PRIMEIRA REVISTA DIGITAL SOBRE DS DO BRASIL!

NINTENDO DS BRASIL

#2
ANO 1

FINAL FANTASY III

CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

MARIO HOOPS 3 on 3

REVIEW COMPLETO DO MAIS NOVO JOGO DO BIGODUDO PARA DS!

+ MATÉRIA SOBRE OS RPGS PARA DS
+ DS LITE VS. DS ANTIGO: CONHEÇA AS DIFERENÇAS

Editorial

Passamos da 1ª fase! E depois dos gratificantes elogios, cá estamos novamente para a segunda edição da NDS Brasil! Opa! Notou a primeira mudança? Bem, para ficar algo mais autêntico - e nacional -, mudamos o nome, para também ficar igual ao fórum.

Mas as novidades não páram por aí. Outra parte que mudou bastante fora o visual da revista que, apesar de aprovado pelos leitores, precisava de algumas mudanças para ficar algo mais profissional e também mais confortável para a leitura.

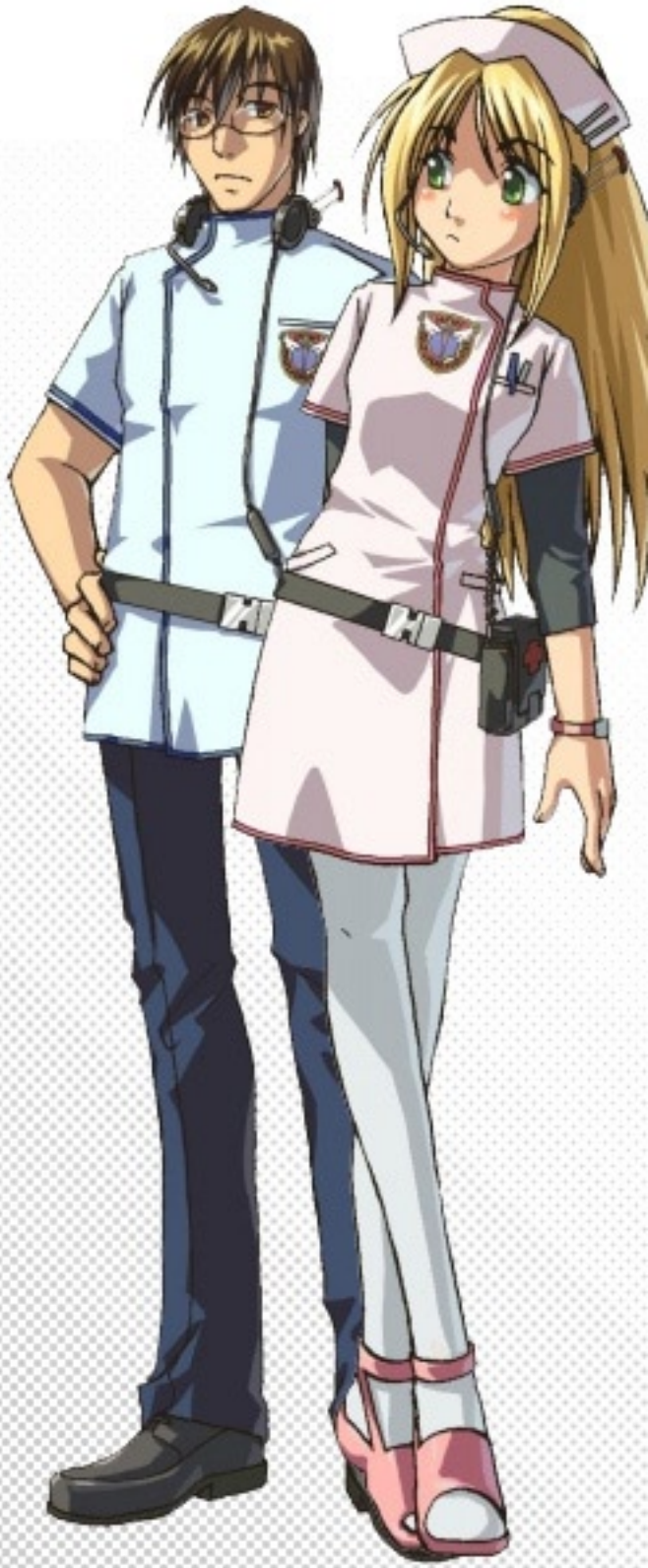
Este mês não foi muito agitado quanto a lançamentos, mas você pode conferir as primeiras impressões, em primeira mão, de Touch! Bomberman Land, e o review completo do esperado Mario Hoops 3-on-3. Mas não paramos por aí! Têm ainda os minigames muito loucos de Rub Rabbits, um preview mega-completo de Final Fantasy III, remake do clássico jogo lançado originalmente no Nintendinho, e que verá a luz do dia no ocidente pela primeira vez, além de uma matéria completa sobre as diferenças do DS antigo para o novíssimo Lite.

E fiquem tranquilos! Vimos muitos comentários com medo da revista não continuar, mas a nossa garantia é de uma edição por mês, não comprometendo assim as obrigações pessoais de cada um. É como disse na primeira edição e repito, a (agora) NDS Brasil veio para ficar!

Um grande abraço a todos!

Rodrigo Russano Dias.

Equipe desta edição:
Rodrigo Russano Dias - visual, diagramação, textos.
Daniel Bley - textos.
João Vitor dos S. Silva - textos.
Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota - textos.



Dr. Stiles e Angie, de Trauma Center: Under the Knife

Erratas

Bom, coisa normal de estréia, a primeira edição teve alguns "errinhos básicos". Além de erros de digitação na matéria do Sidney (erro meu, mal cara!), acabamos tendo duas páginas 10, além da repetição de um parágrafo na matéria dos homebrews. Esperamos que nesta tudo esteja ok! :P

índice

3 **MUNDO DS**
As últimas novidades para Nintendo DS

6 **MATÉRIAS**
RPG´s para DS e as diferenças entre o DS antigo e DS Lite

14 **PREVIEWS**
Final Fantasy III, Lunar Knights...

27 **REVIEWS**
Mario Hoops, New Super Mario Bros...

37 **DICAS**
The Rub Rabbits, Trace Memory...

40 **TOP 5**
Os 5 jogos preferidos dos redatores

Adeus ao velho DS: Nintendo anuncia que vai parar de produzí-lo

O que já era esperado, virou realidade. A Nintendo anunciou o final da produção do Nintendo DS antigo no Japão, para se concentrar apenas no NDS Lite. A nova versão do portátil já vendeu mais de 3 milhões de unidades, sendo um sucesso absoluto.

DS Lite especial FFIII

Para comemorar o lançamento do remake de Final Fantasy III, a Nintendo anunciou que vai lançar uma versão totalmente especial do DS Lite, contendo figuras dos personagens principais, além de um número serial para cada unidade.

Bundle DSL + Winning Eleven

Além do bundle de FFIII, outro será lançado no Japão! Para acompanhar a chegada do DS Lite preto, a Nintendo lançará um pacote junto com o aguardado Winning Eleven DS.

O novo DS é a belezura aí do lado. Ainda estamos aguardando uma foto do bundle.

Chat por voz em Pokémon Diamond / Pearl

Além das batalhas online, os jogadores de Pokémon Diamond / Pearl poderão conversar durante as batalhas. Além disso, será possível guardar 32 Friend Codes no "Friend Notebook".

Datas de lançamentos para Agosto

03 - Jigsaw Puzzle Series Vol.1 [Nintendo]
03 - Jigsaw Puzzle Series Vol.2 [Nintendo]
(08/03/06) Kimochi Chiyosa Rensa Puzzle Trion Cube [Bandai Namco]
03 - Mushimmachi no Konchuu Monogatari [Taito]
10 - Chuugaku Eitango Target 1800 DS [IE Institute]
10 - Eitango Target 1900 DS [IE Institue]
10 - Oshare Princess DS [Culture Brain]
10 - Honeycomb Beat [Hudson]
10 - Jissen Pachi-Slot Hisshouhou! Hokuto no Ken SE [Sega]
10 - Puzzle Series Vol. 4: Kakuro [Hudson]
10 - Quiz Kirameki Star Road [Taito]
24 - Dino King Battle: Taiko Kara no Hyuuryuusha [Taito]
24 - Final Fantasy III [Square Enix]
24 - Nintendo DS Lite: Final Fantasy III Crystal Edition [Nintendo]
24 - Rune Factory: Shin Bokujou Monogatari [Marvelous]
31 - Card Game 9 [Taito]
31 - Majime ni Fumajime: Kaiketsu Zorori - Kyoufu no Takarabako [Marvelous]
31 - Marheaven: Boukyaku no Kuravi [Konami]
31 - Akiyama Jin Kyouju Kanshuu: Zennou JinJin [Asmik]

Rede Wi-Fi e NDS Lite conquistam o mundo

A rede Wi-Fi da Nintendo, para DS, já soma mais de 1.7 milhão de usuários pelo mundo, sendo um sucesso total. E, depois das vendas fenomenais no Japão, o DS Lite também conquista os EUA: as vendas já chegam a quase 600 mil unidades, acompanhado de jogos como New Super Mario Bros (450.000), e a série Brain Age, que com Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day e Big Brain Academy somam 350 mil unidades vendidas.

Panzer Tactics: mais guerra no DS

Depois das divertidas batalhas de Advance Wars: Dual Strike, agora é a vez de encarar confrontos históricos em Panzer Tactics. Você será um comandante que deverá levar seu exército à vitória, contra vários inimigos no modo Campaign. Mas o destaque fica para o modo multiplayer, em wireless ou via Wi-Fi, com direito até a ranking geral. Com certeza, uma boa pedida. O game chega aos EUA no final do ano. Confira abaixo as novas imagens.

Novidades da EA para DS

A EA, já famosa por suas bombas no DS, revelou alguns jogos de seu line-up, e seguem abaixo os títulos para DS (todos também para GBA):

Madden NFL 07 - Agosto
Need for Speed Carbon - Outono norte-americano
Superman Returns: The Videogame - Outono norte-americano

Bizarrices em Tingle RPG

Depois de perturbar Link na série Zelda, o esquisito Tingle vai ganhar seu próprio game para DS. Em Tingle RPG, o jogador controla o "herói" em busca de rupees para comprar diversos itens diferentes. Para ganhá-los, você pode vender objetos ou ajudar os moradores das vilas.

O game chega no dia 2 de setembro no Japão.

RPGs NO NINTENDO DS

Por Rodrigo Russano Dias

Desde a época do Nintendo 64, os consoles Nintendo sofreram a falta de um gênero vencedor no Japão: o de rpg´s. Porém, nos portáteis, a coisa foi bem diferente, sempre alimentado por bons títulos. E como o DS está? É o que você vai acompanhar na matéria a seguir.

O que já temos?

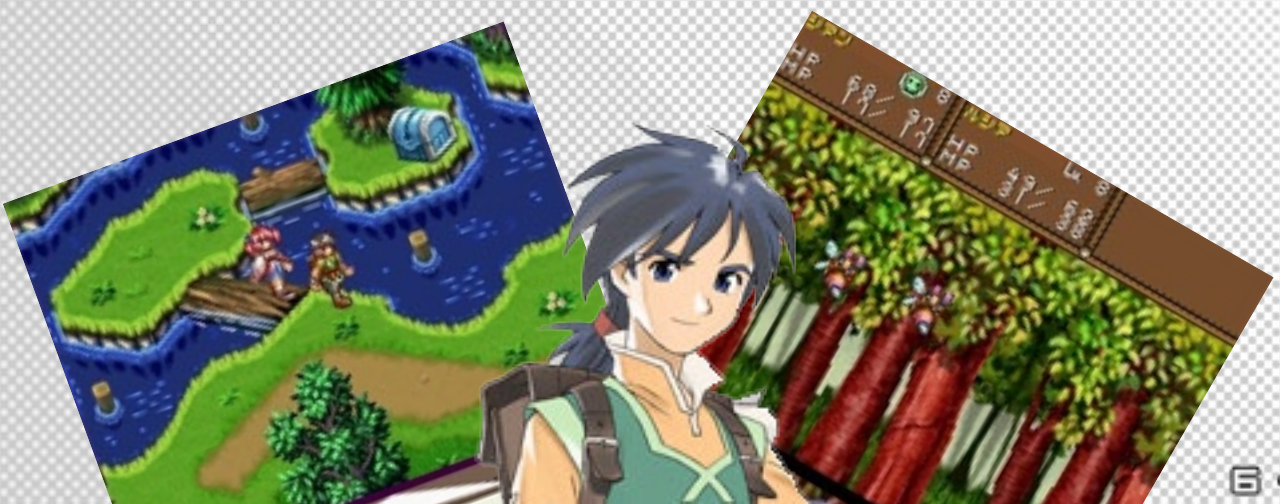
Infelizmente, até agora, o Nintendo DS carece de bons jogos de rpg. Mesmo com alguns nomes famosos, o portátil de 2 telas ainda não ganhou "AQUELE" game do gênero. Vamos conhecer alguns dos já disponíveis:

Lunar: Dragon Song (Lunar Genesis)

A famosa série de rpgs que começou no Sega CD acabou se tornando uma das maiores decepções do DS, desde seu lançamento. Ao contrário dos soberbos Silver Star Story e Eternal Blue, Dragon Song é um antro de lixo.

Os gráficos são fracos para o poder do novo portátil. Nas batalhas, as duas telas entram em ação (fora delas, serve como menu). Toda a área da batalha fica visível, mas é algo totalmente inútil, e só serve pra falar: "usamos as 2 telas". E você nem pode sequer escolher quem atacar! Já os ataques são pífios e desprovidos de qualquer efeito bacana. Mas a coisa mais esdrúxula deste jogo é perder energia ao correr. Isso mesmo! Quanto mais você corre, o personagem vai, aos poucos, perdendo HP. E não só o principal, mas qualquer um que estiver no seu grupo!

A história é cheia de clichês: a raça de monstros contra a raça de humanos, gerando conflitos e blá blá blá... nem vale à pena ser comentada. Uma verdadeira bomba.



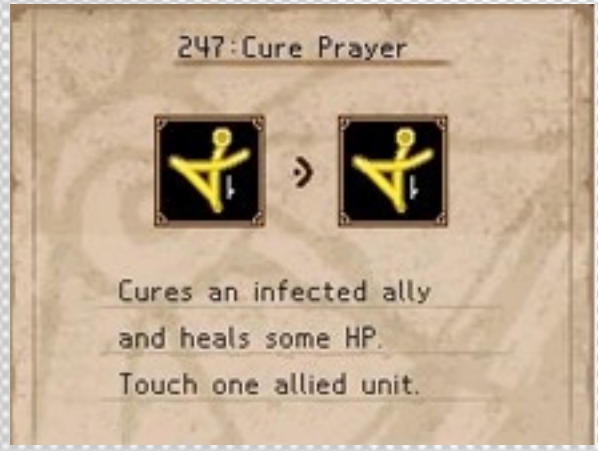
Mario & Luigi: Partners in Time

A série que começou no GBA com o excelente Mario & Luigi: Superstars Saga continua no DS. Desta vez, controlamos não só Mario e Luigi, como também suas versões bebês, fazendo altas viagens no tempo. Os gráficos são do tipo "bonitinhos", típico da Nintendo, mas faltou um maior uso das vantagens do DS. O sistema de jogo continua simples como antes, usando apenas os botões A e B, mas agora, juntam-se à eles os botões X e Y, para os bebês. A melhor opção para o portátil no gênero.

O mapa na tela superior, e a ação, na touch

Lost Magic

A Taito resolveu utilizar muito bem a touch screen neste rpg: Lost Magic é jogado totalmente apenas pela stylus. Com ela, você movimenta o personagem, e desenha símbolos que representam diversas magias diferentes. Pode-se ainda, usando uma das magias, capturar monstros e montar seu próprio grupo. Graficamente é muito fraco, lembrando jogos da época do Nes/ Master System, tamanha a pobreza de detalhes. Existe ainda um modo multiplayer via Wi-Fi, que dá ao jogo um bom fator de replay. No geral, acaba sendo apenas um jogo mediano, com um enredo também lotado de clichês.



Na tela superior você visualiza os símbolos das magias, HP, etc.; o jogo rola na touch

Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal

A Konami vacilou feio com Tao´s Adventure, um dungeon rpg com gráficos 3D fracos e, sobretudo, absurdamente repetitivo. O enredo não tem nada de interessante e a aventura se resume a entrar nas dungeons, batalhar e capturar monstros. E só.

Personagens sem-graça e muito papo fu-

Xenosaga I & II

A série começou no PS1, com Xenogears, e depois continuou em Xenosaga, para PS2. Com o sucesso dos 2 primeiros jogos, a Namco resolveu fazer uma versão especial para DS, contendo ambos os títulos, e também preprando terreno para o terceiro episódio. Mas será que era para DS mesmo? Graficamente, o jogo é fraco, algo que o GBA poderia fazer melhor. Todas as cutscenes foram retiradas e, por isso, o enredo ficou prejudicado, já que tudo ficou resumido e mal-explicado. As vantagens do DS não são aproveitadas em nada, e nem mesmo a touch foi usada para menus, que são acessados e navegados pelos botões. Os diálogos falados são raros, quase todos foram cortados. Já o sistema de batalha ficou bacana, lembrando Xenosaga I.

Mas, no fim, acabou sendo um trabalho desleixado e sem qualquer capricho. Não há qualquer previsão de lançamento no ocidente.

O que vêm por aí?

Mas se agora não temos grandes títulos, o futuro nos reserva pesos-pesados fortíssimos. Se vão ser novos clássicos ou não, só o futuro nos dirá. Confira um resumo:

Final Fantasy III
Produtora: Square Enix
Data de lançamento: 24 de agosto (Japão) / 12 de setembro (USA)

Tales of Tempest
Produtora: Namco
Data de lançamento: 2006 (ainda não definida)

Children of Mana (versão americana)
Produtora: Square Enix
Data de lançamento: 2006 (ainda não definida)

Pokémon Diamon / Pearl
Produtora: Game Freak / Nintendo
Data de lançamento: 28 de setembro de 2006 (Japão)

E mais:
Custom Robo - 31 de dezembro no Japão
Deep Labyrinth - 15 de agosto nos EUA
Lunar Knights - 2006
Pokémon Ranger - 2006 (EUA)

DS LITE vs. DS ANTIGO

Por Daniel Bley

Tudo o que você sempre quis saber, mas nunca teve para quem perguntar.....

Diferenças entre o DS e o DS Lite!

Que o DS vende absurdos, todo mundo sabe. Que ele é inovador e divertido, também. O que ninguém sabia é que mesmo com todo esse sucesso, a Nintendo já preparava uma nova versão do seu portátil... O mundo parou para ver o novo DS Lite! Mas o que era bom ficou melhor? Confira na análise abaixo.

Comecemos pelo nome; porque Lite? Lite vem de Light, que em inglês significa luz ou leve. E essas duas palavras que definem as maiores mudanças em relação ao DS anterior.

Quando se observa o DS Lite pela primeira vez, nota-se uma diferença enorme no design em relação ao anterior. O primeiro modelo segue a linha da nintendo: assim como o Gamecube, ou Snes ou mesmo o Gameboy, o DS tem formato de brinquedo. Já o DS Lite é claramente inspirado pela linha de produtos da Aple, que tem um visual "clean", revestido com plástico transparente, o DS Lite tem um design arrojado, adulto, futurista.

Além disso, o é mais compacto que o seu antecessor, veja os dados.

	Largura	Comprimento	Altura
DS	14,85 cm	8,45 cm	2,87 cm
DS Lite	13,3 cm	7,39 cm	2,15 cm

Porém, o grande destaque é a nova tela. Do mesmo tamanho da versão anterior, o brilho das telas do DS Lite chega a ser impressionante. São quatro opções de brilho (ajustáveis no menu principal), sendo que o nível mais fraco, já é mais forte que as telas do DS comum.

Na primeira imagem, o DS Lite com nível mais baixo de brilho, ao lado no mais forte

As cores ficam absurdamente vivas, nota-se muito mais variação de tons, impossíveis de ver na tela do DS original.

Outro grande destaque da tela do DS Lite é grande ângulo com que se pode observá-la sem perder a qualidade, veja as fotos comparativas:

Embora não aparente, o DS "old" está ligado. Você não acreditou, mas ele estava ligado mesmo! :P

O DS original tem uma ótima pegada, as mãos se encaixam muito bem nele. No Lite, pode ser meio estranho à princípio, pois a tendência é fazer como sempre fizemos com outros portáteis: "abraçá-lo" com as mãos, como na foto ao lado. Mas jogando assim, rapidamente torna-se desconfortável, já que as pontas do console espetam a palma da mão, além dos botões L e R ficarem difíceis de acessar. Mas como segurar então? O ideal é jogar com as pontas dos dedos, deixando a palma da mão afastada, assim os dedos ficam exatamente em cima dos botões, com uma pegada firme.

Por falar em pegada, até mesmo a caneta Stylus sofreu algumas alterações, ela ficou um pouco mais comprida e grossa, facilitando ainda mais a jogabilidade.

Ainda sobre jogabilidade, a posição dos botões B, A, Y e X são rigorosamente as mesmas, porém são mais macios, dando a impressão de frágeis. Select e Star ficam na parte de baixo. E o microfone foi movido para a dobra, exatamente entre as telas.

O botão Power fica próximo a stylus e é do tipo "slider", empurre ele o DS Lite liga, empurre-o novamente para desligar.

Muita gente pergunta como fica uma fita de GBA no DS Lite, eis a resposta:

A fita de GBA fica cerca de 1cm para fora, mas não atrapalha em nada a jogabilidade

Para aguentar tanto brilho, a bateria também mudou. De 850 mAh passou para 1000 mA. A Nintendo afirma que é possível até 19 horas de jogatina com a nova bateria. É um número um pouco dificil de se alcançar em situações comuns. Mas 15 horas é perfeitamente possível.

A Nintendo conseguiu o que parecia impossível: o DS Lite é muito superior a versão anterior. Se você já tem um DS, considere todas as diferenças citadas acima e veja se serão relevantes na sua jogatina. Se você ainda não tem um, ta esperando o que?

Final Fantasy III

A fantasia continua neste remake exclusivo para DS

Por Rodrigo Russano Dias

Que Final Fantasy é, ao lado de Dragon Quest, a série de rpg´s mais famosa do Japão, isso (quase) todo mundo sabe. Porém, uma versão em especial nunca foi lançada no ocidente. Pensando nisso, a Square Enix resolveu presentear os donos de DS com um remake todo especial de Final Fantasy III.

A saga dos 4 heróis

A muito tempo atrás, um mago chamado Noah estava prestes a morrer. Assim, ele doou o que tinha para seus três pupilos. Dorga ganhou o reino da mágica; Unne, o reino dos sonhos; e Zande, o reino dos humanos. Porém, Zande não queria apenas isso, e tentou tomar para si os outros reinos. Para isso, invocou a grande Cloud of Darkness (Nuvem da Escuridão), que estava no Dark World (Mundo das Sombras). Assim, a ordem estava corrompida.

Muito tempo mais tarde, quatro jovens estavam perdidos em uma caverna. De repente, eles encontram um grande cristal, que explica os planos maléficos de Zande. Logo depois, dá a cada jovem um grande poder para, assim, poder acabar com os planos de Zande.

Os quatro heróis, da esquerda para direita: Refia, Luneth, Ingus e Arc, todos refeitos em CG

O sistema de jobs

A maior novidade de Final Fantasy III era o sistema de jobs (profissões). Nele, os personagens ganham várias personalidades diferentes, com habilidades exclusivas. Entre algumas, estão a de guerreiro, cavaleiro, ladrão, mago branco/negro, etc.

As armas também são afetadas, sendo algumas exclusivas para cada, o que quer dizer que usá-las em outras profissões não é possível. Além das habilidades, o visual do personagem muda completamente. E, com o poder do DS, tudo isso será representado milhões de vezes melhor que o original.

Você pode escolher qual profissão usar no meio das lutas, o que adiciona grande estratégia para as batalhas. Pode ser que certa arma ou magia específica possa ser mais eficiente ocntra um grupo de inimigos ou mesmo contra um chefe.

Luneth, como Warrior

O mundo de Final Fantasy III

O mapa geral de FFIII é enorme, contendo diversas localidades e cidades para visitar.

Para ajudar, você conta com a ajuda de Airships, naves que tornam a locomoção bem mais rápida. No jogo original eram três diferentes, resta saber se a Square adicionou alguma novidade nesta parte.

Aguarde também por combates desafiadores, Chocobos, dungeons bem variadas e muito mais.

Por que eu fui parar bem no cantinho da página?

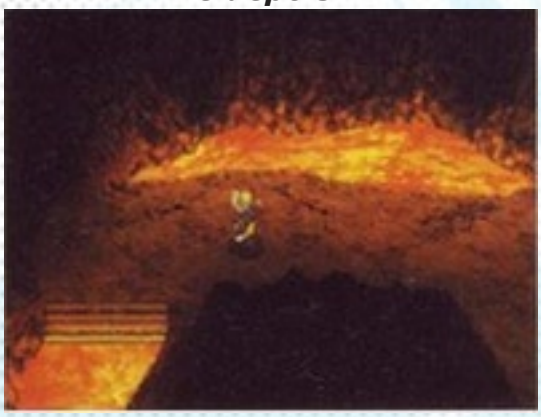
Evolução tecnológica

Sendo um game de 16 anos atrás, é claro que ao menos uma evolução visual era esperada. Porém, a Square-Enix caprichou em todos os sentidos, melhorando gráficos, trilha sonora e adicionando até belas CG´s.

Os gráficos abandonaram os velhos e bons sprites para ganhar uma belíssima engine 3D para o DS. Assim, os cenários estão muito mais detalhados, com ótimas texturas. Os personagens também ficaram muito bonitos e nas batalhas, as magias ganharam excelentes efeitos de luz e transparência. Diferentemente das versões para Playstation, onde os cenários eram pré-renderizados, no DS TUDO será tridimensional, aproveitando o poder do portátil ao máximo.

Antes...

...e depois



Jogabilidade, Wi-Fi

Para agradar a gregos e troianos, a Square-Enix disponibilizou 2 modos de jogar: usando a stylus, ou apenas com botões. Eu particularmente não faço muita questão para este jogo, mas uma navegação em menus é sempre bem-vinda.

Uma outra grande surpresa fica por conta do game ser compatível com a rede Wi-Fi do DS. Nesta opção, será possível enviar cartas, itens e equipamentos para seus amigos através dos simpáticos Moogles.

Novo arrasa-quarteirão?

Além de todos os outros grandes campeões de venda que o NDS já teve, este é com certeza o maior de todos. A Sony e seu PSP, além da grande vantagem já existente, realmente deve temer este título (apesar do mesmo também estar ganhando um game da série em breve). Fora o game em si, o bundle especial DSL + FFIII veio muito à calhar, e promete se esgotar em pouco tempo e deixar o DS na liderança, com ainda mais folga que possui atualmente nas vendas gerais. E isso também deve acontecer nos EUA.

A Square-Enix não poderia ter escolhido um título melhor para a estréia da franquia no DS. Além de ser um remake de qualidade, 100% refeito, é um título inédito no ocidente, o que atrairá ainda mais o público, seja ele fã da série ou não. Aguardem, porque vem por aí mais um fenômeno de vendas no DS!

Ficha técnica

Produtora: Square-Enix
Distribuidora: Square-Enix
Gênero: RPG
Data de lançamento: 24/08/2006 (Japão) / Setembro (EUA)
Expectativa: 10 / 10

Lunar Knights
Aventura vampiresca by Hojima

Por João Vitor dos S. Silva

O primeiro game para DS de Hideo "Metal Gear" Kojima por incrivel que pareça é um RPG.
Em Lunar Knights, o mundo foi tomado por um bando de vampiros espaciais e a tarefa de consertar as coisas é de dois corajosos caçadores de vampiros: Aaron e Lucien.

Aaron é o atirador da dupla, conta com um arsenal de armas de longa distância. Em determinado ponto é agraciado com os poderes do sol, podendo utilisar de suas chamas para derrotar hordas inteiras de inimigos.

Já Lucien, que tem os poderes da lua, luta corpo a corpo, com espadas, cajados e outras armas similares. Conta tambem com o dom do vampirismo, que o permite transformar em vampiro e sugar a energia vital de seus inimigos.

A visão do jogo é no estilo 3/4 e as batalhas em tempo real.As magias serão o uso principal da touch screen, como na magia de fogo que requer que círculos sejam desenhados ao redor dos inimigos. O microfone tambem será usado, como por exêmplo para soprar um encanto de tornado devastador.

O visual do jogo é totalmente gótico, nas roupas e penteados dos personagens e nas fases bem elaboradas. Todo o jogo se passa na tela inferior, enquanto na tela superior se vê o céu e seus estados climáticos, que de alguma forma influirão no jogo.

A jogabilidade é intercalada pelas partes em que os heróis navegam pelo espaço em sua nave. Aí a jogabilidade é como num jogo de nave em 3D, controlado pela stylus.

Sendo este um título original da Kojima Productions exclusivo para Nintendo DS, a expectativa de um ótimo trabalho é grande.

Ficha técnica

Produtora: Kojima Productions
Distribuidora: Konami
Gênero: RPG/ação
Data de lançamento: Final de 2006 (Japão) / Sem data (USA)
Expectativa: 7 / 10

Castlevania: Portrait of Ruin
Drácula está de volta

Por João Vitor dos S. Silva

Castlevania - Simphony of the Night no PS1 foi um marco. A jogabilidade 2D caiu como uma luva no jeito RPG do jogo.

Depois dele a espectativa era por um Castlevania que o rivalizasse. E apesar de boas tentativas, nenhum Castlevania em 3D conseguiu ser mais bem aceito que o SotN.
Com o GBA, foram 3 jogos seguindo à risca a fórmula do SotN. E o último deles abriu as portas para Castlevania no DS.

Castlevania - Dawn of Sorrow pro Nintendo DS foi muito bem recebido, uma verdadeira sequência de Castlevania - Aria of Sorrow do GBA.A Konami demonstra gostar dos resultados de sua franquia nos portáteis da Nintendo, e na E3 de 2006 anunciou seu próximo hit na série de matadores de vampiros: Castlevania - Portrait of Ruin.

Seguindo um estilo meio esquecido, de Castlevania Blodlines do Mega Drive, vc terá o controle de dois personagens: o matador de vampiros Jonathan Morris e sua amiga maga Charlote Orleans.
Jonathan é usuário de chicotes, como os membros do clã Belmont, famosos inimigos de Drácula, desde os primórdios da série. Charlote conta com um leque de encantamentos, ítens e armas mágicas.

Durante o jogo, você poderá alternar livremente entre eles e até mesmo "chamar" seu parceiro para que ambos lutem lado a lado na tela. Alguns puzzles exigem ambos os personagens juntos para progredir em certas partes, como um botão que só é acionado com o peso de duas pessoas ou um lugar onde é preciso subir nos ombros de seu parceiro para alcançar.

Os dois aventureiros compartilham das mesmas barras de HP e MP, então você terá que ficar atento também a isso. Ainda não se sabe que tipo de utilidade a touch screen terá.

Os cenários ainda são o que se pode esperar de um Castlevania, calabouços enormes e cheios de passagens secretas. A novidade fica por conta de locais a céu aberto, como as areias perigosas do deserto ou áreas externas de castelos. Nessas áreas percebe-se, pelos vídeos divulgados, belos backgrounds em 3D real que se mesclam bem com as partes em 2D.

Ao contrário do Dawn of Sorrow, que se passa num futuro próximo, Portrait of Ruin se passa durante a 2ª guerra mundial.
Uma dupla de irmãs vampiras estão se utilizando das almas das incontáveis vítimas das guerras para seus próprios pretextos maléficos.
Ainda há outra ameaça: um pintor vampiro, cujas pinturas ganham vida própria e durante a jornada, você acabará entrando em algumas dessas pinturas que servem como fases diversas do jogo.

Há indícios de que a Konami pretende incluir um modo para dois jogadores simultâneos em modo cooperativo. Nada foi dito sobre como isso seria feito, via wi-fi ou apenas localmente por wireless.

Aguardamos que surjam mais informações enquanto o lançamento se aproxima. Atualmente o jogo é previsto para o final de 2007 no japão.

Ficha técnica

Produtora: Konami
Distribuidora: Konami
Gênero: Ação
Data de lançamento: 31/12/2007 (Japão) / Sem data (USA)
Expectativa: 9 / 10

Pokémon Diamond / Pearl

O fenômeno está de volta, e maior do que nunca

Por João Vitor dos S. Silva

Criado em 1996 pelo japonês Satoshi Tajiri, Pokemon (abreviação de Pocket Monsters) virou um símbolo da Nintendo em seus consoles portáteis: GameBoy, GameBoy Color, GameBoy Advance e algumas aparições menos barulhentas no N64, Game Cube e uma previsão para o Wii. Além de vários games que não eram o clássico arrasa-quarteirões RPG de bichinhos com batalhas estáticas. Tornou-se uma febre mundo afora com videogames, jogos de cartas, lancheiras, bonés, camisetas, figurinhas e até um anime.

Alegria da garotada (não só eles), tristeza dos pais e educadores, fenômeno para os estudiosos do mercado. O fato é que Pokemon é mais uma grande arma da Nintendo.

Eis que em 2006 acontece o que muitos esperavam, e já era meio óbvio, os monstrinhos de bolso da Nintendo chegam ao Nintendo DS. Em duas versões: Diamond e Pearl, o jogo traz novos monstrinhos iniciais: Chierimu (tipo grama), Pachirissu (um esquilo elétrico) e Dorapion (pokemon escorpião do tipo venenoso). E dois novos pokemons lendários, que estampam a capa de cada versão: Diaruga (o Rei do Tempo) para o Diamond, e Parukia (o Rei do Espaço) para o Pearl. Os novos pokemons iniciais substituem Charmander, Squirtle e Bulbassaur dos outros jogos. Provavelmente esses nome esquisitos serão mudados nas versões ocidentais.

Desta vez há uma mudança a muito aguardada nos gráficos, as cidades são construídas em 3D. Embora a câmera pareça ser a mesma do alto, o que mantem o clima já familiar do jogo.

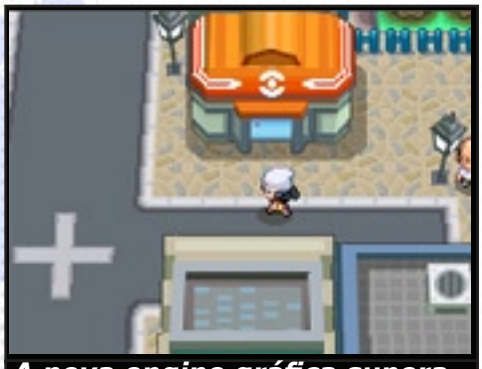
Infelizmente as batalhas ainda não deixaram de ser estáticas, vc escolhe os comandos no menu e vê só o efeito, os pokemons propriamente ditos não são animados. Mas os golpes foram muito melhorados, com efeitos de transparência ótimos.

Nos curtos vídeos divulgados ouve-se a música tema clássica de Pokemon, o que já configura um ponto positivo. A Equipe Rocket (Team Rocket) dá lugar a um "novo" grupo de vilões ladrões de pokemons, a Team Galaxy.

Inovando além dos Pokemons para GBA, Diamond/Pearl fará uso das inovações do DS, touch screen, microfone e a bela conectividade pela Nintendo wi-fi, para batalhas, trocas de pokemons e ítens. Aparentemente o sistema adotado aqui é o dos infames friend codes, o que impossibilita que se encontre, batalhe e conheça jogadores desconhecidos. Nada de "achar" duelos num shopping center...

O jogo ainda será compatível com Pokemon Battle Revolution para anunciado Wii, através da conexão wi-fi entre os dois consoles.

O tempo muda constantemente nos novos games. Dia, noite, neve...

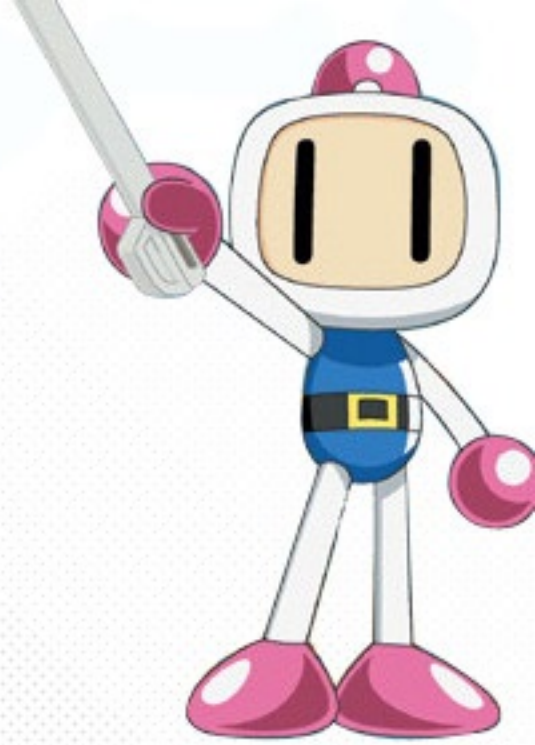


A nova engine gráfica supera, de longe, os games antecessores, apesar de ficar devendo um pouco nas batalhas.

O encontro com o Team Galaxy, os novos inimigos que prometem dar trabalho aos heróis. Junto está o Professor Nanakamado. Ainda não existem muitas informações tanto dos personagens principais quanto de seus inimigos.

Ficha técnica

Produtora: Game Freak/Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: RPG
Data de lançamento: 28/09/2006 (Japão) / 2007 (USA)
Expectativa: 9.5 / 10



Touch! Bomberman Land

O mascote da Hudson volta ao DS

Por Rodrigo Russano Dias

O primeiro Bomberman para DS claramente foi focado no multiplayer, tendo em vista seu fraco modo para 1P. Mas agora, com Touch! Bomberman Land, a Hudson investe em uma divertida aventura, tanto para o jogador solo quanto para a jogatina com a galera.

A primeira opção é a aventura principal, onde Bomberman deve encarar diversos mini-games bem variados, fazendo belo uso do que o DS é capaz. Tocar para fazê-lo correr o mais rápido possível, assoprar para estourar o máximo de bombas possível atravessar o rio em cima de um tronco de árvore, ligar a bomba ao símbolo de sua respectiva cor... isso só para citar alguns exemplos. O controle é 100% stylus, você não precisará usar qualquer botão.

O mundo do game é dividido basicamente em 4 ilhas. Mas nem tudo já pode ser acessado, existem passagens protegidas por muros que pedem um mínimo de cristais de uma ou duas cores (4 no total), que são ganhos nos minigames. Existem diversos rivais que devem ser batidos em determinados desafios, o que deixa a disputa bem mais emocionante. Basta chegar a algum mini-game que tenha algum personagem na frente e enfrentá-lo. Vencendo, você pode ganhar cristais, moedas ou até equipamentos novos.

Corra o mais rápido que puder para vencer este mini-game

O bacana da aventura é que Bomberman também vai ganhando, como citado no parágrafo anterior, novos equipamentos, obrigatórios para poder prosseguir. Roupa de palhaço, bomba e forma de mola (para acessar lugares altos)... muitos lugares só poderão ser acessados usando o equipamento correto. Para isso, existe um menu, no canto direito inferior da tela que, quando acessado, permite não só escolher qual você quer, como visualizar o visual de Bomber. Infelizmente, no jogo ele não muda.

Mas não se preocupe: depois de falar tanto do modo para 1P, você deve estar se perguntando: "Rodrigo, caramba, e o modo clássico, foi para o espaço?". Felizmente, a resposta é não. E muito pelo contrário: além de ter um monte de opções e fases diferentes, o jogo também é compatível com a rede online do DS, permitindo pegas com jogadores de todo o mundo. E não só eles como também os minigames da aventura principal podem ser jogados em multiplayer, contando com até 8 pessoas em wireless.

Será que tem prêmio nessa pescaria? Puxe o mais rápido possível a bomba da cor certa para vencer os adversários

Por fim, graficamente Touch! Bomberman agrada, com ambientes extremamente coloridos e bem desenhados. A trilha sonora também ficou ótima, contando com belas melodias e algumas até grudentas, daquelas que você se pega cantando ou mesmo do nada acaba lembrando.

A Hudson realmente caprichou no novo game, tornando-o um dos melhores de toda a série: aproveita as capacidades do DS de forma inteligente e divertida, além de ser aquele jogo simples, porém, comos sempre, viciante.

Ficha técnica

Produtora: Hudson Soft
Distribuidora: Hudson Soft
Gênero: Ação
N° de jogadores: 1 à 8
Data de lançamento nos EUA: final de 2006

Mario Hoops 3-on-3

Mario de volta ao DS, e em grande estilo!

Por Rodrigo Russano Dias

Depois de estrear no DS com o remake de Mario 64, e depois encarar corridas de karts no divertido Mario Kart DS, o mascote da Nintendo está de volta, e em um jogaço. Para quem não sabe, a produtora, desta vez, foi ninguém mais ninguém menos que a Square Enix, famosa por suas séries Final Fantasy e Dragon Quest.

Aliás, essa não é a primeira vez que a Square faz um jogo do bigodudo. No Super Nintendo, ela já havia produzido um dos maiores hits do console, Super Mario RPG. E, depois de tanto tempo, volta a trabalhar em conjunto com a Big N.

Mario Hoops faz parte da leva de jogos esportivos do Mario. Desta vez, o escolhido foi o basquete. E, graças ao trabalho competente da Square, aliado ao hardware inovador do DS, o que temos aqui é um jogo viciante e com jogabilidade diferente.

As partidas são de 3 contra 3, e as regras, bem... elas simplesmente não existem, como qualquer outro jogo de esporte do Mario, e é isso que torna Hoops tão divertido. Não existem arremessos laterais, faltas... é uma verdadeira zona (no bom sentido). As quadras são bem variadas, com temas específicos para alguns personagens, como Donkey Kong ou Bowser. Cada uma tem suas particularidades e é cheia de armadilhas, como bombas, fogo, gelo... tem para todos os gostos.

Cuidado com a planta carnívora! Se você tentar chegar muito perto dela, leva mordida.

O Time Final Fantasy, em sentido anti-horário: Ninja, Black Mage e White Mage.

Mas agora vêm o principal: a jogabilidade. A Square utilizou a stylus com inteligência, fazendo um sistema de jogo viciante. Na configuração padrão de controle, o personagem é movido pelo direcional digital, enquanto todos os outros movimentos são realizados pela stylus. Você pode arremessar, tocar, bater a bola, driblar, marcar, e existem ainda os arremessos especiais, onde cada um tem o seu. Basta tocar a tela na ordem correta, duas vezes, para fazer uma jogada destruidora. Por exemplo, para fazer o do Mario, basta clicar na tela como se estivesse fazendo um M, o do Wario, um W, e por aí vai.

Para facilitar, a Square adicionou um modo tutorial, onde você aprende absolutamente todos os comandos. Nem todos ficam habilitados logo de cara, então basta ir completando as tarefas para habilitar outras.

O modo principal é o campeonato, divido em 4 mini-torneios, cada um contendo 4 quadras exclusivas. Terminando todas, vêm a surpresa: surge o Time Final Fantasy, composto pelos personagens bônus que já tínhamos conhecimento que a Square ia adicionar. Além deste modo, ainda temos um de amistoso, onde você escolhe seu time, o do adversário e a quadra, e o multiplayer, em wireless, podendo usar apenas um card. Infelizmente, e, são apenas estes os modos de jogo, e sabe-se lá porquê (falta de tempo, talvez) o jogo não suporta a rede Wi-Fi para confrontos online, o que seria uma bela pedida, para aumentar ainda mais o replay do game. Mas, como nem tudo é perfeito...

Outro detalhe a ser comentado é a dificuldade, inicialmente ridícula. Só depois de abrir o nível hard é que você terá algum desafio. Do contrário, espere vitórias por 300 ou mais pontos de diferença.

A tela de tutorial, ensinando como fazer os especiais; siga corretamente a sequência duas vezes

Sobre o elenco, são aqueles mesmos personagens que você já conhece da série. Porém, como já dito anteriormente, a Square adicionou alguns personagens da saga Final Fantasy, e ao contrário do que muitos pensavam, ficaram muito legais e couberam direitinho na temática do jogo.

E é claro que esse review não poderia terminar sem antes falar dos gráficos: magníficos! A Square realmente detonou e fez o melhor visual para DS até então. As quadras são belíssimas, com excelentes texturas, e outros efeitos como sol e água muito bem-feitos. Os personagens estão fantásticos, sem serrilhados. A animação deles é genial, são muitos movimentos diferentes, e os efeitos de luz dos especiais são um show à parte. Ver tudo isso em uma console é uma coisa, já num portátil espanta de uma forma positiva ainda maior.

Finalizando, Mario Hoops 3-on-3 é um título simples, viciante e com o selo da Square, apesar das falhas. E este é um trabalho que mostra quando uma empresa competente põe as mãos no DS, e sabe mexer tanto com suas novidades quanto nos gráficos, que sempre são um ponto fraco em muitos games do portátil. Mas Mario Hoops, assim como outros jogos estão aí para mostrar que basta dedicação e claro, talento, para mostrar ao mundo o que o DS é capaz. Simplesmente imperdível.

Avaliação / Ficha técnica

Produtora: Square-Enix
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Esporte
N° de jogadores: 1 à 2
Wi-Fi: Não

Gráficos: 10
Som: 8.5
Diversão/Replay: 7.0
Jogabilidade: 9.0
Nota Final: 8.6

The Rub Rabbits!

Triângulo amoroso em duas telas

Por Rodrigo Russano Dias

Feel the Magic foi um dos primeiros jogos para DS, e um dos melhores desta primeira leva de títulos. O grande barato era que quase todas as funções do portátil foram utilizadas, sendo um dos grandes exemplos da inovação que o DS trazia. E, quase um ano depois, no final de 2005, o Sonic Team nos presenteia com a sequência.

Diferentemente de Feel the Magic, em que controlávamos um personagem que corria atrás de sua amada, em Rub Rabbits temos um triângulo amoroso. Isso mesmo! Além do personagem principal (aliás, para deixar avisado, todo o elenco não possui nome) tentar conquistar uma garota, uma segunda garota vai aparecer, mas interessada no cara! Confuso? Pode ser, mas a aventura é bem divertida. Como no jogo anterior, quase todas as funções do DS são utilizadas, em fases que funcionam como minigames, muitas delas divididas em 5 níveis. Você vai soprar fogo em robôs, tocar sua amada (não pense besteira!), atirar em inimigos (não rola sangue nem nada), atravessar um rio usando um tronco de madeira... os desafios ficaram ainda mais variados (e forçados).

Graficamente, Rub Rabbits segue com o mesmo visual do anterior, com personagens totalmente pretos, sem rosto. Os cenários estão ainda mais bonitos, com belas texturas. E, felizmente, a SEGA adicionou mais modos e opções, como uma em que você deve colocar seus dados e de sua namorada/esposa para gerar um belo (será mesmo?) bebê. No geral, é um belo jogo. Ponto para o Sonic Team!

Avaliação / Ficha técnica

Produtora: Sonic Team
Distribuidora: SEGA
Gênero: Ação
N° de jogadores: 1 à 4
Wi-Fi: Não

Gráficos: 8.5
Som: 7.5
Diversão/Replay: 8.0
Jogabilidade: 10
Nota Final: 8.5

Cooking Mama
Cozinhar nunca foi tão divertido

Por Rodrigo Russano Dias

Que tal aprender a quebrar pelo menos um ovo? Em Cooking Mama, o jogador recebe várias receitas e o desafio é fazê-las corretamente, em vários passos. No final, tudo é avaliado e você pode pegar ouro, prata e bronze. Se for ainda pior, é amigo, você não tem muito jeito para a coisa.

Brincadeiras à parte, tudo ocorre de um jeito mais descontraído, engraçado, principalmente porque os gráficos são todos 2D, com desenhos bem simpáticos para os alimentos e objetos. O bacana é que, como já dito acima, o jogador encara todas as partes do processo até chegar no resultado final, que pode ser um bolo, sopa, etc. Para isso, será necessário cortar cebolas, descascar batatas, fritar pastéis, dentre muitas outras coisas. Mas fique atento ao prato, no canto esquerdo superior da tela, que exibe o tempo que ainda resta.

A jogabilidade é 100% stylus, então esqueça os botões. Mesmo o jogo tendo saído (por enquanto) apenas no Japão, tudo é muito intuitivo, cheio de símbolos indicando o que se deve fazer, então acaba ficando fácil jogá-lo. Caso você queira repetir apenas algum passo das receitas, uma das opções do menu principal disponibiliza todos que já foram jogados, e como um desafio maior, em vários níveis. E o bacana é que, caso você não queira cozinhar sozinho, um multiplayer para até 4 pessoas está disponível.

Cooking Mama é uma ótima opção para quem quer algum jogo descompromissado, com desafios inteligentes e não muito demorados, isso sem falar na simpatia contida no card. Aguarde que, ainda neste ano, a versão ocidental estará chegando.

Eis o prato, pronto. Parece bom, não?

Avaliação / Ficha técnica

Produtora: Taito
Distribuidora: Majesco/Taito
Gênero: Simulação
N° de jogadores: 4
Wi-Fi: Não

Gráficos: 8.5
Som: 7.5
Diversão/Replay: 8.0
Jogabilidade: 10
Nota Final: 8.5

Nanostray
Shooters old school no DS

Por Rodrigo Russano Dias

Mesmo em meio a tantos jogos mais originais, que utilizam com eficiência as novas funções do DS, felizmente os jogos old-school não foram esquecidos, e Nanostray é um deles.

Nanostray é um shooter como nos velhos tempos, com muito desafio, cheio de inimigos na tela e chefes bem legais. Graficamente, sem dúvida alguma figura entre os títulos mais bonitos do portátil. As fases (8) são lindas, com belíssimas texturas, e os efeitos de luz são ótimos. Além do modo aventura, em que você visita os planetas - nem todos logo de cara, os outros só aparecem quando você completa os disponíveis -, existem ainda o Challenge, onde devem ser cumpridas algumas missões (que apenas são habilitadas à medida que você vai completando o Adventure), e o multiplayer, para 2 jogadores.

A jogabilidade segue o estilo clássico, com tiros normais, mais fortes ou as famosas bombas. Porém, para aproveitar os recursos do DS, a touch screen exibe os diferentes tipos de tiros disponíveis. Mas isso acaba atrapalhando bastante, pois em meio à zona de tiros, a necessida de mudar sua visão para a tela de baixo acaba te prejudicando muitas vezes.

Infelizmente, como a maioria dos jogos do gênero, Nanostray é curto. Em pouquíssimo tempo você poderá terminá-lo, e o único motivo de encarar as fases novamente é para quebra de recordes ou jogá-las com uma dificuldade maior. Além do modo Challenge, não existe qualquer outro bônus, o que encurta um bocado da diversão. Porém, para os amantes dos bons e velhos shooters, Nanostray é uma ótima opção - única aliás, por enquanto -, e deve ser apreciado.

Avaliação / Ficha técnica

Produtora: Shin'en
Distribuidora: Majesco
Gênero: Shooters
N° de jogadores: 2
Wi-Fi: Não

Gráficos: 9.5
Som: 7.5
Diversão/Replay: 6.0
Jogabilidade: 8.0
Nota Final: 7.7

Rockman ZX
Nova saga estréia DS

Por Miguel Rodrigues da S. Filho

Logo na primeira vez que vi as scans de como estava ficando o game, não me chamaram a atenção, acho que isso devido ao character design que de longe parece muito infantil, mas que agora posso afirmar que combinou muito bem com o jogo. Até os vídeos durante o jogo segue o mesmo design, que por sinal ficam muito bons também.

O game em si se resume em fazer missões, elas são selecionadas por você mesmo e podem ser canceladas a hora que lhe desejar, tanto para pegar a missão, quanto para cancelar, basta ir até uma sala especial, que é o mesmo local onde pode-se teleportar para outros já acessados no mapa e para salvar, e na primeira opção ficam as missões disponíveis.

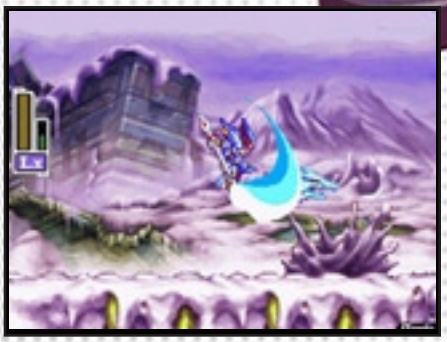
Assim você avança no mapa e conseqüentemente os acaba achando os boss e adquirindo os seus poderes (ou melhor, toda a sua armadura), são no total de 7 models (Model X, Model ZX, Model HX, Model FX, Model LX, Model PX e Model OX) como sempre, cada uma com seu pode especifico. A sua "base" fica nas regiões X, que é a nave onde você pode recarregar a sua barra verde (essa barra extra dedicada aos ataques carregados das outras armaduras, pode ser expandida com itens), ler os cards de identificações de cada inimigos, npc, boss e etc..

Mas a parte boa disso, é que você já fica mais acostumado com o ambiente (e com o controle). A música não é das mais criativas, mas da pra escutar. Eu não notei grandes diferenças de uns cenários pro outro, como no Castlevania que parecia que a música mudava completamente.

Os gráficos ficaram bons sim, só as vezes que parece que as coisas ficam muito pequenas, mas isso é uma questão de costume. Os
cenários ficaram muito bons, às vezes misturando um 3D bem de leve.

Quanto aos controles, ai é variável, pois depende da
armadura que se esta usando. A mais complicada pra mim, é a ZX (versão Rrockman como é mais conhecida), pois com o 'R' você
pode atirar e com o 'Y' você dá os slash com a espada, esse modelo, pelo que notei, é o que causa mais dano, até agora matei todos usando ele (ZX) heueheuhe..

Pra finalizar em poucas palavras. Rockman ZX ficou muito bom, porem é um titulo que se enjoa com mais facilidade (se comparado com Ouendan! ou Castlevania). Mas com toda certeza vai te proporcionar algumas horas de jogo muito bem jogadas.



Avaliação / Ficha técnica

Produtora: Capcom
Distribuidora: Capcom
Gênero: Ação
N° de jogadores: 1
Wi-Fi: Não

Gráficos: 9.0
Som: 8.0
Diversão/Replay: 8.5
Jogabilidade: 9.0
Nota Final: 8.6

New Super Mario Bros.
Ele envelhece sem perder o charme

Por Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota

Esse título é exatamente o que soa! É um novo game do Mario Bros, que revive o clássico game 2D,com aventura de gamaplay lateral, dando aquele sensação de nostalgia. E, apesar das lembranças que esse game traz, é, em sua maior parte, completamente novo. É fato que não se vê games de plataforma 2D esses dias e é ainda mais raro os que são assim e são bons! O New Super Mario Bros é absolutamente incrível e necessário em sua coleção!

A história inicia quando Bowser Jr. seqüestra a Princesa Cogumelo, e o Mario precisa salvá-la correndo e pulando seus inimigos. Você passará por oito mundos no jogo, sendo que, como sempre, podendo passar por algumas saídas secretas e caminhos alternativos. Se preferir, você precisará passar por apenas seis desses mundos, sendo que você poderá depois voltar para curtir os demais que você tenha deixado para trás.

As fases variam desde os clássicos subterrâneos e níveis submersos, até um mundo gélido, um deserto, e os demais estilos clássicos já vistos nas demais versões. Os visuais são fantásticos, com uma mistura de cenários clássicos e novos elementos gráficos e elementos poligonais, fazendo os personagens ficarem ainda mais impressionantes.

Com o Mario gigante, não tenha dó, destrua tudo e todos!

Falando em nostalgia, você volta para os tempos de NES, com o esquema de dois botões, um para pular e o outro para correr, enquanto você o segura, e para disparar bolas de fogo, quando estiver com a habilidade conseguida pegando uma flor. O jogo também tem as habilidades acrobáticas do nosso herói, vistas em Super Mario 64, você pode escalar muros ou escorregar neles, ou até dar pulos no muro, como aquela habilidade do MegaMan, o que pode ser bem útil em algumas fases e principalmente para encontrar alguns dos segredos do game.

Pressionando para baixo, no direcional, você executa a "bundada", também muito útil para destruir blocos. Os Power-ups do jogo são basicamente os mesmos, porém, há algumas novas opções. Os mega-cogumelos fazem Mario crescer, ficando gigantesco, ficando invencível por pouco tempo e permitindo correr através de obstáculos. O mini-cogumelo faz você ficar bem pequeno, permitindo que você entrar em minúsculos canos. E o casco de tartaruga azul (lembra, aquele do Mario Kart DS?) permite você se abaixar e deslizar, como um casco vazio, detonando os oponentes enquanto você se move. Esses novos Power-ups são bem interessantes, mas não surgem a todo tempo, então, normalmente, você estará com o poder de disparar fogo. Mesmo assim, a quantidade de possibilidades a sua disposição, juntas, fazem o game muito divertido.

Você terá os chefões, que variam desde as clássicas batalhas na ponte do castelo contra Bowser e Bowser Jr, até aqueles irmãos martelo, diretamente do Super Mario Bros 3, porém com adicionais, como poder utilizar dos Power-ups e novos movimentos para derrotá-los, além das formas clássicas. Além do modo Single, existe o Multiplayer, que é outra forma super divertida de se curtir o game, que conta com modos adicionais. Existe um modo de Mario x Luigi, que põe você contra outro jogador, em pequenas fases baseadas em cenários do game e você terá que coletar as estrelas gigantes que aparecem na fase, ou atingindo seu oponente com bolas de fogo, pulando em sua cabeça, para que você tome as estrelas dele. Porém a grande diversão multiplayer fica por conta dos mini-games, aqueles que você pôde conferir no Mario 64 DS, só que dessa vez, você pode disputá-los contra até quatro jogadores, AO MESMO TEMPO! Horas e horas de disputas estão para começar!

Não é por acaso que o jogo está vendendo milhões de unidades por todo o mundo. É incrivelmente divertido, nostálgico e inovador, tudo isso ao mesmo tempo. E mesmo que você termine o jogo rapidamente, os mini-games contra seus amigos irão deixar vocês presos por horas!

Avaliação / Ficha técnica

Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Ação/Plataforma
N° de jogadores: 1 à 4
Wi-Fi: Não

Gráficos: 8.0
Som: 9.0
Diversão/Replay: 9.5
Jogabilidade: 9.5
Nota Final: 9.0

Trace Memory

Final Anternativo
Termine o jogo duas vezes para ver um bônus após a sequência final.

Sonic Rush

Sound Mode e Time Attack
Termine o jogo para habilitar estes 2 modos.

Habilitar músicas 110 à 127 no Sound Mode
Vença a extra zone.

Burnout Legends

Habilite todos os carros, seguindo as instruções abaixo.

Compact Vehicles
Assassin Compact: Faça 15 Takedowns
Compact Cop: Consiga ouro em Silver Lake ou Airport Pursuit
Custom Compact: Consiga ouro em Harbour Town Race
Domintor Compact: Faça 10,000 Burnout Points
DX Compact: Consiga ouro em Airport Eliminator
Legend Compact: Consiga ouro em Palm Bay Legend Face-Off
Legend Gangster: Consiga ouro em Interstate Legend Face-Off
Legend Special: Consiga 13 medalhas de ouro
Modified Compact: Consiga ouro em Interstate Race
Prototype Compact: Você o ganha logo no começo da Compact Series
Tuned Compact: Você o ganha logo no começo da Compact Series

Coupe Vehicles
Assassin Coupe: Faça 60 Takedowns
Coupe Cop: Consiga ouro em Vineyard ou Palm Bay Pursuit
Custom Coupe: Consiga ouro em Riviera Race
Dominator Coupe: Faça 40,000 Burnout Points
DX Coupe: Consiga ouro em Big Surf Shores Eliminator
Legend Pickup: Consiga ouro em Vineyard Legend Face-Off
Legend Special: Consiga 41 medalhas de ouro
Legend SUV: Consiga ouro em Airport Legend Face-Off
Modified Coupe: Consiga ouro em Silver Lake Race
Prototype Coupe: Habilite o Coupe Series
Tuned Coupe: Habilite o Coupe Series

Heavy Weight Vehicles
4WD Heavy Duty: Consiga 300,000 Crash Dollars
4WD Racer: Consiga duas melhadas de ouro no Crash usando um Compact
B-Team Van: Consiga duas melhadas de ouro no Crash usando um Muscle
City Bus: Consiga duas melhadas de ouro no Crash usando um Compact
Delivery Truck: Consiga 400,000 Crash Dollars
Firetruck: Consiga medalhas de ouro em todas as pistas do Crash
Heavy Pick-Up: Consiga 100,000 Crash Dollars
Longnose Cab: Consiga duas melhadas de ouro no Crash usando um Coupe
SUV Deluxe: Consiga 200,000 Crash Dollars
Tractor Cab: Consiga 500,000 Crash Dollars
Trash Truck: Consiga duas melhadas de ouro no Crash usando um Compact

Muscle Vehicles
Assassin Muscle: Faça 30 Takedowns
Custom Muscle: Consiga ouro em Downtown Race
Dominator Muscle: Faça 25,000 Burnout Points
DX Muscle: Consiga ouro em Palm Bay Eliminator
Legend Classic: Consiga ouro em Riviera Legend Face-Off
Legend J-Muscle: Consiga ouro em Big Surf Shores Legend Face-Off
Legend Special: Consiga 27 medalhas de ouro
Modified Muscle: Consiga ouro em Big Surf Shores Race
Muscle Cop: Consiga ouro em Downtown ou Dockside Pursuit
Prototype Muscle: Habilite o Muscle Series
Tuned Muscle: Habilite o Muscle Series

Mario Hoops 3-on-3

Torneios
Flower Cup - Complete o Mushroom Cup.
Rainbow Cup - Complete o Star Cup.
Star Cup - Complete o Flower Cup.

Hard Mode
Termine todos os campeonatos na primeira dificuldade.

Dificuldade Saikyou
Termine todos os campeonatos no Hard. Ela só fica disponível no modo Exhibition.

Roupas alternativas
Daisy - Termine a Flower Cup, sendo, no mínimo, vice-campeão.
Flyguy - Termine a Star Cup sendo no mínimo, vice-campeão.
Peach - Termine a Mushroom Cup sendo, no mínimo, vice-campeão.
Yoshi - Termine a Flower Cup no Hard sendo, no mínimo, vice-campeão.

Personagens secretos

Birdo - Termine a Mushroom Cup no Hard, com bronze.
Boo - Termine a Flower Cup no Hard, com bronze.
Bowser - Termine a Star Cup..
Dixie Kong - Termine a Flower Cup, com bronze.
Flyguy - Termine a Star Cup no Hard, com bronze.
Ninja - Termine a Rainbow Cup.
Paratroopa - Termine a Mushroom Cup, com bronze.

Terceiro desafio
Dentro do menu de tutoriais, você pode participar, na terceira opção, de alguns desafios, onde o objetivo é bater a bola nos box de interrogação até juntar 100 pontos, e assim, correr para o final da fase. Inicialmente, são apenas 2, mas para habilitar o terceiro, basta quebrar os recordes já estipulados (primeiro: 45 segundos / segundo: 55 segundos).

The Rub Rabbits

Itens destraváveis especiais no Maniac Mode
Hand Puppets - comece o jogo com o cartucho Sonic Advance 3 no slot de GBA.
Luvas da Amy Rose - consiga 77777 corações ou insira o cartucho Sonic Battle no slot de GBA.
Fist Gloves - consiga 88888 corações ou insira o cartucho Chu Chu Rocket no slot de GBA.
Pink glittery Gloves - consiga 55555 corações ou insira o cartucho Sonic Advance 1 ou 2 no slot de GBA.
White Gloves - insira o cartucho Puyo Pop no slot de GBA.

Altere a cor do cabelo no Maniac Mode
Encontre 10 coelhos. Para isso, basta clicar na touch screen quando as animações de história terminarem. Você terá que ter sorte para encontrá-los!

Mini-games especiais
Cake Battle (apenas para 2 jogadores) - passe da parte onde você deve acertar (e ser acertado) uma bola de neve na garota, no Story.
Eye - termine este minigame de mesmo nome no Story.
Snowball Chase - termine este minigame de mesmo nome no Story.
Swimming on a tree - termine este minigame de mesmo nome no Story.
Table Hockey (apenas para 2 jogadores) - termine o minigame de Disk no Story.

Novos modos de jogo
Termine a aventura principal para habilitar o Sound Test e Another Story, em que você joga com a garota inimiga.

TOP 5

Nesta seção você confere os 5 jogos preferidos dos redatores até aqui. É claro que, a cada edição, tudo pode mudar. A lista, à partir de agora, será por ordem de preferência.

Rodrigo

1- Osu! Tatakae! Ouendan
2- Sonic Rush
3- Mario Kart DS
4- Trauma Center: Under the Knife
5- The Rub Rabbits

Daniel

1- New Super Mario Bros.
2- Mario Kart DS
3- Feel the Magic XY XX
4- Osu! Tatakae! Ouendan!
5- Kirby Canvas Curse

Jeancarlos

1- Final Fantasy III (e olha que nem saiu ainda... XP)
2- Children of Mana
3- Mario Kart DS
4- New Super Mario Bros.
5- Castlevania Down of Sorrow

Que tal ter sua dúvida sobre algum jogo ou sobre o DS publicada e respondida aqui? Pois é isso que queremos fazer também à partir das próximas edições: uma espécie de seção de "cartas", mas tudo via e-mail. Basta mandar sua pergunta para:

contato@ndsbrasil.com.br

E aguardar ela ser publicada nas edições futuras. Mas só criaremos a seção se vocês mandarem suas dúvidas. Não esqueçam de incluir junto ao e-mail o seu nome, senão, nada de aparecer aqui. Contamos com a partipacação de vocês!

A PRIMEIRA E MAIOR COMUNIDADE DE NINTENDO DS DO BRASIL!

http://www.ndsbrasil.com.br

VENHA PARTICIPAR!