geo	Alguns jogos	Todos os jogos
Master System	Todos os jogos	Todos os jogos
Commodore 64	Todos os jogos	Todos os jogos
MSX	Todos os jogos	Todos os jogos

TABELA DE PREÇOS

Os jogos do Virtual Console são vendidos em Wii Points. Você pode adquirir esses pontos de duas maneiras: comprando cartões de Wii Points (e inserindo o código que vem neles na sua conta online); ou usando seu cartão de crédito internacional. A quantidade de Wii Points varia de acordo com o console original do título desejado, assim como o valor de cada 100 Wii Points depende da região onde você está. As principais são EUA (US\$1), Japão (¥1) e Europa (€1). Faça a conversão usando as informações a seguir e a cotação do dia da moeda correspondente para saber quanto terá de desembolsar.

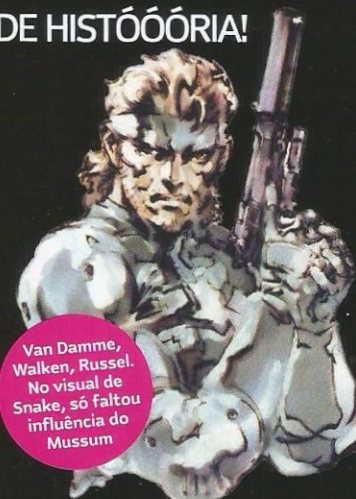
NES500 Wii Points
SNES800 Wii Points
N641000 Wii Points
Mega Drive800 Wii Points (600 no Japão)
TurboGrafx-16600 Wii Points
Neo-Geo900 Wii Points
Master System500 Wii Points
Commodore 64500 Wii Points
MSX700 Wii Points

LIÇÃO DE HISTÓRIA #16: SOLID SNAKE

LIÇÃO DE HISTÓRIA? LIÇÃO DE HISTÓÓÓRIA!

Opa, como foi que ele entrou aqui? Essa piada é boa por duas razões: ela não apenas faz menção aos métodos furtivos de Snake como também se refere a sua grande história fora da Nintendo – Snake está no bolso da Sony; não há lugar para ele em nossa aula de história. Então, qual a razão desse texto de abertura? No arsenal de alta tecnologia de Snake, humor é uma das armas mais letais.

Poucos títulos são inspirados em tantas fontes. Hideo Kojima, criador de Snake e um sujeito muito amável de acordo com pessoas que trabalharam com ele, cita a cultura popular ocidental como sua maior influência. Discussões



filosóficas e atuais também têm parte nisso, mas não tanto quanto os grandes “pensadores” como Bruce Willis, Kurt Russell e Jean Claude Van Damme (Kojima afirma que os

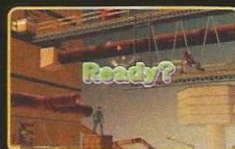


O espião treina técnicas de furtividade em Ghost Babel

SOLID KOJIMA AS ANDANÇAS DE UM HOMEM E SUA COBRA



Boktai 2 O jogo da Konami alimentado pelo sol faz Django se transformar na misteriosa figura “????”. Esse “????” é, na verdade, Solid Snake, embora vestido como um aristocrata da época vitoriana.



DreamMix TV A A resposta da Konami e da Hudson a Smash Bros. (Bomberman e Simon Belmont em um festival de pontapés) tem Snake como astro. E um Snake altamente treinado em artes marciais.



Azumi Já assistiu ao filme da assassina Azumi? Muitos já sentiram a espada da moça – e mesmo assim, o sangue nunca mancha o cabelo dela. Kojima faz uma ponta no filme, mas não é ele na imagem aí em cima.



LOAD



movimentos físicos de Snake foram inspirados no musculoso de Bruxelas).

Mas antes de *Solid Snake*, havia Penta. Um pingüim. O primeiro trabalho de Kojima para a Konami foi em *Antarctic Adventure*, um RPG de ação com pingüins. Mostrando sinais de que tinha um olho clínico para o esquisito, ele seguiu em frente com uma tentativa frustrada de um jogo de plataforma com uma lutadora de luta livre. Comparado a isso, o objetivo de seu próximo jogo parecia positivamente mundano: infiltrar a fortaleza militar de Outer Heaven.

CARA DO BIEHN

Com o rosto inspirado em Michael Biehn (do filme *O Exterminador do Futuro*) e um hábito de se esconder pelos cantos, Snake invadiu o MSX em 1987. Batizado em homenagem ao anti-herói Snake Plissken (do filme *Fuga de Nova York*) vivido pelo ator americano Kurt Russell, ele era tão durão e carismático quanto o personagem original: desarmou Outer Heaven apenas para ser traído pelo líder de sua própria unidade de operações especiais, a FOXHOUND.

É assim que começa a épica narrativa de *Metal Gear*, uma história que só foi concluída em *Metal Gear Solid 4*. Com seus jogos de palavras e letras e personagens pulando para dentro e para fora da cova, acompanhar a trama maluca de Kojima é um jogo por si só. E um jogo do qual os fãs leais da Nintendo foram sumariamente excluídos. A adaptação para NES de 1988

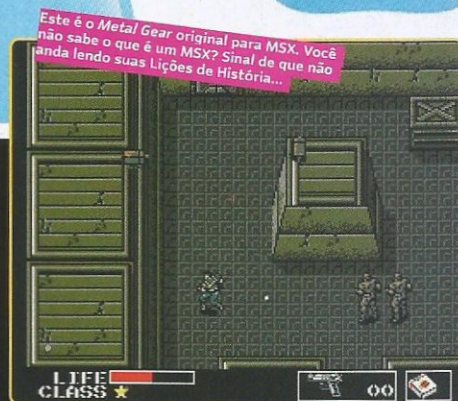
foi feita sem o envolvimento de Kojima, e embora tenha vendido milhões de cópias, ele maldiz o jogo até hoje.

"Lixo total" é o veredito de Kojima. Claro que, com mapas redesenhados, ele não é tão bom quanto o original; mas "lixo" é um pouco pesado. Talvez ele tenha ficado magoado pelo fato de que *Metal Gear*, o tanque nuclear bípede que Snake tem que destruir em todos os games, foi removido da versão da Nintendo. Em vez dele, você luta contra um patético supercomputador. Mas é preciso agradecer por isso: o sucesso do jogo originou uma sequência para NES sem o envolvimento de Kojima, o que forçou o cara a contra-atacar com uma sequência "apropriada" no MSX.

Metal Gear: Snake's Revenge foi a sofrível sequência de NES. Um game horrendo que substituiu até a tradicional visão aérea por seções de plataforma com progressão lateral. Mais hilário ainda era o vilão da bagaça, Higharolla Kockamamie. Então agradeça aos céus por *Metal Gear 2: Solid Snake*, a sequência correta de Kojima que reviveu o vilão Big Boss e deu ao mundo a última visão de Snake por um período de oito anos.

SÓLIDO COMO UMA... COBRA?

Forçado a abandonar a aposentadoria por conta de um episódio que envolveu reféns em Shadow Moses Island (o estágio de Snake em *Brawl*), o Cobra reapareceu em 1988 no game *Metal Gear Solid* para combater novamente as forças sinistras



da FOXHOUND em um título que, para muita gente, define o PlayStation. E que também causou uma ótima impressão aos proprietários de GameCube quando a Silicon Knights lançou a adaptação *The Twin Snakes*.

A aparência de Snake em *Metal Gear Solid* é aquela que nós conhecemos (e amamos) de *Brawl*. Como dissemos, Van Damme serviu de inspiração para o corpo, mas o rosto pertence a Christopher Walken.

Antes do remake para GameCube, o mais perto que chegamos do Snake "moderno" foi em *Metal Gear Solid* para Game Boy Color. Lançado como *Ghost Babel* no Japão, esse spin-off marcou o retorno de Snake para Outer Heaven, agora rebatizado como Gindra, para enfrentar outra gangue de malfeitores. Pyro Bison e Marionette Owl são dois vilões inesquecíveis e, em nossa opinião, esse é o melhor jogo 2D do Cobra.

O mundo de Snake, onde ponderações sobre ética na era nuclear caminham lado a lado com piadas chulas, é muito atraente para não ser revisitado de tempos em tempos. Esperamos que a participação dele em *Brawl* seja o sinal de que mais serpentes estão a caminho da Nintendo.



Evolution Skateboarding Não faz frente à série *Tony Hawk*. No entanto, traz uma pontinha do Sr. Plissken e o uso da plataforma de petróleo Big Shell de *MGS2* como um skate park. Radical, irado, etc.



Policenauts Uma das personagens do remake de da aventura de Kojima tem a aparência e o nome inspirados pelo interesse amoroso de Snake em *MGS*, Meryl Silverburgh. O nome dela é Meryl Silverburgh.



Snake's Revenge Parece com algo que Snake jogaria na cabeça de um guarda, mas é um antigo jogo eletrônico da Tiger. Você conhece: um jogo daquele tipo que traz 1% do game anunciado na embalagem.



David Hayter Não é uma criação de Kojima nem um game estrelado por Snake: Hayter é o dono da voz espectral de Snake. E ele também é um conceituado roteirista: os filmes *X-Men 1* e *2* são dele.



Project "S" Kojima e Suda 51 trabalham em um projeto que muitos acreditam ser baseado em *Snatcher*, a obra-prima de Kojima para MSX. A revista *Famitsu* diz que há uma mensagem de rádio envolvida.

AS CATACUMBAS DE PRINCE OF PERSIA

É você aí pagando pau para *Tomb Raider*...

O primeiro *Prince of Persia* provou que o gênero de plataforma 2D podia dar origem a aventuras protagonizadas por heróis com movimentos extremamente realistas. Lançado originalmente em 1989 para o computador Apple II, o jogo ganhou conversões para uma infinidade de plataformas nos anos seguintes. A melhor de todas, sem dúvida, foi a de SNES, lançada em 1992, que trouxe gráficos melhores, cenários maiores e um limite de tempo bem mais generoso.

Os inspetores de segurança faltaram no dia em que esta parte foi construída. Não é à toa que o piso é falso em alguns pontos. Não seja rápido o bastante para se agarrar à beirada caso um buraco se abra embaixo do seu personagem e a morte é inevitável.

Mario desceria essa parte facilmente, pulando de parede em parede. Mas o Príncipe, sendo um mero mortal, precisa se agarrar nas beiradas e descer com cuidado para não virar carne moída.

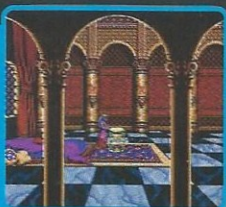
É aqui que a primeira fase da versão de SNES começa a se distinguir da original: uma sequência extra de cavernas subterrâneas. Cenários mais avançados também tiravam proveito das capacidades do antigo console.

Siga para a direita nas cavernas iniciais e você chegará a um calabouço cheio de caveiras acorrentadas e uma cimitarra jogada no chão. Não deixe de pegá-la, pois a única maneira de passar pelos guardas que cruzam o seu caminho é derrotando-os em um duelo. Sem as firulas dos jogos mais novos, claro.



Aprisionado pelo maléfico Vizir Jaffar, você tem 120 minutos para escapar da dungeon e

chegar até o castelo para impedir que ele se case com a princesa e domine o seu futuro reino. Boa notícia: na versão original, você só tinha 60 minutos para fazer isso.



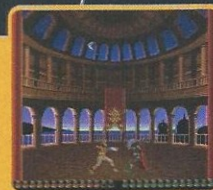
Guardas armados patrulham a dungeon para (tentar) impedir que você saia vivo dela. Dar de cara com um deles sem estar armado é pedir para morrer. Por isso, vamos repetir: não se esqueça de pegar a cimitarra no começo da aventura!



Para a sua sorte, alguém espalhou vários frascos que aumentam a energia do Príncipe. Alguns recuperam energia perdida nas batalhas, outros adicionam um novo coração à barra de vida.



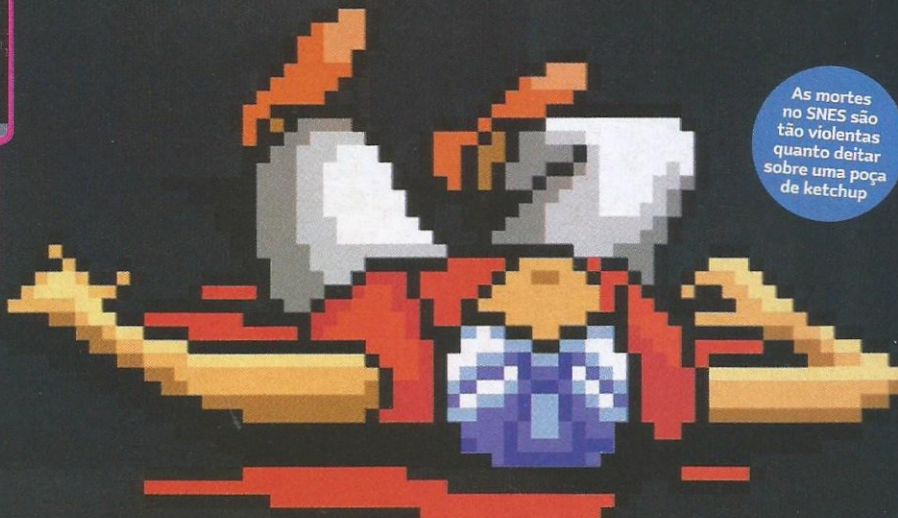
Morte ao Vizir!
As 12 fases do jogo original foram divididas e expandidas, dando origem a 20 no SNES. Algumas contam com irritantes seqüências de esteiras capazes de fazer até mesmo o jogador mais paciente do mundo querer arrancar os cabelos.



A quantidade de armadilhas era grande, mas no SNES as mortes ficaram menos sanguinolentas. Na versão original, o momento mais tenso do jogo era quando você tinha de andar na ponta dos pés para evitar ser cortado ao meio por lâminas gigantes como as da foto.



As mortes no SNES são tão violentas quanto deitar sobre uma poça de ketchup



TRUQUES CLÁSSICOS

Relembre os grandes jogos do passado e suas principais trapaças na seção de dicas nostálgicas da NGB

QUESTÃO DE CONTROLE

Os comandos indicados aqui são baseados nos controles dos consoles nos quais os jogos foram lançados originalmente. Portanto, pressione os botões correspondentes no controle que você usar para jogá-los no Wii.

BASES LOADED (NES)

TODOS OS TIMES

Digite os passwords para jogar com os seguintes times:

BostonLFBDJHE
New YorkPFDAJHH
PhiladelphiaLFDBJHE
D.C.PFACNHH
New JerseyLFADNHH
MiamiPFCANHH
KansasPNCBNHD
UtahLNBCJPD
HawaiiLNADJPD
OmahaLNDAJPD
TexasLNBCJPD
Los AngelesPFBCNPD

MEGA TURRICAN (MD)

CONTROLES INVERTIDOS

Inverta o eixo vertical dos controles, pause o jogo e pressione cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, A, B.

ENERGIA ILIMITADA

Pause a partida e pressione A, A, A, B, B, B, A, A, A. Retorne ao jogo em seguida.

PULAR FASES

Pause a partida, pressione direita, esquerda, baixo, direita, B e então retorne ao jogo.

VOLTAR FASES

Para retornar à fase anterior, pause a partida, pressione direita, esquerda, baixo, direita, A e retorne ao jogo.

FASE SECRETA

Colete todos os diamantes da primeira fase e certifique-se de ter dois zeros na sua pontuação (6008, 2100, etc.). Desça o elevador e, durante o percurso, não acerte nenhum inimigo. Por fim, vá para a direita para acessar a fase secreta.



CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST (NES)

CÓDIGOS

Digite os códigos a seguir na tela de password:

Começar na fase 6 com o Red CrystalOZKQ EXY1 WH4S REQA
Final 1RIG7 NVFX E45V 07BT
Final 2OYZY UQAU R12S SMIA
Final 3C1DF 026D L1KN SWJK
Lutar contra o Dracula7MEF 0VFT 151Z Y2Z5
Todos os itensPSPR VRBV U2DT RFIZ
Dracula's Rib, Chain Whip e Blue CrystalOFIT M5QX 1P5S QBQA
Dracula's Rib, Chain Whip e Blue Crystal e Dracula's HeartSZMH QXE1 5PXW UESE
Máximo de experiência e todos os itensDINT XXDY 44SX V3ZX

SAMURAI SHODOWN II (NEO)

LUTA COM SANGUE

Vá até o menu Options e mude a opção de país para Japão. Saia do menu, volte nela novamente e troque o país para USA. Agora é só sair e começar o jogo.

LIBERE KUROKO

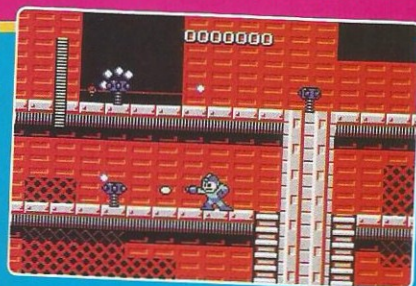
Comece uma partida para dois jogadores e, na tela de seleção de personagens, pressione cima, baixo, esquerda, cima, baixo, direita, A.



CLU CLU LAND (NES)

NOVE VIDAS

No menu de jogo, segure os botões A, B e direita no direcional no primeiro controle. Ao mesmo tempo, segure A e B no segundo controle. Se fizer corretamente, começará o jogo com nove vidas.



MEGA MAN (NES)

ORDEM DOS CHEFES

O primeiro Mega Man fica bem mais fácil quando os inimigos são destruídos na ordem e com as armas certas. A melhor sequência é:

Bomb Man: use o Mega Buster
Guts Man: use o Hyper Bombs
Cut Man: use o Super Arm e o Mega Buster
Elec Man: use o Rolling Cutters
Ice Man: use o Thunder Beam
Fire Man: use o Ice Slasher
Rock Monster: use o Thunder Beam
Clone: use o Thunder Beam
Robot Bubbles: use o Mega Buster e o Super Arm
Dr. Wily (forma 1): use o Fire Storm
Dr. Wily (forma 2): use Thunder Beam

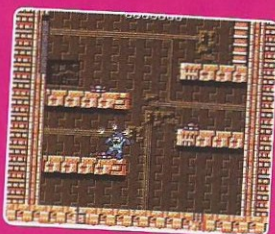


PÉROLAS DO MÊS

Um mês inteiro de lançamentos nostálgicos condensado e filtrado em uma única página da revista só para facilitar a sua vida. E você nem precisa agradecer...

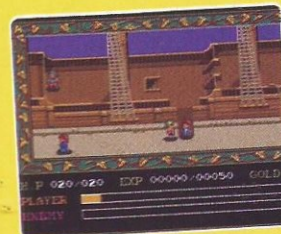
MEGA MAN (NES)

A primeira aventura do robô azul da Capcom chega ao Virtual Console para marcar o lançamento do nono título da série clássica. Não se trata do melhor de todos, mas seu retorno mostra como ele conseguiu envelhecer bem mesmo com 21 anos de idade. Considerado por muitos o mais difícil da série, foi o único *Mega Man* a ter um sistema de pontuação, mesmo que a utilidade de tal recurso fosse quase nula. Outra diferença era a ausência das senhas que permitiam ao jogador continuar de onde parou. Graças ao Virtual Console, esse problema não existe mais, já que toda vez que você sai do jogo antes de desligar o console, o progresso é salvo automaticamente. Agora o *Mega* termina!



YS BOOK I & II (TG-CD)

Considerado um dos melhores jogos do TurboGrafx, *Ys Book I & II* é a compilação dos dois primeiros episódios da série – relançados em CD no console da Hudson. À primeira vista, *Ys* parece apenas mais uma cópia no primeiro *Zelda*. Mas não é. Mesmo compartilhando uma câmera idêntica, as diferenças já aparecem nos primeiros combates. A principal arma do herói, Adol Christin, é o seu próprio corpo. Isso mesmo: para atacar, é preciso passar sobre os inimigos, o que é feito sem pressionar qualquer botão. Uma forma de ataque bem inusitada, mas que deixa o jogo extremamente divertido – só não permita que o personagem seja tocado por trás se não quiser sofrer dano. É um título indispensável para fãs de *Zelda* e de bons RPGs de ação.



SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS (SNES)

O último jogo da Square para o SNES foi, sem dúvida, um dos melhores. A primeira empreitada do encanador no mundo dos RPGs levou os jogadores para todos os cantos do Reino dos Cogumelos. Após um começo que retrata apenas mais um dia na vida do herói – salvando a Peach das garras do Bowser –, um vilão chamado Smith aparece e seqüestra todo o reino. A partir daí, cabe ao jogador, com a ajuda de outros personagens, restaurar a ordem e salvar o mundo. Diferentemente dos demais RPGs da época, era possível evitar combates, pular e interagir com objetos de uma maneira totalmente inédita. Vale cada centavo até hoje.



CHO ANIKI (TG-CD)

Passar uma semana sem comentar sobre um grande shooter no Virtual Console é quase impossível. Mas engana-se quem acha que *Cho Aniki* é apenas mais do mesmo. Se os nomes Tingle e Birdo fazem você ter pesadelos à noite, então as animações e os personagens do game em questão podem danificar o seu cérebro permanentemente. O jogo tem início quando Bo Emperor Bill, o maior halterofilista da galáxia, manda seu exército de marombados invadir os planetas vizinhos para tentar suprir a sua falta de proteína. Controlando os heróis voadores Idaten e Benten – e contando com a ajuda dos irmãos musculosos Adon e Samson –, sua missão neste perturbador, porém divertido shooter, é acabar com os planos do tirano de sunga fio-dental.



TOP 5 VC: JOGOS COLORIDOS



RISTAR

Ofuscado por Sonic nos anos 90, essa feliz estrela poderia ter tido um belo e colorido futuro.



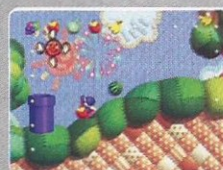
SUPER FANTASY ZONE

Tão colorido e alegre que você nem vai achar que está jogando um shooter.



TOEJAM & EARL

Os dois psicodélicos viajantes do planeta do Funkotron tentam retornar ao seu mundo.



YOSHI'S STORY

Mesmo sem ter a fama de seu antecessor, mostrou a diferença que as cores podiam fazer no N64.



HARVEST MOON

O pontapé inicial de uma das séries mais coloridas, fofas e alegres da história dos videogames.

NINTENDUS BRASILIS

ENVENTOS, LANÇAMENTOS,
JOGOS EM PROMOÇÃO...

ENXURRADA DE TORNEIOS

Mês cheio para quem gosta de competir: são mais de 25 chances para ganhar prêmios! Confira as datas e os locais abaixo, e não deixe de participar

TORNEIO DE MARIO KART Wii

Local: FNAC Parque Dom Pedro Shopping (Campinas)

Data: 17 de outubro

Prêmios:

1º lugar: 1 DS Lite Metallic Silver

2º lugar: 2 jogos de Wii

3º lugar: 1 jogo de Wii

DESAFIO SUPER SMASH BROS. BRAWL

Local: FNAC Shopping Morumbi (São Paulo)

Data: 10 de outubro

Prêmios:

1º lugar: 1 DS Metallic Silver

2º lugar: 2 jogos de Wii

3º lugar: 1 jogo de Wii

CAMPEONATO OFICIAL DE MARIO KART DS

Local: Saraiva Morumbi (São Paulo)

Data: 4 de outubro

Prêmios:

1º lugar: 1 DS Lite edição limitada Pokémon

2º lugar: 2 jogos de DS

3º lugar: 1 jogo de DS

CAMPEONATO OFICIAL DE CLUB HOUSE GAMES

Local: Saraiva Paulista (São Paulo)

Data: 11 de outubro

Prêmios:

1º lugar: 1 DS Lite edição limitada Pokémon

2º lugar: 2 jogos de DS

3º lugar: 1 jogo de DS

CAMPEONATO OFICIAL DE BRAIN AGE 2

Local: Saraiva Anália Franco (São Paulo)

Data: 18 de outubro

Prêmios:

1º lugar: 1 DS Lite edição limitada Pokémon

2º lugar: 2 jogos de DS

3º lugar: 1 jogo de DS

CAMPEONATO OFICIAL DE FLASH FOCUS

Local: Saraiva Ibirapuera (São Paulo)

Data: 25 de outubro

Prêmios:

1º lugar: 1 DS Lite edição limitada Pokémon

2º lugar: 2 jogos de DS

3º lugar: 1 jogo de DS

CAMPEONATO OFICIAL DE WII FIT

Local: Saraiva New York (Rio de Janeiro)

Data: 4 de outubro

Prêmios:

1º lugar: 3 jogos de Wii + mochila exclusiva

2º lugar: 2 jogos de Wii + mochila exclusiva

3º lugar: 1 jogo de Wii + mochila exclusiva



CAMPEONATO OFICIAL DE MARIO KART Wii 1

Local: Saraiva Rio Sul (Rio de Janeiro)

Data: 11 de outubro

Prêmios:

1º lugar: 3 jogos de Wii + mochila exclusiva

2º lugar: 2 jogos de Wii + mochila exclusiva

3º lugar: 1 jogo de Wii + mochila exclusiva

CAMPEONATO OFICIAL DE MARIO KART Wii 2

Local: Saraiva Ibirapuera (São Paulo)

Data: 18 de outubro

Prêmios:

1º lugar: 3 jogos de Wii + mochila exclusiva

2º lugar: 2 jogos de Wii + mochila exclusiva

3º lugar: 1 jogo de Wii + mochila exclusiva

Obs: É aconselhável entrar em contato com as lojas para obter mais informações sobre horários e inscrições.

Mario acelera para não perder nenhum dos campeonatos deste mês...



GRÁTIS
Revista
NGAMER
BRASIL
3 meses de assinatura

SE LIGA AÍ!

A parceria entre a Latamel e a NGB continua: compre um Wii ou um DS nas lojas autorizadas, preencha o cupom da promoção e siga as instruções de envio para faturar três meses de assinatura.



LANÇAMENTOS

DS

PREVISÃO DE CHEGADA AO BRASIL:

5 DE OUTUBRO

- Brain Quest Grades 3 & 4
- Brain Quest Grades 5 & 6

6 DE OUTUBRO

- Disgaea: Hour of Darkness
- Rhapsody: A Musical Adventure

10 DE OUTUBRO

- Kirby Super Star Ultra
- DS Lite Limited Edition
- Pokémon Pack

15 DE OUTUBRO

- Imagine Babysitters
- Imagine Wedding Designer
- Imagine Fashion Designer New York

25 DE OUTUBRO

- Dinosaur King
- Rock Revolution
- Cesar Millan's Dog Whisperer

30 DE OUTUBRO

- Ener-G Dance Squad
- Ener-G Gym Rockets
- Ener-G Horse Riders
- Petz Horsez 2008
- Castlevania: Order of Ecclesia
- Master of the Monster Lair
- Disney High School Musical 3: Senior Year Dance!
- Spider Man: Web of Shadows
- Transformers Animated

Wii

PREVISÃO DE CHEGADA AO BRASIL:

5 DE OUTUBRO

- Wario Land: Shake It!

15 DE OUTUBRO

- NHL 2K9

16 DE OUTUBRO

- Hell's Kitchen
- The Price is Right

25 DE OUTUBRO

- Rock Revolution
- SCORE International Baja 1000
- Movie Games

30 DE OUTUBRO

- Nancy Drew: The White
- Wolf of Icicle Creek
- Disney High School Musical 3: Senior Year Dance!
- Big Top: Midway Madness
- Spider Man: Web of Shadows

PROMOÇÕES

Wii

Battalion Wars 2	R\$ 199,00
Big Brain Academy: Wii Degree	R\$ 199,00
Bully: Scholarship Edition	R\$ 229,00
Cranium Kabooki	R\$ 149,00
CSI: Hard Evidence	R\$ 149,00
Destroy All Humans: Big Willy Unleashed	R\$ 149,00
Hannah Montana: Spotlight World Tour	R\$ 229,00
High School Musical: Sing It!	R\$ 249,00
Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore	R\$ 249,00
Major League Baseball 2K8	R\$ 149,00
Monster Jam	R\$ 149,00
MX vs. ATV Untamed	R\$ 149,00
NiGHTS: Journey of Dreams	R\$ 199,00
No More Heroes	R\$ 149,00
Pimp My Ride	R\$ 149,00
Pirates of the Caribbean: At World's End	R\$ 129,00
Sega Superstars Tennis	R\$ 229,00
Sonic Riders: Zero Gravity	R\$ 199,00
Spider-Man 3	R\$ 129,00
SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab	R\$ 129,00
Trauma Center: New Blood	R\$ 149,00
Worms: A Space Oddity	R\$ 229,00

DS

Assassin's Creed: Altair's Chronicles	R\$ 99,00
Brain Age 2: More Training in Minutes a Day	R\$ 79,00
Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	R\$ 79,00
Brain Assist	R\$ 79,00
Brain Challenge	R\$ 79,00
Bratz: Super Babyz	R\$ 79,00
Command And Destroy	R\$ 79,00
Contra 4	R\$ 79,00
Cory in the House	R\$ 99,00
CSI: Dark Motives	R\$ 79,00
Diddy Kong Racing DS	R\$ 99,00
Disney Friends	R\$ 99,00
Disney's American Dragon	R\$ 79,00
Draglade	R\$ 79,00
Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts	R\$ 79,00
High School Musical 2: Work This Out!	R\$ 99,00
Hot Wheels: Beat That!	R\$ 79,00
Imagine Figure Skater	R\$ 79,00
Jam Sessions	R\$ 79,00

Lost in Blue	R\$ 99,00
M & M's Kart Racing	R\$ 79,00
Mystery Dugeon: Shiren the Wanderer	R\$ 79,00
Nansotray 2	R\$ 79,00
Naruto: Ninja Destiny	R\$ 99,00
Ninja Gaiden: Dragon Sword	R\$ 99,00
Paws & Claws Pet Resort	R\$ 79,00
Pet Pals: Animal Doctor	R\$ 79,00
Pirates of the Caribbean: At World's End	R\$ 79,00
Pokémon Ranger	R\$ 99,00
Puppy Palace	R\$ 79,00
Rayman Raving Rabbids 2	R\$ 79,00
Real Soccer 2008	R\$ 79,00
Sega Superstar Tennis	R\$ 99,00
Showtime Championship Boxing	R\$ 79,00
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	R\$ 79,00

GAME CUBE

GameCube Platinum	R\$ 399,00
Bionicles Heroes	R\$ 49,00
Call of Duty: Finest Hour	R\$ 39,00
Geist	R\$ 49,00
GUN	R\$ 39,00
Mario Kart: Double Dash!!	R\$ 79,00
Mario Party 7	R\$ 149,00
Odama	R\$ 49,00
Paper Mario: The Thousand-Year Door	R\$ 79,00
Peter Jackson's King Kong	R\$ 59,00
Pokémon XD: Gale of Darkness	R\$ 79,00
Shrek Smash n' Crash Racing	R\$ 49,00
Stars Fox Assault	R\$ 79,00
Super Mario Strikers	R\$ 79,00
The Legend of Zelda: Twilight Princess	R\$ 159,00
True Crime: Street of L.A.	R\$ 39,00
True Crime: New York City	R\$ 39,00
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	R\$ 39,00

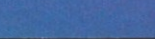
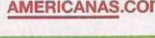
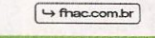
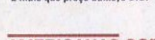
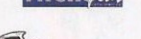
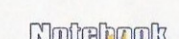
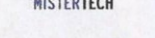
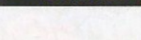
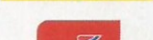
GBA SP

DK: King of Swing	R\$ 49,00
Drill Dozer	R\$ 49,00
Dynasty Warriors Advance	R\$ 49,00
Pokémon Mystery Dungeon: Red Team	R\$ 79,00
Pokémon Sapphire	R\$ 99,00
Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3	R\$ 99,00
The Suite Life of Zack & Cody: Tipton Caper	R\$ 49,00

Obs: Todos os preços são sugeridos. Promoções válidas só em algumas lojas autorizadas e enquanto os produtos durarem em estoque. Consulte por telefone antes de comprar.

LOJAS AUTORIZADAS

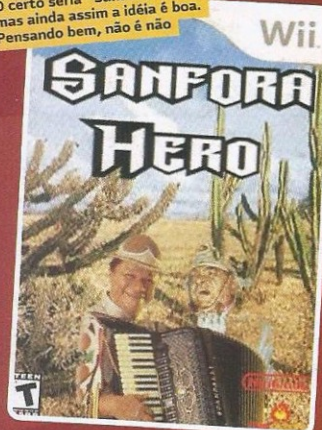
Quer produtos oficiais? Então compre apenas nestas lojas



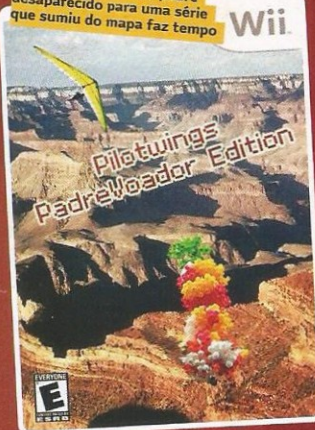
PÁGINA 98

Em cada edição, algo diferente que decidimos publicar na última hora. Este mês: os "melhores" jogos de Wii criados pelos membros da comunidade oficial da NGB no Orkut

O certo seria "Sanfona Hero", mas ainda assim a ideia é boa. Pensando bem, não é não



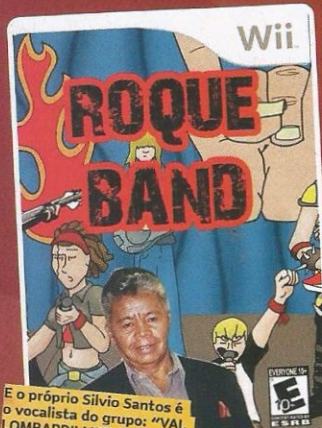
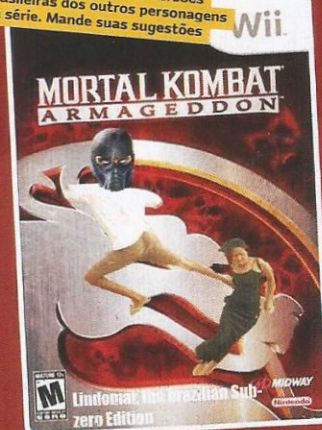
Nada mais óbvio: um padre desaparecido para uma série que sumiu do mapa faz tempo



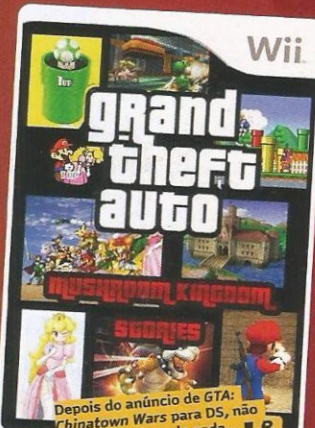
O que pode ser mais fantástico do que explorar o espaço? Explorar o Estado mais misterioso do Brasil



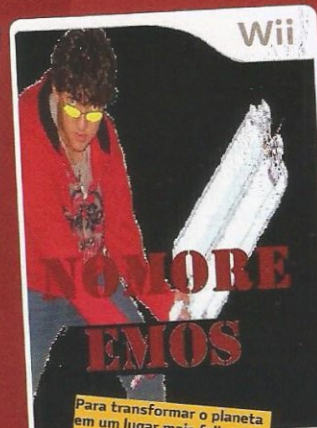
Agora só falta achar as versões brasileiras dos outros personagens da série. Mande suas sugestões



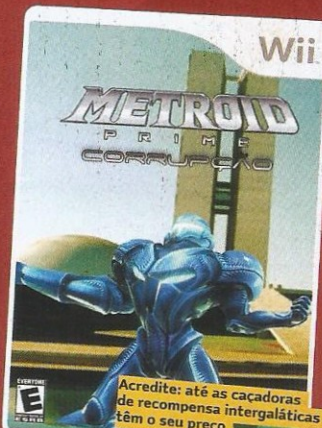
É o próprio Silvio Santos é o vocalista do grupo: "VAI, LOMBARDII METAAAAAAL"



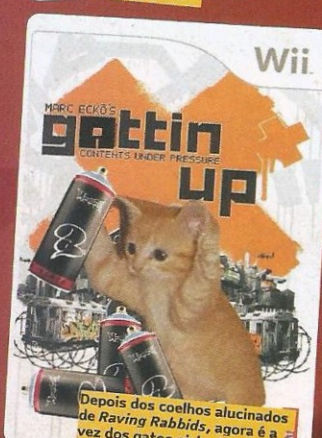
Depois do anúncio de GTA: Chinatown Wars para DS, não duvidamos de mais nada...



Para transformar o planeta em um lugar mais feliz e com menos chapinha



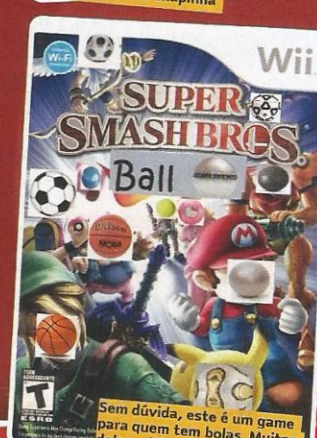
Acredite: até as caçadoras de recompensa intergaláticas têm o seu preço



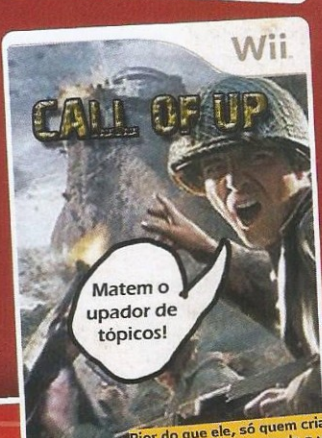
Depois dos coelhos alucinados de Raving Rabbids, agora é a vez dos gatos pichadores



Talvez o único jogo da lista que pode se tornar realidade um dia. Nunca se sabe...



Sem dúvida, este é um game para quem tem bolas. Muitas delas, aliás



Matem o upador de tópicos!

Pior do que ele, só quem cria tópico que não tem nada a ver com o assunto da comunidade

nova cor
metallic silver

NINTENDO DS™



disponível também nas cores



metallic rose



Cobalt/Black



Crimson/Black



Onyx

Notebook
Now
www.notebooknow.com.br

shop
time.com

WAL★MART

GAME
PLANET

NET
BOX
INFORMÁTICA

Mega
Mídia
INFORMÁTICA

GT
Tech

U2
GAMES.com

fnac

Mix

MICROplus

VIDEO & GAME
Store

extra

gamers

fnac.com.br

Nintendo®

TM, ® e o logo do Wii são propriedades da Nintendo. © 2008 Nintendo.

Wii™



MARIO™ Super Sluggers

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

(Enquanto durarem os estoques.)

Encontre em sua loja favorita!

saraiva
com.br

UZ GAMES
com

gamers

GameTech

extra
hipermercados

fnac

Nintendo

Wii é uma marca registrada da Nintendo © 2008 Nintendo.