

NINTENDO DS

BRASIL



DS

<http://www.ndsbrasil.com.br>

3
ANO 1



FINAL FANTASY III

ELE ESTÁ ENTRE NÓS!

ANÁLISE COMPLETA DO
NOVO STAR FOX!

E MAIS:

- COMO CONECTAR-SE NA REDE WI-FI
- TUDO O QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE COMPRAR LÁ FORA



SUPER PRINCESS PEACH



TENCHU: DARK SECRET



NFL '07

Quer coisa melhor que um bom trabalho reconhecido? Pois é o que vocês estão vendo agora. À partir desta edição, a NDS Brasil entra em parceria com a Gamers Pró Dicas para exibir nosso trabalho através, também, da mídia impressa. Você, que está lendo pela internet, ou pelo CD-ROM da revista, desde já tem nosso agradecimento pelo apoio e pelos vários elogios e demais críticas que já recebemos pelas 2 edições anteriores. Para terem uma idéia, a segunda edição bateu, e por muito, o número de downloads da primeira em menos de 2 dias. Tudo isso mostra que o nosso esforço e dedicação resultaram em um material sério, profissional e, sobretudo, de qualidade. E é o que vamos continuar trazendo para vocês! Neste mês, o destaque da capa não poderia ser outro, senão o supra-sumo Final Fantasy III, remake que ficou ainda melhor que do esperávamos. Temos também a nada indefesa Peach em seu próprio jogo e Fox brilhando no DS

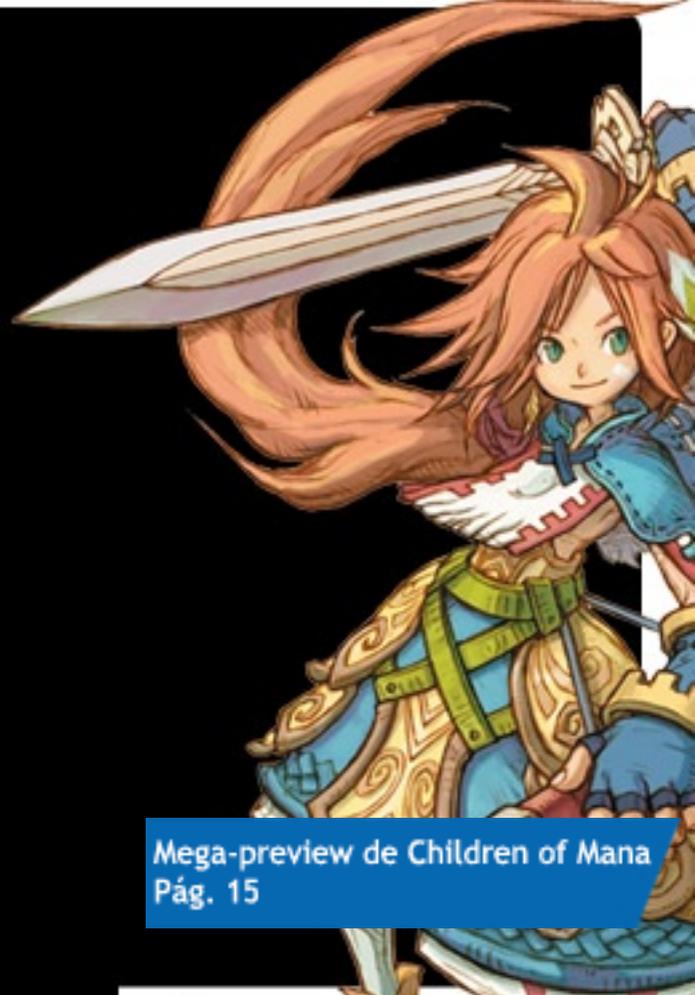
em Command. Além disso, você confere 3 matérias bacanas, a estréia da coluna “Tudo o que você queria saber sobre...”, tendo sempre um assunto específico para destrinchá-lo por completo, e duas novas seções:, Flashgame, com análises de jogos mais antigos; e Arte, com artworks de jogos do NDS (neste mês: FF3). É isso pessoal, esperamos que todos curtam a terceira edição, tanto quanto as duas anteriores, e continuaremos nos esforçando para melhorar muito mais a cada nova edição.

Rodrigo Russano Dias
Editor Geral

Nossa equipe:
Rodrigo Russano Dias - Visual, diagramação, textos.
Daniel Bley - textos.
João Vitor dos S. Silva - textos, revisão.
Jeancarlos “Omega_Sephiroth” Mota - textos.

ÍNDICE

- 2 MUNDO DS
- 5 MATÉRIAS
- 15 PREVIEWS
- 22 REVIEWS
- 34 FLASHGAME
- 35 DICAS
- 35 TOP 5
- 37 ARTE



Tudo sobre FF3 - pág. 22

Mega-preview de Children of Mana
Pág. 15

Por Rodrigo Russano Dias

Nintendo revela data de lançamento de Jump Ultimate Stars

Para os viciados em animes de plantão, a sequência de Jump tá tem data definida no Japão: 23 de novembro deste ano. Os jogadores terão à disposição mais de 300 personagens, de diversos animes como DBZ, One Piece e Bleach, além de um inédito modo online.



Final Fantasy III: fenômeno de vendas

A Square-Enix deve estar rindo à toa: o remake de Final Fantasy III vendeu, em sua primeira semana de lançamento, 500 mil unidades. E essas vendas devem aumentar ainda mais, já que os estoques do jogo acabaram, pois as previsões de vendas da empresa eram em torno de 350 mil unidades. Mais uma mina de ouro no DS.

Rune Factory confirmado na Europa

A Rising Star Games anunciou que Rune Factory, que foi lançado no Japão no mesmo dia de FFIII, verá a luz do Sol na Europa. Mas não se animem: isso ainda vai demorar - está previsto para o primeiro trimestre de 2007.



Lost in Blue 2 anunciado

Para quem gostou de Lost in Blue, uma ótima notícia: a Konami confirmou, durante a Games Convention, que está produzindo a sequência para DS. O novo título seguirá o mesmo esquema de sobrevivência, mas usando as funções do DS muito mais do que antes, e disponibilizando diversos novos desafios. Infelizmente, nenhuma imagem in-game ainda foi revelada.

DS Lite preto esgota no lançamento

Assim como todas as outras cores do DS, a versão preta, lançada agora no Japão, simplesmente esgotou. Todas as 150 mil unidades inicialmente disponíveis sumiram em pouco tempo. E vem mais versões especiais por aí...



Shin'en anuncia Nanostray 2

Para nossa surpresa - e alegria -, a Shin'en confirmou a produção de uma sequência para o excelente shooter Nanostray, exclusivo para DS. A nova versão trará novas armas, um uso melhor da touch screen e opções Wi-Fi ainda não reveladas. O site oficial, ainda sem informações, pode ser conferido no link: <http://www.nanostray2.com>



Imagens do DSL versão especial Pokémon e Winning Eleven

Para continuar com as vendas impressionantes do DS Lite no Japão, a Nintendo continua mandando ver nas versões especiais. A de Winning Eleven já havia sido comentada antes, mas agora você confere a primeira imagem dela (à esquerda), enquanto a de Pokémon Pearl/Diamond (futuro arrasa-quarteirões) foi revelada recentemente.





EA anuncia Sim City DS

Durante o mês de Agosto, a EA anunciou que ia passar a dar mais apoio ao DS no campo de portáteis. E parece que não era brincadeira mesmo! Nas páginas da Famitsu, a softhouse mostrou pela primeira vez, em imagens, o primeiro game da série Sim City para o DS. O game será baseado em Sim City 3000, para PC, e deverá ter opções Wi-Fi. Curiosamente, ao menos por enquanto, trata-se de um lançamento exclusivamente para o Japão, e está programado para sair no final deste ano. Esperamos que venha para cá também!



Sekaiju no Meikyû também nos EUA

A Atlus anunciou que vai lançar nos EUA Sekaiju no Meikyû, jogo de estratégia com combates em turnos, sob o nome de Etrian Odyssey. O time de produtores é top: Kakuya Niinou (Trauma Center) como diretor; Shigeo Komori (Shin Megami Tensei) fazendo o roteiro; e a trilha sonora encarregada pelo mestre Yuzo Koshiro (Actraiser, Streets of Rage). O título chega no primeiro trimestre de 2007.

Lançamentos para DS em Outubro no Japão

Nome do jogo / Produtora / Dia

- Kawaii Koinu DS (MTO) - 5
- Guilty Gear Dust Strikers (Majesco Sales) - 5
- Kuru Kuru Chameleon (Star Fish) - 5
- L'Age de glace 2 (Vivendi Games) - 6
- Ehon de Asobô 4 (Star Fish) - 19
- Ehon de Asobô 5 (Star Fish) - 19
- Ehon de Asobô 6 (Star Fish) - 19
- Phoenix Wright : Ace Attorney Justice For All (Capcom) - 26
- Tales of the Tempest (Bandai/Namco) - 26
- Magister Negi Magi DS (Marvelous Interactive) - 26
- Lode Runner (Hudson Soft) - 26
- Puzzle Series Jigsawpuzzle Oden-kun (Hudson Soft) - 26
- Pinky Street Kira Kira Music Hour (Dimple Entertainment) - 26

O NDS BRASIL AGORA É *.COM.BR!*
ANOTEM NOSSO NOVO ENDEREÇO:



<http://www.ndsbrasil.com.br>

AGRADECEMOS AO APOIO DE TODOS
QUE AJUDARAM NESTA EVOLUÇÃO
DO NDS BRASIL!

-A equipe

NINTENDO  DS
BRASIL  



2006

Evento alemão mostra boas novidades para o DS

Por Rodrigo Russano Dias

Aconteceu em Agosto, nos dias 24 25, 26 e 27 mais uma edição da Games Convention, em Leipzig, na Alemanha. O evento serviu para mostrar as últimas novidades do mundo dos jogos, e claro, o Nintendo DS também estava lá. Títulos muito aguardados como

Zelda: Phantom Hourglass e Castlevania: Portrait of Ruin marcaram presença, e o melhor: todos eles eram jogáveis. Confira um resumo do que pintou de melhor (a maioria em vídeo) para o sistema à partir da página ao lado, e aguarde pelos bons lançamentos!



Um close do belo prédio que sediou o evento



Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Zelda voltou a aparecer e, novamente impressionou. O visual permanece maravilhoso, sem dúvida alguma um dos melhores do DS. O cel shading ficou extremamente fiel à versão para Gamecube, e as navegações prometem ser mais divertidas.

■ Vídeo 1

■ Vídeo 2



Yoshi's Island 2

Um dos melhores jogos do Super Nintendo finalmente vai ganhar uma sequência, e no DS! Em Yoshi's Island 2, teremos não só Baby Mario como tanto Baby Peach, Wario e Donkey Kong. O jogo ainda vai contar com opção online, ainda sem maiores detalhes.



Eragon

Baseado em um livro, Eragon será mais um rpg/ação para DS. Gráficamente aparenta estar em um excelente nível.

■ Vídeo



Tony Hawk's Downhill Jam

Com um bom visual - no nível do anterior -, Downhill Jam promete mais manobras usando as funções do DS. Novamente, você poderá enfrentar rivais via Wi-Fi.

■ Vídeo



Pro Evolution Soccer 6

A primeira e aguardada versão de Winning Eleven (Pro Evolution Soccer na Europa) será lançado em breve, e o título foi exibido no evento. Algumas coisas melhoraram, como o tamanho da bola e a velocidade do jogo em si. Lembrando que PES6 terá modo online, com direito a ranking mundial.

■ Vídeo



Castlevania Portrait of Ruin

O novo Castlevania também estava lá, contando ainda com um novo vídeo para ficarmos com as mãos coçando ainda mais para jogá-lo.

■ Vídeo



Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis

Não muito tempo depois da primeira versão para GBA, Mario volta a enfrentar o gorilão, agora, no DS. E as funções do portátil farão toda a diferença. Além disso, o game terá um editor de mapas para criar seus próprios desafios e distribuí-los mundo afora via a rede Wi-Fi.



Tomb Raider: Legend

Mostrando que não passa apenas de uma simples versão para pegar embalo no sucesso para consoles, Legend utiliza a touch screen não só como acesso aos equipamentos, mas também como uma visão em primeira pessoa, para atirar nos inimigos. Esse promete.



■ Vídeo

Need for Speed: Carbon

O novo NFS estava lá e Carbon promete ser bem melhor que as fracas versões anteriores. Graficamente está em um bom nível, só esperamos que a jogabilidade também fique no mesmo patamar.

■ Vídeo 1

■ Vídeo 2



Asphalt Urban GT 2

Depois do primeiro game para DS não passar de um port - não muito bom - da versão para N-Gage, agora a Ubi Soft promete caprichar mais. Serão 30 pistas e 36 veículos, incluindo motos, além de mais opções para tuning. Ao menos graficamente já dá para notar o belo trabalho da Ubi.

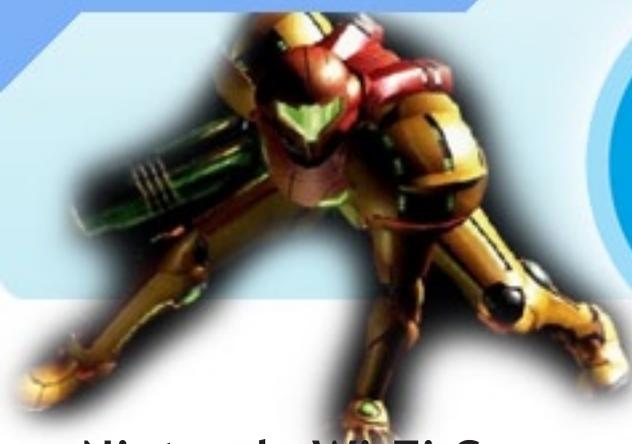


The Legend of Spyro : A New Beginning

O dragão roxo que surgiu no Playstation e estrelou aventuras no GBA agora reaparece no DS. Pouco ainda se sabe sobre o game, mas já dá para conferir uma prévia do visual no vídeo.

■ Vídeo

O site Gametrailers.com disponibilizou um vídeo com uma “geral” sobre os títulos para DS lá disponíveis. Assista/faça o download clicando [aqui](#).



Nintendo Wi-Fi Connection - Conectando DS's ao redor do mundo

Por Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota

A Nintendo Wi-Fi Connection é a rede online da Nintendo, que consiste em disponibilizar um serviço para partidas online, entre jogadores, através de jogos para Nintendo DS e, futuramente, Nintendo Wii, utilizando de conexão Wi-Fi. Esse serviço foi lançado na América do Norte no dia 14 de novembro de 2005, juntamente com o lançamento de Mario Kart DS e Tony Hawk's American Sk8land, e posteriormente em outros lugares pelo mundo inteiro. Hoje, essa rede de jogadores já conta com mais de 1.3 milhões de jogadores em menos de um ano da criação do serviço.

Um jogador de DS pode acessar essa rede graças à capacidade do mesmo de conectar-se a demais aparelhos ou periféricos via Wi-Fi. Isso inclui hotspots públicos, desde que não bloqueados por senha, por um roteador wireless compatível (especialmente os que têm compatibilidade com AOSS, ou com encriptação WEP (Wired Equivalent Privacy) e não WPA (Wi-Fi Protected Access)).

Além dessas formas, também é possível acessar a rede Wi-Fi da Nintendo através do Nintendo Wi-Fi USB Connector, acessório que é comercializado por qualquer loja especialista em produtos para Nintendo DS. O Nintendo Wi-Fi USB Connector suporta PCs que tenham como sistema o Windows XP, apesar de alguns usuários da rede da Big N terem conseguido conectar através de sistemas Mac OS X. É necessária uma conexão banda-larga para poder jogar, evitando assim lags e quedas da rede. O mesmo tem a capacidade de conectar até cinco jogadores ao mesmo tempo, bastando apenas instalar seu software no PC e conectá-lo em uma porta USB ou através do cabo extensor incluso. O USB Connector também já dispõe da tecnologia USB 2.0, melhorando assim a velocidade de comunicação com seu computador.



O adaptador Wi-Fi da Nintendo



A grande sacada dessa nova onda mora no fato que a Nintendo não cobra pelo serviço, pelo menos para os jogos first-party (que são feitos pela própria Nintendo). Os desenvolvedores third-party (que produzem games para a Nintendo) têm liberdade para decidir se vão cobrar taxas pelo serviço dos jogos produzidos por eles. Nos EUA, a Nintendo fez até parcerias com redes como o McDonalds, disponibilizando 6.000 hot-spots gratuitos nas lanchonetes da rede (gratuitos apenas para jogadores de Nintendo DS, para os usuários de pc, outra história...), através de um login cedido pela lanchonete onde se encontra o jogador. Nem todos os games de DS tem a função para jogar na rede Wi-Fi. Os jogos que tem essa função, já vêm com a mesma embutida e levam o selo da Nintendo Wi-Fi em suas caixas. Para jogar, basta escolher a função Nintendo Wi-Fi Connection no menu do jogo, e conectar o aparelho à rede. Por exemplo, em Mario Kart DS, o jogador escolhe a opção online multiplayer, depois o jogo sai a procura dos jogadores disponíveis.



O jogador pode ter um nome diferente para cada jogo que ele utilizar na rede Wi-Fi. Além disso, existem os Friend Codes, que servem exatamente para adicionar seus amigos para uma partida online. Os Friend Codes são endereços específicos contidos no cartucho de jogo para cada jogador que utilizar a Nintendo Wi-Fi Connection. Mas, tome cuidado, pois se você utilizar seu jogo em um aparelho diferente, seu Friend Code também será modificado e assim por diante, para cada vez que você utilizar um aparelho diferente. Esses códigos também possuem formatos diferentes que variam de jogo para jogo. Por exemplo, em Mario Kart DS e Tetris DS são duas colunas de seis dígitos, enquanto em Animal Crossing: Wild World são três grupos de quatro dígitos. Alguns games mantêm os códigos uma vez digitados numa lista, para evitar que esses tenham que ser digitados novamente, diferente de Animal Crossing, que necessitam de digitação dos códigos sempre, uma vez que o jogador poderá entrar em sua cidade, o que pode ter sido feito para evitar atos de vandalismo em seu patrimônio. Já em Metroid Prime Hunters, você pode conversar via voz com seus amigos antes e depois das partidas.



Bleach DS: lutas entre até 4 jogadores



Uma tentativa interessante de acabar com o “trabalho” de colocar os Friend Codes é o sistema de Rivais de Metroid Prime, onde após uma partida, se ambos os jogadores concordarem, poderão se adicionar como rivais, sem a necessidade de Friend Codes. Esses jogadores poderão jogar novamente numa nova oportunidade, mas não poderão desfrutar da função de chat de voz, antes e depois das partidas.

Tudo isso já está disponível, lembrando que é apenas o início da rede Wi-Fi da Nintendo e muitos outros títulos anunciados trarão o selo Wi-Fi Connection. Se uma das funções mais divertidas do DS é o multiplayer, com a rede Wi-Fi na Nintendo, você poderá quebrar barreiras, expandir seus horizontes e jogar com diversos jogadores de todas as partes do mundo, do seu país, ou simplesmente com seus amigos, cada um em sua casa ou hotspot. Agora, escolha um jogo e conecte-se já!



Tetris DS: se já era viciante com o Cabo Link, imagine agora, contra todo o mundo?

Jogos já disponíveis nos EUA:



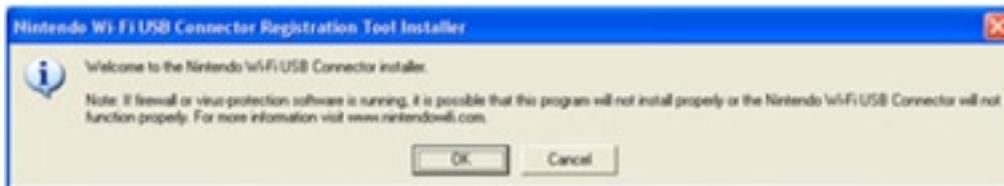
Star Fox Command e Tenchu: Dark Secret: os mais novos games compatíveis com a rede Wi-Fi no mercado americano



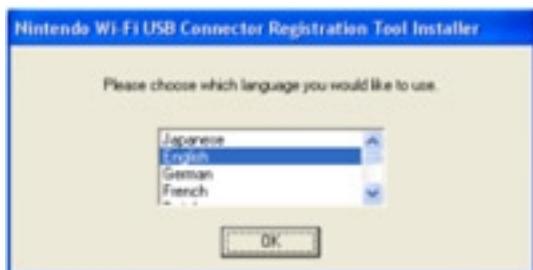
Passo-a-passo para conectar-se na Nintendo Wi-Fi Connection:

Tenha certeza que você não plugou o USB Connector até que o passo-a-passo diga para fazê-lo.

1. Inicie o Windows, e insira o CD-ROM do Nintendo Wi-Fi no PC.
2. Quando a janela do programa do USB Connector aparecer, clique em “Ok”.



3. Se esse não aparecer, clique em “iniciar”, “executar”, depois em “procurar”, vá até o drive de CD e localize o arquivo “Setup.EXE” e dê um duplo clique nele.
4. Selecione o idioma, depois clique em “Ok”.



Nota: Se você receber uma mensagem de erro, “You are not connected to the internet”, significa que o programa não conseguiu identificar uma conexão de internet. Se você estiver utilizando um laptop com acesso Wi-Fi, você deve se conectar à internet antes de iniciar o setup.

5. Quando o programa solicitar, plugue o Nintendo Wi-Fi USB Connector em uma porta USB do seu PC.



6. Se o aviso, “Hi-speed USB device plugged into non-hi-speed USB hub” aparecer, apenas clique em “OK”. Esse só é um aviso informando que você está utilizando a antiga tecnologia 1.1 USB em seu computador. Uma vez que o software for instalado, você deverá registrar seu Nintendo DS utilizando o Nintendo Wi-Fi Connector Registration Tool.
7. Ligue um jogo compatível com a Nintendo Wi-Fi e entre na “Setup Utility”. É um menu padrão para qualquer jogo.
8. Escolha a opção “Nintendo Wi-Fi Connection Settings.”



9. Não escolha um arquivo. Ao invés disso, clique em “Connect to your Nintendo Wi-Fi USB Connector.”

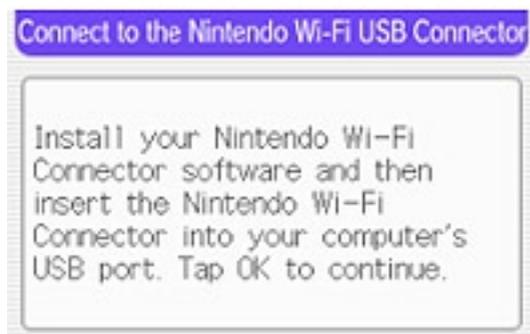


10. Tenha certeza que o Nintendo Wi-Fi USB Connector está conectado ao seu PC, depois clique no ícone do Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tool no canto inferior direito da barra de ferramentas do seu Windows XP.



Uma lista dos Nintendo DS já conectados irá aparecer.

11. Selecione “Ok” no Nintendo DS para continuar.



No Windows XP observe o “registration tool”, nele o seu apelido no Nintendo DS deverá aparecer juntamente com uma interrogação (“?”) amarela.



12. Clique no seu apelido do Nintendo DS e selecione “Grant permission to connect.”



Um ícone com um homem azul aparecerá próximo ao seu apelido do DS. O Nintendo DS assim, terá permissão para conectar via USB connector. Até cinco Nintendo DS poderão se conectar dessa mesma forma.



Instruções completas sobre outras formas para se conectar na Nintendo Wi-Fi Connection estão presentes no manual de instruções do seu Nintendo USB Wi-Fi Connector. E você perder esse livreto, você pode [nesse link](#) para fazer um download do mesmo.

A Nintendo também disponibiliza um tira-dúvidas do USB Connector, [nesse link](#).

Para saber os roteadores compatíveis com a Nintendo Wi-Fi Connection, [clique aqui](#).



Tudo o que você queria saber sobre como comprar no exterior

Por Daniel Bley

Chega o fim do mês e você, com muito esforço, conseguiu juntar um dinheiro para comprar aquele lançamento pro DS, que você tanto babava vendo as fotos. Vai ao shopping, chega naquela loja bacana de games, olha a vitrine e... quase cai pra trás quando vê o preço.

Inconformado, pesquisa na web, liga em anúncios, tenta sites de leilões, mas o valor é sempre maior do que a grana que você tem no bolso! Antes de entrar em pânico e começar a vender as suas cuecas, a NDS Brasil trás com exclusividade uma matéria completa com tudo o que você precisa saber para comprar no exterior com segurança e o melhor: por um preço acessível.

O primeiro requisito para compras internacionais é uma noção boa de inglês. Todo o processo de negociação, pagamento e envio é feito na língua inglesa. Qualquer enroscada com o idioma, recorra ao velho dicionário ou aquele seu primo que só tira de zebra.

Outro item indispensável é o cartão de crédito internacional. Existem outras formas de pagamento? Sim, mas são muito burocráticas e demoradas. Com um cartão é simples: comprou, a operadora do cartão credita e você paga quando chega a fatura.

Se você tem um cartão de crédito, porém nacional, é necessário entrar em contato com a operadora e transformá-lo em internacional. Caso não tenha cartão de crédito, o caminho mais prático para ter um é abrir uma conta universitária, assim

as tarifas são reduzidas e você ganha um cartão internacional (o limite do cartão varia de banco para banco). Agora, se você não trabalha, é muito novo e não tem como abrir uma conta no banco, o jeito vai ser apelar para o cartão dos pais.

O próximo passo é se cadastrar no PayPal. Antes que você pense alguma besteira com esse nome, o PayPal é um site que faz, entre outras coisas, o intermédio de transações financeiras pela rede. Você compra, paga o PayPal que por sua vez paga o vendedor. “Mas porque não pagar diretamente o vendedor?” Muitas lojas só aceitam PayPal como forma de pagamento para compras internacionais. Além disso, conta com seguro e você pode ser ressarcido em caso de problemas.



Cadastrar-se no PayPal é simples, no site www.paypal.com, clique em Sign Up, e escolha a opção “Personal Account - For Online Shoppers”. Após o cadastro será lançado na fatura do seu cartão uma cobrança simbólica no valor de US\$1,95. Não se assuste, esta cobrança será extornada na sua primeira compra usando PayPal e é feita para confirmar os dados que você forneceu ao sistema.

Feito isso, acesse a fatura do cartão pela internet (ou espera chegar pelo correio) e perceba que aparecerá um ítem na parte de compras internacionais, algo como “PAYPAL 5566 #### ---- US\$ 1,95”. Com esse código em mãos, acesse o site do PayPal, certifique-se que esteja logado e procure a opção status. Lá preencha o campo com o tal número.

Pronto! Agora é só sair comprando... mas comprar o que? Aonde? Calma, agora é que a coisa começa pra valer! Se você procura games, novos e usados, acessórios (ou qualquer outra coisa), vá direto para www.ebay.com. O Ebay é o maior site de leilões do mundo, com ofertas de todo tipo, de todos os lugares. Tudo o que você procura, lá tem, acredite. Navegue pelas categorias de produto ou simplesmente use o campo de pesquisa.

Encontro o que queria? Preste atenção nos seguintes detalhes:

- preste atenção no campo “Ships to”. Se opção for Worldwide, o vendedor envia para o Brasil. Caso contrário desista.
- Pergunte ao vendedor as formas de envio, se ele pode enviar como gift (presente) para evitar problemas com a alfândega. Lembre-se que se o valor do produto mais frete for superior a US\$50 você será taxado em 60% do valor do produto. Alguns vendedores declaram o valor mais baixo que o normal, outros não. É questão de negociar com ele.



- Verifique as qualificações do vendedor! Malandro existe em todo o mundo, portanto para evitar problemas veja quantos pontos ele tem, além dos comentários de negociadores anteriores. Fuja de vendedores com poucos pontos ou mesmo os com muitos pontos, mas muitas reclamações.
- Leilões marcados como “Buy it now” encerram assim que você dá o lance. Esse tipo de leilão costuma ter preços mais elevados. Negociações tradicionais, do tipo “quem dá mais leva” é mais demorado, porém encontra-se grandes ofertas.
- Pacotes maiores chamam mais atenções dos fiscais. Caixas grandes, com marcas de empresa também. Peça ao vendedor embalagens discretas.
- Alguns vendedores ingleses anunciam no Ebay e colocam o preço em GBP (Great Britain Pounds), que são libras. Atente a esta sigla, pois 1 libra vale muito mais que 1 dolar.
- Atenção a todos os valores! Vendedores colocam preços super baixos do produtos, mas colocam o valor do frete lá em cima! Leia todo os detalhes!



É possível encontrar muita coisa boa fora do ebay. Várias lojas virtuais mandam para o Brasil. Algumas criam promoções como envio grátis, ou descontos interessantes, vale a pena conferir periodicamente. Algumas lojas de games em geral que vale a pena uma visita:

Lik-Sang (www.lik-sang.com) - Loja de Hong Kong, com produtos para todos os consoles, além de brinquedos e pelúcias.

Play-Asia (www.play-asia.com) - Muito parecida com a Lik-Sang, conta com boas ofertas.

NCSX (www.ncsx.com) - Americana, vende de tudo relacionado a games.

Divineo (www.divineo.cn) - Chinesa, vende consoles, games e acessórios em geral.

Bamboo Gaming (www.bamboogaming.com) - Com sede na Austrália é especializada em produtos para homebrews de DS.

Real Hot Stuff (www.realhotstuff.com) - Especializada em acessórios para DS.

Algumas dessas lojas declaram valores menores, outras não. É importante tirar suas dúvidas antes de fechar qualquer negócio.



Tem coisa melhor do que ver sua encomenda chegando direitinho?

Infelizmente com o excesso de tributação no nosso país, muitos não têm acesso aos games. Muitos abraçam a pirataria e citam altos preços como desculpa. Com essas dicas é possível comprar muita coisa (original), de qualquer lugar do mundo, gastando menos.

Gostou da matéria? Já fez sua primeira compra internacional e quer comentar? Ainda tem dúvidas? Então participe do nosso fórum! Acesse: www.ndsbrasil.com.br.





Children of Mana

Estaria de volta a beleza e diversão da série Mana?

Os fãs da série Mana estão esperando a bastante tempo por uma seqüência que fosse digna do maior título que a série já teve: Secret of Mana. Porém, desde 1993, varias tentativas foram feitas com games levando o nome Mana, mas, infelizmente, mesmo depois de diversas tentativas, todos passaram longe da maravilhosa fórmula de Secret of Mana e acabaram sendo games frustrantes. Entretanto, o final do mês de outubro está prometendo mais um título da saga Mana, que promete se aproximar ao máximo do grandioso SoM: Children of Mana.

SoM tinha algo especial que nenhum dos Mana games teve, que foi uma combinação de um maravilhoso e colorido mundo, onde os jogadores podiam mergulhar em uma soberba história que os levava através de dungeons pelos mais diferentes e interessantes lugares. Tinha um visual fabuloso, com detalhes inesquecíveis e um sistema de batalha super-divertido. Children of Mana está chegando com alguns desses elementos, o que o deixa com uma jogabilidade interessante, mesmo deixando alguns dos detalhes de SoM para trás.

A maior diferença entre Children of Mana e SoM é que CoM não é bem um RPG de ação, mas sim um “dungeon crawler”, no melhor estilo Diablo. Entre

os segmentos do enredo, os jogadores entram em dungeons, aonde os mesmos irão à procura dos mana eggs e da saída (sendo que ambos são colocados em locais randômicos). Além de explorar mundos de cores exóticas, em CoM os jogadores se encontrarão em dungeons, onde terão que explorar seus segredos e tesouros e adquirir gemas de poder mágico. Existem outras pequenas diferenças como o fato de não poder equipar armaduras no momento em que as encontra, pois você terá que vencer a dungeon antes de fazê-lo, o que dá até um toque de “realismo”, um vez que ninguém vestiria uma armadura durante o perigo. E as gemas podem fazer upgrades para vários status (quatro podem ser utilizadas ao mesmo tempo).



O tempo passa, mas a série não perde sua beleza artística



Quanto à estrutura, CoM perde um pouquinho para o charme de SoM. Apesar de que, por mais que o novo game não tenha todo o ar de aventura que os RPGistas adoraram em SoM, CoM mantém acesa a chama do universo Mana com seu estilo dungeon. Os visuais de CoM é que realmente são fantásticos! Logo no início do game, teremos uma seqüência cinematográfica em anime, que contém uma arte fantástica e um visual com personagens certamente únicos. Além disso, os jogadores irão ver ótimos fundos 2d com coloração de primeira, que têm o melhor visual para DS até agora. E também os retratos dos personagens são de primeira, com visuais distintos e traços altamente trabalhados.

As dungeons por outro lado, desapontam um pouco. Os andares tendem a ter um visual simplório e parecem não ter diferença, enquanto os inimigos têm uma animação razoável. O fato das saídas e tesouros terem colocação randômica, pode adicionar um pouco de diversão, pois não haverá repetições, onde o jogador poderia decorar onde estes estão se jogar o game novamente posteriormente.

O mesmo não pode ser dito da música, pois essa é perfeita! Enquanto os demais componentes do jogo não se equiparam aos de SoM, a música é tão boa quanto, para não dizer superior. Sem exageros, é a melhor trilha sonora para DS até agora, e a música é tão boa que até compensa os errinhos para com as dungeons. Não haveria nada para se reclamar dos controles, se não fossemos probleminhas com o andar nas diagonais e alguns lags nos botões. Ataques com as armas são feitos com o botão A ou segurando para baixo, uma vez que você pode carregar duas armas ao mesmo tempo, cada uma com uma habilidade diferente quando segurado para baixo. Ataques mágicos, dos quais você pode escolher dentre diversos elementais da série (como Undine, Gnome, Luna, Salamando, etc.), cada um com seu respectivo tipo de magia, são invocados pressionando B. Os botões X e Y são utilizados para itens e quando o medidor de gemas estiver suficientemente cheio, o botão select ativa um “super-modo-a-lá-limit-breaks”, que muda os ataques do botão A para super-ataques, por um período limitado de tempo. Isso sem mencionar o efeito ricochete, onde um inimigo empurrado para trás que atinge outro irá empurrá-lo também, fazendo com baixe sua guarda, se esbarre em algum item e ainda leve uma pequena quantidade de dano.



Tumble, uma das personagens jogáveis



Surpreendentemente, é meio estranho o esquema não-padrão de controle. Esse nos passa a impressão que esse sistema precisaria de mais botões, além dos preparados para um jogo de DS. Mas, em prática, funciona bem, com a exceção das diagonais, que os jogadores se acostumarão rapidamente. Esquecendo essas questões do controle e do esquema de dungeons, Children of Mana é um jogo bastante divertido, com várias horas de caça e ataques, além da diversão multiplayer, uma vez que o mesmo pode ser jogado por quatro jogadores simultâneos, via rede Wi-Fi local (cada um com sua cópia do jogo).

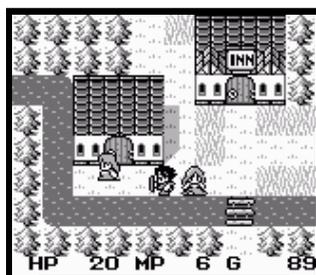
A história do game ainda promete um anti-herói com um visual inesquecível, no melhor estilo Square-Enix, e quatro personagens selecionáveis, com personalidades e habilidades e estilos de armas distintos, o que proporcionará ainda mais diversão. Os gráficos incríveis, os personagens cativantes, o vilão/anti-herói é da Square-Enix e a música fantástica ajudam a melhorar ainda mais esse título que está por vir no último quarto do ano, matando a saudade da série Mana, sendo um senhor título para o DS, que estava carente de bons jogos no bom e velho estilo RPG. Com certeza valerá a espera!



- Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota

Produtora: Square-Enix
Distribuidora: Square-Enix
Gênero: RPG/ação
Data de lançamento: 30/10/2006
Expectativa: 9,0

OS JOGOS DA SÉRIE DA MANA:



Final Fantasy Adventure
Lançado em: 1991
Plataforma: Game Boy



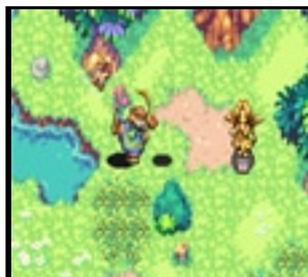
Secret of Mana
Lançado em: 1993
Plataforma: Super Nes



Senkei Densetsu 3
Lançado em: 1995
Plataforma: Super Nes



Legend of Mana
Lançado em: 1999
Plataforma: Playstation



Sword of Mana
Lançado em: 2003
Plataforma: GBA



Tomb Raider: Legend

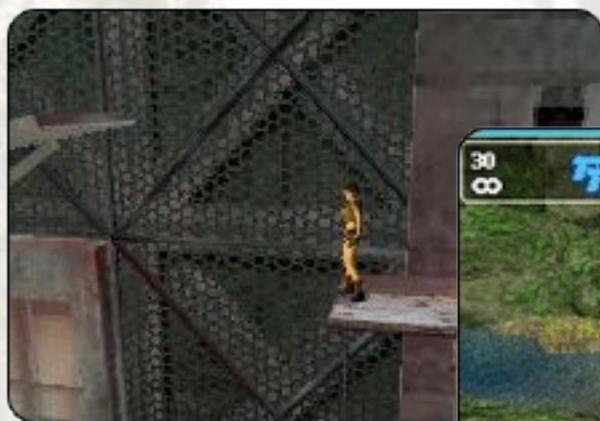
Lara Croft estréia em duas telas

Seguindo a tradição multi-plataformas, Tomb Raider: Legend chegará a três handhelds distintos - DS, GBA e PSP -, cada um fazendo uso das capacidades de seu console. Enquanto o PSP permite que o jogo seja um port direto da versão para PS2, as outras duas são jogos totalmente diferentes do estilo. E enquanto a versão do GBA é um side-scrolling puramente 2D, o DS mostrará belos cenários em 3D, também como um side-scrollig. Partes do jogo utilizam as duas telas para as

ações. Outras utilizam a tela de toque para solução de puzzles e navegação de menus. Há ainda funções para o microfone, como artefatos empoeirados que precisam ser assoprados. Cenas de veículo estão presentes, como a moto em que a Lara Croft pilota e a visão é como num jogo de corrida, visto de cima. Tomb Raider: Legend deverá seguir a mesma trama das versões de console e está com lançamento previsto para outubro de 2006 na América.



- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Eidos/Crystal Dynamics
Distribuidora: Eidos
Gênero: Ação
Data de lançamento: 31/10/2006
Expectativa: 7,5



MechAssault DS

Guerras entre mechs

A Majesco publica a série conhecida no Xbox, produzida pela Backbone, MechAssault, uma divergente do clássico Mech Warrior. Jogo de batalha de robôs com ambientação futurística. Mas a então exclusividade do Xbox está para mudar sob o nome de MechAssault - Phantom War, título exclusivo para DS. No jogo você controla gigantes mechs e batalha contra soldados, tanques e outros mechs, para cumprir suas missões.

A visão é em 3ª pessoa e você vê tudo por trás de seu mech. O controle parece muito bom, você controla seu mech com a stylus. Mas há outras configurações para outros gostos. Os gráficos são passáveis, puro 3D cheios de detalhes, mas com texturas que quadriculam ao se aproximar a câmera, pela falta de filtros do DS. Ao menos os mapas bem bolados, junto com controles sólidos, podem compensar isso. Uma boa adição ao jogo são partes em que vc tem de descer do seu mech e seguir a pé, podendo até trocar de máquina ou usar veículos inimigos. O jogo oferece diversos mechs, veículos e armamentos diferentes para usar. Um bom trabalho foi feito no departamento de som, onde quase todos os diálogos do jogo são gravados. O jogo não apresenta modo online por wi-fi, infelizmente, mas tem multiplayer para até 4 pessoas. Esperamos uma melhora gráfica (Square-Enix me fez exigente) até o lançamento.



Produtora: Backbone Entertainment
Distribuidora: Majesco
Gênero: Ação
Data de lançamento: 29/08/2006
Expectativa: 8,0



- João Vitor dos S. Silva

Star Wars - Lethal Alliance

Ação em duas telas no mundo de Star Wars

O site de jogos GameSpot entrevistou o produtor chefe da Ubisoft de Montreal, Bertrand Helias, sobre o próximo título da franquia Star Wars, Lethal Alliance, para DS e PSP. Cada versão fará uso das características principais de seus consoles. Hardware potente e bons gráficos no PSP e a touch screen do DS. Como a LucasArts divulgou que não haverá mais filmes de Star Wars, a Ubisoft pretende ambientar o jogo depois do episódio III e algumas semanas antes dos acontecimentos do episódio IV. Star Wars - Lethal Alliance será estrelado por uma personagem inédita na série, Rianna Saren, uma

mercenária Twi'lek que é acompanhada de seu fiel drone Zeeo com a missão de roubar os planos da nova arma do império, a Estrela da Morte. O jogo será de ação, completamente em 3D e Rianna terá que formar uma parceria com Zeeo para derrotar hordas de inimigos e explorar fases enormes em locais conhecidos da série, além de uns novos. O jogo promete modo multiplayer em wireless nos dois handhelds. Com aparições clássicas de Darth Vader, Boba Fett e a princesa Leia, Star Wars - Lethal Alliance é inicialmente previsto para lançamento americano em dezembro de 2006.

Produtora: UbiSoft
Distribuidora: UbiSoft
Gênero: Ação
Data de lançamento: Dezembro de 2006
Expectativa: 7,0



- João Vitor dos S. Silva

Ninja Jajamaru-Kun

Clássico retorna no DS

Mais de 20 anos após o lançamento do original, a Jaleco revive um antigo plataforma. Em Ninja Jajamaru-Kun, controlamos um pequeno ninja vermelho chamado Jajamaru que, além de enfrentar diversos inimigos diferentes pelas fases, tem pela frente seu grande rival, Namazu-Tarô. Para isso, Jajamaru conta com diversas armas, itens e magias diferentes.

Na nova versão, o movimento é feito 100% pela stylus, dando vida nova ao clássico. Os gráficos, exceto por alguns elementos 3D, são totalmente em 2 dimensões.



- Rodrigo Russano Dias

Produtora: Jaleco
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Ação
Data de lançamento: 2006
Expectativa: 7,5

**Para nós, game
é coisa séria.**

**A revista que fala
a língua de todos
os jogadores**

GAMERS
PRO DICAS



Final Fantasy III

Finalmente o esperado remake está em nossas mãos. Ficou tudo aquilo mesmo?

O esperado remake de Final Fantasy III finalmente chega ao DS em grande estilo. Filas e mais filas em frente as lojas, somados a milhares de pedidos como pré-venda. Após anos, a Square finalmente volta a apoiar a Nintendo com força bruta. Reviews, scans de revista, vídeos e fotos pipocando pela internet a cada dia, mas e então? O resultado compensa tanta expectativa?

A resposta é um positivo SIM! Final Fantasy III para DS tem todas as pompas de um jogo novo, mas se você acompanha a série, vai se sentir nostálgico. O jogo é tudo que você poderia esperar em um Final Fantasy clássico. Batalhas em turno, grupos de 4 personagens na tela, ataques “de longe”, magias, status, tudo refeito com perfeição em uma fórmula que parecia há muito perdida num mar de inovações e invencionices. Primeiro você se pergunta: “Como um jogo que pode ser jogado 100% pela touch screen pode ser clássico?” A Square teve a brilhante idéia de manter os controles antigos, com botões, no mesmo layout do Super Nintendo ou Playstation, além de alternativamente controlar tudo com a stylus.

Você escolhe, o novo, o clássico ou os dois, sem opções, está tudo lá. Você pode simplesmente usar a stylus para arrastar na tela onde deseja que seu personagem se mova. Abrir baús, falar com NPCs, ou checar coisas é tão simples quanto tocar com a caneta.

Graficamente, a Square parece conhecer o hardware do DS mais que a própria Nintendo. Os gráficos são sólidos, sem serrilhados, granulações nem nada. Tirando algumas texturas quadriculadas, pela falta de filtros, tudo parece estar forçando os limites do DS. Ao iniciar o jogo, você é presenteado com uma longa cena em CG típica de Final Fantasies, a mesma vista no site oficial do jogo, mas em duas telas. Todo o jogo é poligonal, renderizado em tempo real e em boa animação constante. O mapa é no velho estilo do SNES, visto de cima, mas todo feito em polígonos. Viajar numa airship também é como antes, não como nos FF do Playstation. Estando no mapa, a tela superior exhibe o mapa geral do mundo, com marcações nos lugares já visitados. Em dungeons e cidades, a tela superior permanece apagada, e mostra a tela real do jogo quando se abre o menu.



Marca registrada da série: Chocobos!



Cid, o engenheiro de airships



REVIEWS

Os sons e músicas trazem lágrimas aos olhos de um fã. Tons e músicas conhecidos e são refeitos e se misturam muito bem aos inéditos. As músicas de batalha e de vitória te fazem sentir em casa. Os BIPs e CLICKs de menus estão todos lá. Não deixe de usar um bom par de fones de ouvido com esta pérola. Nobuo Uematsu não perdeu a fórmula.

Uma coisa que muitos temiam era a chamada “maldição dos RPGs modernos”, onde os jogos evoluem tanto tecnicamente e na hora H esquecem da dificuldade. Há jogos em que você simplesmente não perde uma batalha, o desafio dá lugar aos gráficos estonteantes e tecnologias avançadas.

Final Fantasy III não sofre desse mau. Você vai perder muitas batalhas, até achar a magia certa ou ter o nível certo para passar em certo ponto.

Como um bom RPG de console portátil, você tem opções de save comum, disponível no mapa, além do quick save, disponível todo o tempo, mas que some ao carregar. Aquele save super útil quando surge uma emergência e você está no fundo de uma dungeon ultra difícil. Ótima também é a permanência do sistema de jobs. Em um certo ponto você pode escolher a profissão que seu personagem deve seguir. Especializá-lo em combate corpo a corpo, magias de ataque ou cura. E várias outras jobs surgem com a descoberta dos 4 cristais. Um novato pode ser monge, depois artista marcial, ou cavaleiro que se especializa em magia negra ou branca. Conjuradores e invocadores podem usar summons. As possibilidades são boas. Mudanças de jobs, armas e escudos são visíveis nas batalhas, cada um tem um visual distinto, bem legal.



Sistema de jobs: cada personagem tem aparência única em cada profissão





REVIEWS

A rede Wi-Fi pode ser usada para trocar correspondências com outros jogadores, pela rede MogNet. E isso desencadeia side quests exclusivas, como a que rende a job básica da versão de 1990, Onion Knight.

Um jogo verdadeiramente obrigatório para entusiastas do DS, fãs de Final Fantasy, fãs de RPG em geral, ou mesmo para quem quer conhecer os princípios da série. Além dos que gostam de bons gráficos.

Final Fantasy III foi lançado no dia 24 de agosto no Japão e as 500.000 cópias postas à venda esgotaram das lojas junto com a edição limitada do DS Lite. O lançamento americano foi adiado para 14 de novembro. Enquanto até dói esperar até novembro pela versão em inglês, parar de jogar em japonês mesmo é um belo exercício de força de vontade. Eu precisava fazer um review, um trabalho sujo que alguém tinha de fazer...



- João Vitor dos S. Silva



A princesa Sara ajuda os heróis



Desh, o guerreiro sem memória



Cuidado com Bahamut!

Produtora: Square-Enix
Distribuidora: Square-Enix
Gênero: RPG/ação
Data de lançamento: 24/08/2006

Gráficos: 10
Som: 10
Jogabilidade: 10
Diversão/Replay: 10

10



Super Princess Peach

Princesa Peach mostra que, de frágil, não tem nada

A bela e pacífica Vibe Island é a nova morada de Bowser, em sua Villa. Cansado de ter seus planos de aprisionar a princesa Peach e dominar o reino Cogumelo, sempre destruídos pelos irmãos Mario, ele tem um plano brilhante. E se ele capturasse os infames italianos? Ninguém mais poderia resgatar a princesinha. Bowser conseguiu um novo brinquedinho, o Vibe Scepter, que usa o estado emocional da pessoa como fonte de poder, e esse artefato nas mãos do Bowser, só pode dar confusão. Com ele e mais o traidor do reino Cogumelo, Goomba, seus capangas aprisionam Mario, Luigi e muitos toads. Dia triste para a princesa Peach, o reino Cogumelo não tem esperanças de derrotar Bowser agora que os irmãos Mario foram capturados... Bom, é um trabalho difícil, mas alguém tem de fazer. Então é ela, a princesa Peach, quem vai invadir o castelo do Bowser, resgatar os irmãos Mario e restaurar a paz ao reino Cogumelo. É uma jornada cheia de perigos pela Vibe Island, e ela recebe um presente de seu fiel Toadsworth, Perry, uma sombrinha mágica que serve de guia, conselheiro e arma contra os perigos de Vibe Island. Graficamente o jogo é todo agradável. Um 2D limpo e colorido, que a primeira vista, até o GBA faria. Mas você vai prosseguindo e vê efeitos de transparência, efeitos de zoom e animações muito suaves, agradáveis. Tudo é tão colorido e se move bem. Um jogo de plataformas em 2D digno do Mario. As músicas são extremamente boas, e enquanto nem todas te façam cantarolar no banho, é bem legal ficar no Music Room, ouvindo as músicas e lembrando os cenários em que tocam. Os efeitos sonoros e vozes são muito bons também. A jogabilidade é um show a parte. Embora lembre dos jogos do Mario em muitas partes, Super Princess Peach tem identidade própria.



O jogo em si acontece todo na tela superior, e os controles são básicos. Correr, abaixar, entrar nos canos com o direcional, A para pular, X para carregar coisas e inimigos com a sombrinha, B ou Y para bater com ela e L ou R pressionados para caminhar lentamente. Mas não é só isso, cedo no jogo você descobre e compra novas habilidades na lojinha do Toad, entre umas bem legais, você acha a subrella, Perry toma a forma de um submarino onde apertar A repetidamente dá impulso para cima, você move para os lados, e assoprar no microfone faz o submarino atirar bolhas nos inimigos.



Agora é a vez de Peach retribuir os favores ao longo dos anos



REVIEWS

Durante o jogo, você vê, na tela superior, duas barras. A HP gauge é a barra de life da princesa, medida em corações. Logo abaixo há a Vibe gauge, que é a energia usada para os vibes, as emoções da princesa. Na tela inferior você tem uma imagem da princesa rodeada por 4 corações coloridos que, quando tocados, despertam os poderes dos vibes. Joy, o coração laranja que faz a princesa voar de alegria rodeada por um redemoinho de vento, alcançando grandes alturas ao se pressionar o A. Bloom, o coração azul que faz a princesa chorar de tristeza. Rage, o coração vermelho que faz a princesa literalmente pegar fogo de tanta raiva. E calm, a tranquila sensação de relaxamento que recupera o HP perdido. São 8 mundos com 5 fases e um chefe cada. Ladida Plains, Hoo's Wood, Shriek Mansion, Fury Volcano, Wavy Beach, Gleam Glacier, Giddy Sky e Bowser's Villa. Todos bem temáticos. Os extras também são variados, muita coisa pode ser feita quando não se está pulando em goombas. Na tela do mopa, você tem acesso a um menu com um glossário dos inimigos já enfrentados, uma opção

de mini-games que usam muito bem as características do DS, quebra-cabeças para montar com a stylus, a Music Room para ver a banda da princesa tocando as músicas do jogo, uma sessão de bônus para rever as cenas do jogo e mais, e uma lojinha onde se compra habilidades, notas musicais para a Music Room, peças de quebra-cabeça e novos níveis para os minigames. Usando as moedas ganhas nas fases. O contra absoluto do jogo fica com a facilidade apresentada. Mesmo os chefes com suas maneiras criativas de derrotar, são dedurados por um bloquinho de dicas que diz seus pontos fracos. As fases variam de muito fáceis a desafiantes, nada que faça largar o DS para continuar depois com mais calma. Cada fase tem 3 toads escondido em caixas, notas musicais e peças de quebra-cabeça que também são fáceis de pegar, além de serem muito lineares.

Finalizando, Super Princess Peach é um ótimo jogo que não deve ser menosprezado pelo seu tema "rosado". O jogo te faz terminar no mínimo duas vezes para ter 100%, então o replay dele é bom e não enjoa. Gráficos simples e bonitos, músicas bem feitas e diversão garantida te esperam na Vibe Island.



- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Nintendo
 Distribuidora: Nintendo
 Gênero: Ação/plataforma
 Data de lançamento: 27/02/2006

Gráficos: 7,5
 Som: 8
 Jogabilidade: 8,5
 Diversão/Replay: 8,7

8,1



Tenchu: Dark Secret

Ninjas decepcionam no DS

A série Tenchu fez um bom sucesso na época do Playstation 1, com 2 ótimos jogos. Depois disso, sofreu algumas recaídas e, agora, no DS, esta queda de qualidade se torna ainda mais evidente.

Para quem nunca jogou, em Tenchu você controla um dos ninjas disponíveis e realiza diversas missões, tendo que usar a abusar de técnicas para quem seus inimigos nunca o vejam. Ou seja: derrote o oponente sem que ninguém perceba. Dark Secret continua no mesmo estilo. O enredo se passa em uma vila onde Rikkimaru e Ayame devem proteger uma princesa, que ali está escondida. Mas inimigos querem capturá-la, então você terá que fazer de tudo para impedi-los. Itens como shurikens, bombas e demais artefatos podem ser usados para criar armadilhas. O jogo se divide em missões não-lineares, onde outras são habilitadas de acordo com o seu progresso. Mas isso serve apenas como “disfarce” para uma ação desestimulante e repetitiva. Na maioria das vezes, você apenas terá que eliminar um ou todos os inimigos da fase. Se isso não bastasse, os cenários são extremamente parecidos uns com os outros, e curtos.

Graficamente, Dark Secret é fraquíssimo, com texturas feias e pouco variadas. Os personagens são apenas razoáveis, mas os efeitos, como de explosão, chegam a ser ridículos. A trilha sonora também não ajuda, com músicas fracas e vozes em qualidade pífia.

No menu principal você ainda tem acesso a outras opções, como o Shop, para comprar itens, e o Wi-Fi, que serve como um “mercado online”, podendo trocar e vender equipamentos com outros jogadores mundo afora. Existe ainda um multiplayer (apenas via wireless) de combate entre 1x1. Mas, infelizmente, nada disso melhora a experiência e, se você preza pelo seu dinheiro, não o gaste com Tenchu.



- Rodrigo Russano Dias



Produtora: From Software
Distribuidora: From Software
Gênero: Ação
Data de lançamento: 21/08/2006

Gráficos: 4,0
Som: 4,0
Jogabilidade: 6,0
Diversão/Replay: 3,0



4,2



Star Fox Command

Fox está de volta, e melhor do que nunca!

Depois de brilhar no Snes e N64, Fox ficou meio apagado no Gamecube, com 2 jogos apenas razoáveis (sendo o primeiro bem fora da temática principal da série, que é o combate com naves). Mas é no DS que ele volta a brilhar. No novo game, Fox e sua turma deverão combater as forças de Anglar, além de reencontrar outros personagens como Oikonny e o trio Wolf, Panther e Leon.

O single player é modo "Story" do jogo. Antes de entrar nas batalhas, porém, uma novidade: um pequeno mapa nos é apresentado, e nele rola uma parte de estratégia, devendo usar a stylus para traçar os caminhos de seus personagens e deter os inimigos. O desafio maior é o número de turnos para isso, que são limitados. Se você não derrotar todo mundo antes dos turnos terminarem, é game over. Indo para o que importa, a ação, desta vez o controle é todo pela stylus. Você tem um HUD na touch que exibe um mapa, mostrando itens e inimigos. Nesta parte, o objetivo é sempre eliminar o(s) inimigo(s) correto, sem precisar, portanto, destruir todos. Há também um tempo para isso - terminou, perde-se uma vida. Inicialmente, a aventura para 1 jogador pode parecer curta, mas o caminho todo é cheio

de alternativas e deve-se terminar várias vezes para conferir mais detalhes do enredo e conhecer mais cenários e personagens. E isso adiciona um replay muito alto para o jogo, porque você sempre vai querer voltar e ver o que há de novo - alguns dependem de uma chave para serem habilitados.

Mas é claro que não poderia deixar de falar de um dos itens mais importantes: a jogabilidade. Ruim para alguns, excelente para outros, o fato é que controlar a nave com o uso de 100% da stylus é de veras interessante e adiciona muito a um jogo cuja fórmula é um bocado batida. O mapa é onde você usa a stylus para controlar sua nave, basta movê-la para a nave responder imediatamente a seus comandados. Para ajudar, existem habilidades como girar a stylus para fazer um ataque de rodopio - evitando tiros - ou ainda clicar na seta localizada na direita da tela para a nave dar uma volta total e inverter de posição. Para atirar, basta usar o botão L. Para facilitar, alguns personagens (como Fox) podem travar a mira, soltando tiros teleguiados. Dando dois rápidos toques com a stylus, sua nave aumenta ou diminui a velocidade, dependendo da posição que você clicou.





REVIEWS

Mas não é só de single player que Star Fox Command vive. Muito pelo contrário! Dois belos modos multi-player estão à nossa disposição: wireless e Wi-Fi. No wireless, até 6 jogadores podem se enfrentar, com a opção de download play. O modo online é simples e viciante. Até quatro pessoas podem se enfrentar, num tradicional deathmatch. São 3 rounds de 2 minutos cada, e vence quem matar mais. Tudo flui super bem, sem lags. O único negativo fica por conta dos tags com os nomes dos adversários, enormes na tela que acabam prejudicando a visibilidade do combate.

Graficamente, o jogo ficou melhor do que o visto nos vídeos, onde deixava um pouco à desejar. Em movimento, temos belos cenários e bons efeitos de luz, além das naves que são bem-feitas, com ótimas texturas. A trilha sonora também segue a mesma qualidade, com músicas típicas da série. As vozes dos personagens são totalmente irreconhecíveis, mas o jogo possui uma opção onde, falando no microfone, sua voz fica mesclada à deles, algo bem interessante.

Star Fox Command vêm para trazer de volta a glória de uma série que viveu mais baixos do que altos na geração pós-N64. Com uma jogabilidade original, várias opções de caminhos e um divertido modo online, torna-se compra obrigatória para os donos de DS. Super-recomendado!

- Rodrigo Russano Dias



Cada personagem tem um HUD exclusivo



Produtora: Q-Games
 Distribuidora: Nintendo
 Gênero: Ação
 Data de lançamento: 28/08/2006

Gráficos: 8,5
 Som: 8,0
 Jogabilidade: 9,5
 Diversão/Replay: 9,5



8,8



tudo um dia fica velho...



GameHall

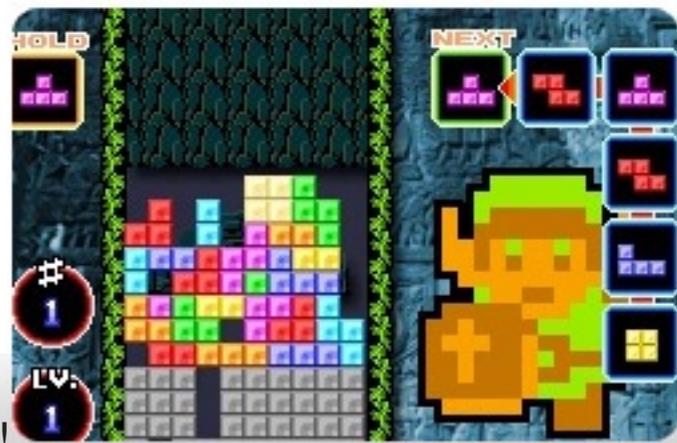
Old School Gamers

www.gamehall.com.br



Tetris DS

O maior clássico de todos os tempos, agora, online!



E pensar que Tetris para o Game Boy foi o motivo para que o portátil fosse desenvolvido em sua época. Uma hora, ele teria que dar suas caras no DS. Não deu outra, Tetris DS tem uma série de variantes e jogabilidade online, sem retirar a nostalgia Nintendo 8-bit de sua versão original, e não deixando de ser um game essencial para os amantes desse estilo de puzzle.

Vamos levar em consideração que você já jogou Tetris alguma vez na vida, entretanto, para os que não jogam Tetris desde sua velha fórmula na telinha verde e cinza no Game Boy, algumas mudanças foram adicionadas. A principal dessas é a caixa de espera, que lhe permite ativar a peça que está em espera e coloca-la de lado para uso futuro, o que pode ser uma sra.mão-na-roda quando você tiver aquela peça que não serve para lugar algum no jogo, ou quando você está se preparando para uma linha de quatro Tetris. Outra novidade é o spin (giro) infinito.



Outra novidade é o spin (giro) infinito. É uma novidade que foi descoberta há algum tempo, onde quando uma peça for empurrada para baixo, você poderá mantê-la em constante rotação. Há também também a “hard drop”, algo como descida forte, aonde a peça vai instantaneamente para o fundo do campo de jogo quando você toca o direcional para baixo,

assim como a peça fantasma, que mostra uma projeção translúcida de uma peça em jogo no fundo do campo. Ambas essas pequenas novidades podem ser desligadas, porém a caixa de espera e o giro infinito não. Claro que há uma série de modos únicos de jogo, que irão acrescentar ainda mais jogabilidade ao novo Tetris DS.

O que é ainda mais arrasador além desses novos modos de jogo é a apresentação, onde a Nintendo misturou diversos clássicos do Nintendo 8-bit, com seus sons e características marcantes. Por alto, temas como Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Donkey Kong, and Metroid, e temas não tão conhecidos como Excitebike, Balloon Fight, and Yoshi’s Cookie. Porém, se você não é um grande fã da nostalgia, poderá se irritar algumas vezes, pois os temas antigos estão por toda a parte.

O modo single-player está dividido em diferentes estilos do jogo, muitos dos quais contém modos distintos. O Tetris padrão é semelhante ao “vanilla Tetris”, como você encontrará no Tetris DS, e os modos aqui contidos são bem básicos. Nos “Marathon challenges” você deverá limpar 200 linhas, já no “line clear”, você poderá escolher a velocidade da queda e o número de linhas não-limpas que você terá para começar o jogo. O VS CPU colocará você contra a inteligência artificial, que rapidamente vai de um simples aluno a um mestre infernal do Tetris! Já o modo Push, que pode ser jogado tanto contra o CPU como contra um oponente real, põe um giro interessante num básico modo para dois jogadores fazendo com que ambos os jogadores dividam a mesma linha-base.





REVIEWS

Limpendo as linhas, você empurra a linha-base para que essa fique ainda mais próxima do campo do seu oponente, que, do seu ponto de vista, aparenta ser o fundo do seu próprio campo, até que um de vocês fique sem espaço para jogar.

O modo de toque fará com que você pegue sua stylus e use-a para arrastar e girar as peças que já estão no campo de jogo, para poder limpar ainda mais linhas. O “toque” tem dois modos. O “Tower” lhe traz uma pilha de peças, tamanho jumbo, onde você terá que limpar para conseguir liberdade para uma série de balões, enquanto o “touch puzzle” trará uma quantidade relativamente limitada de peças para poder trabalhar, onde o desafio está em limpar todo o campo, sem poder girar as peças! A um outro modo de puzzle, sem a funcionalidade de toque, com mais de 200 puzzles únicos, que vão lhe prender por algum tempo.

O estilo missão (mission), que pode ser jogado nos modos “marathon” e “time trial”, inicia como um Tetris normal, porém, apenas limpando linhas não permite que você possa prosseguir. Alguns dos modos mencionados vêm com multiplayer como o básico, missões e jogos de empurra. Esses podem ser jogados contra outros via rede local, e o melhor, apenas uma cópia de Tetris DS sendo utilizada, para até 10 jogadores, que poderão participar de diversas e massivas partidas com diversas opções para customização. Há também a opção de multiplayer via wi-fi, mas essa não trará todas as opções de customização e apenas em modos para dois jogadores e para quatro jogadores, que funcionam muito bem, mais são bem mais pobres se comparados aos multiplayers em rede local.



Tetris DS tem de tudo um pouco, muitos modos de jogo, uma incrível capacidade de compartilhamento para partidas em rede local, e modo online, que faz Tetris ser um dos mais populares games de puzzle já existentes, mantendo sua eterna magia! É hora de competir!



- Jeancarlos “Omega_Sephiroth” Mota



Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Puzzle
Data de lançamento: 20/03/2006

Gráficos: 7,0
Som: 6,5
Jogabilidade: 8,0
Diversão/Replay: 8,0



7,4



Madden NFL 07

Grandes novidades ou apenas atualizações?

Mais uma vez o lendário comentarista John Madden empresta seu nome para uma nova temporada de games NFL. As versões anteriores da série (2005 e 06) sofreram muitas críticas. Será que NFL 07 veio para mudar isso? Confira na análise abaixo.

A EA não tem uma fama muito boa entre os donos de DS, isso porque até hoje a grande maioria de seus jogos no portátil são versões fraquíssimas de suas famosas franquias. Gráficos feios e pouco uso dos recursos do DS. E infelizmente com Madden NFL 07 não foi diferente.

Os menus são simples e fácil de se navegar... mas já mostram o primeiro problema; a navegação com a stylus é falha, voce seleciona a opção clicando com a caneta, mas não pode avançar, para isso é necessário apertar o botão A. Pode parece fútil num primeiro momento, mas realmente incomoda.

Quem curte dados e estatísticas da liga norte-americana, times e jogadores, esta versão é um prato cheio. Tudo está muito bem atualizado, inclusive com fotos dos jogadores. Há toneladas de informações para os mais fanáticos.

Há diversos modos de jogo, desde amistoso, passando por campeonato ou mesmo uma temporada completa. O modo practice é bem completo e fundamental para ensaiar táticas e jogadas, tanto defensivas como ofensivas.

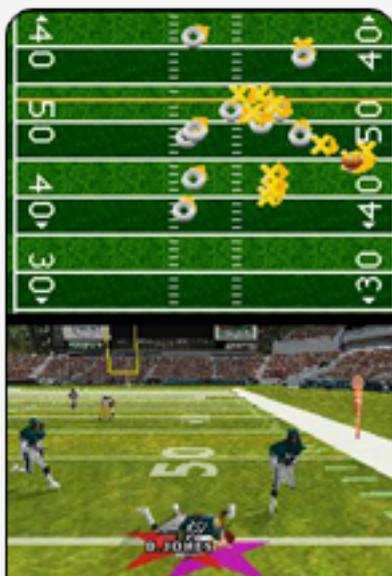
Falando em jogadas, é justamente nelas que estão as maiores decepções do game. Não que elas não funcionem. Fluem muito bem, desde que você não use a stylus. Sempre imaginei que legal seria meu quarter back fazer um lançamento perfeito, usando a stylus. Infelizmente esse lance perfeito só acontece nos sonhos mesmo, simplesmente porque o uso da stylus é péssimo durante o jogo.





REVIEWS

Como se não fosse o bastante, a EA substituiu a tradicional barra de força na hora do kick off por um sistema manual, literalmente. Marca-se um ponto na tela, com o dedo ou a stylus, depois marca-se outro e você traça uma linha entre eles. Tudo isso para dar um chute. Genial a idéia pois o chute seria na direção pretendida... “Seria”, pois o sistema também é péssimo e o chute na maioria das vezes sai impreciso.



O mapa na tela superior é muito útil

Felizmente o uso das duas telas do DS foi bem aplicado. Enquanto a ação acontece na tela de baixo, a de cima funciona como um mapa, mostrando o posicionamento dos jogadores em campo. Muito útil para fazer lances inesperados e surpreender o adversário. Os gráficos tiveram pequenas melhoras em relação a edição anterior, mas estão longe do ideal. O estádio em si é bem convincente, mas os jogadores são construídos com pouquíssimos polígonos, ficando assim com suas extremidades muito pontiagudas. A animação é muito boa; flui com naturalidade e é bem variada (a quantidade de comemorações ao fazer um touch down é enorme).

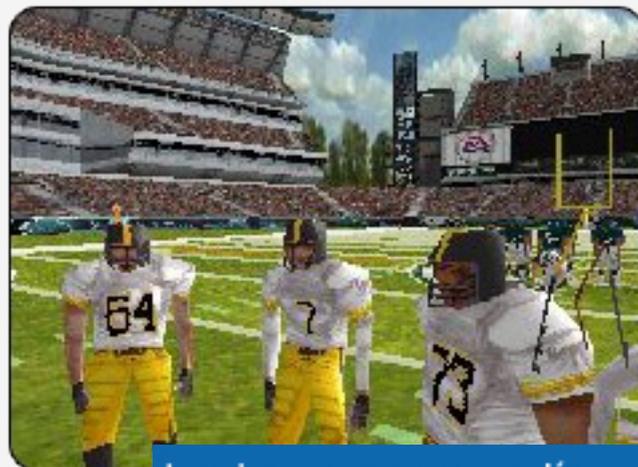
O som cumpre bem seu papel com músicas licenciadas tocando nos menus, som ambiente do estádio com direito a alguns gritos de torcida. E como não poderia deixar de ser, John Madden empresta sua voz ao game. Infelizmente o comentarista tem uma participação tímida durante as partidas.

O game ainda conta com um modo multiplayer local para até quatro jogadores (cada um com sua cópia do jogo), lotado de opções. Tudo rola sem problemas, nem lags.

Madden NFL 07 é, sem dúvida, o melhor game da categoria para DS, mas isso não quer dizer que é excelente. Cumpre bem seu papel no quesito diversão. Mas está longe de ser o jogo definitivo de futebol americano no portátil da Nintendo. Só nos resta esperar pela versão 08, com suas devidas correções.



- Daniel Bley



Jogadores com poucos polígonos

Produtora: Exient / Tiburon
 Distribuidora: Electronic Arts
 Gênero: Esporte
 Data de lançamento: 22/08/2006

Gráficos: 7,5
 Som: 7,5
 Jogabilidade: 7,5
 Diversão/Replay: 8,0

7,5

Kim Possible - Kimmunicator

Espiã desembarca da TV para o DS

Kim Possible é um lançamento da Disney, baseado no cartoon homônimo. O jogo tem gráficos bem legais, totalmente em 3D, no estilo cartoon. Lembrando bem o saudoso Pandemonium (PS1/SAT/PC), pela natureza 2D da jogabilidade. O som é mediano, o que se poderia esperar de um cartoon de espionagem. Existem diversas interações para a touch screen, como hackear o circuito de uma porta eletrônica, ou soprar no microfone, para evitar que o

pára-quedas da Kim caia na lava do vulcão. A maior impressão que dá, é de que o jogo é uma tradução perfeita dos jogos da série no GBA, a animação e tudo o mais é muito bem transposto ao 3D. Digna de menção é a adição das diversas roupas que Kim coleta durante as fases, e poder mudar a qualquer hora. Enquanto isso não adiciona nada à jogabilidade, é uma opção bem legal.

- João Vitor dos S. Silva



Produtora: A2M
 Distribuidora: Ingram Entertainment
 Gênero: Ação/plataforma
 Data de lançamento: 09/09/2006

6,6

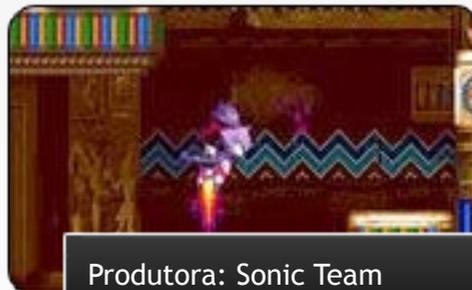
Sonic Rush

Sonic + DS: 2D de qualidade

Sonic Rush foi um dos primeiros plataformas do DS, e até hoje se mantém como um dos melhores. Atendendo à pedidos, o Sonic Team produziu uma aventura 2D maravilhosa, com gráficos belíssimos, e o melhor: aproveitando as vantagens do DS, além de possuir uma das melhores trilhas sonoras da série. Desta vez, a ação é exibida ao mesmo tempo nas duas telas. Para melhorar ainda mais a situação, a velocidade é insana, fazendo com que você às ve-

zes olhe feito louco para cima e para baixo. A nova personagem da vez é Blaze the Cat, que veio de uma outra dimensão onde as Sol Emeralds fazem a parte das Chaos Emeralds no mundo de Sonic. Você poderá jogar com os 2, e só terminando ambas as aventuras é que o desafio final vai aparecer. Um modo multiplayer para dois jogadores é uma boa opção, e o clássico Time Attack, para passar as fases no menor tempo possível, completam o pacote.

- Rodrigo Russano Dias



Produtora: Sonic Team
 Distribuidora: SEGA
 Gênero: Ação/plataforma
 Data de lançamento: 15/11/2005

9,4

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Volta Capcom!

Depois de um tempo nas mãos da Capcom, a EA adquiriu os direitos de fazer games baseados no universo Marvel. Em Nemesis, temos uma nova história, com vários personagens inéditos. As lutas rolam em cenários grandes, destrutíveis e alguns até com vários andares. A idéia de ter uma grande arena com movimentação livre e poder também usar elementos do mesmo para atingir o adversário é boa, mas a execução não: a câmera é ruim e atrapalha muito.

Os golpes são poucos, a maioria sendo combos ridículos. A touch exibe a energia e, tocando-a, o personagem executa alguma habilidade distinta, exclusiva do herói/vilão. Além do arcade, existe ainda um multiplayer para 2 jogadores e o Comic Shop, cheio de extras para serem comprados com o dinheiro ganho nas batalhas. Os gráficos fracos também provam, mais uma vez, o destrato da EA para com o DS. Segundo a mesma, isso vai mudar. Será?

- Rodrigo Russano Dias



Produtora: Sensory Sweep / EA Canada
 Distribuidora: Ingram Entertainment
 Gênero: Luta
 Data de lançamento: 15/11/2005

3,0

Asphalt: Urban GT

Velocidade em duas telas

Tirando Mario Kart DS, o DS é quase órfão de jogos de corrida. E o melhor até agora - abaixo de MKDS, muito abaixo - é um mero port de um jogo do N-Gage. Graficamente, AUGT é fraco. Mas os cenários são imensos e bem cheios de coisas. As ruas e estradas tem trânsito ativo, carros vêm e vão influenciando muito na corrida. A câmera do jogo adota um estilo mais cinematográfico, mostrando uma visão livre quando você bate de frente em contra-mão e seu carro

gira na pista. Ou quando você voa ao saltar de rampas em caminhões aqui e ali nas ruas. O que é bem chamativo é o departamento de efeitos sonoros. Você ouve a buzina de carros que correm em alta velocidade em contra-mão, batidas, ronco de motores, tudo está lá. Um modo multiplayer via wireless - sem single card, infelizmente - suporta de dois a quatro jogadores. E dois jogadores em um modo de perseguição, polícia e ladrão.

- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Gameloft
 Distribuidora: Ubisoft
 Gênero: Corrida
 Data de lançamento: 21/11/2004

6,9



STAR FOX COMMAND

The Key of Destiny

Termine o jogo uma vez para ganhar a chave do destino e poder jogar pelos caminhos alternativos antes trancados.

Música alternativa de abertura

Termine o jogo com todos os finais possíveis para habilitar a música inicial de StarFox 64 na tela de abertura.

ASPHALT: URBAN GT

Cumpra os seguintes objetivos para habilitar os veículos correspondentes:

2005 Corvette C6 - vença a corrida Urban Performance Cars

Audi TT - vença a corrida Urban Sports Cars

Evo Kit 1 - vença a corrida V10 Rage

Ford Cobra Concept - vença a corrida Performance Racing Cars

Gamelati 1000 SS Motorcycle - vença todos os desafios do modo Arcade

Hummer H2 - vença a corrida Saleen Qualification

Lamborghini Gallardo - vença a corrida Sport Racing Cars

Lamborghini Murcielago - vença a corrida Ultra Race Cars

Morgan Aero 8 - vença a corrida Mythical Elanor

Nissan 350Z - vença a corrida Colossus

Nissan Skyline GT-R R34 - vença a corrida GT Championship

Performance Tuning Kit Evo 1 - vença a corrida Under 500 hp

Performance Tuning Kit Evo 2 - vença a corrida Gentlemen Drivers

Sport Tuning Kit Evo 1 - vença a corrida V6 Engine

Sport Tuning Kit Evo 2 - vença a corrida Chevrolet Fighting

Gameloft F1 - vença todos os 35 desafios do modo Evolution

SUPER PRINCESS PEACH

Minigame de Toad

Na tela inicial, segure R e aperte Start.

Endless Fever

Para ganhar este item, você deve terminar todas as fases duas vezes. O Music History e os Puzzles devem estar completos e todos os mini-games devem ser vencidos. Depois de tudo isso, vá para o Shop, e escolha o último item. Felizmente, o Endless Fever não custa nada, e deixa sua barra de emoção ilimitada. Para desabilitar esta opção, vá para o menu de extras.

BUST-A-MOVE DS

Dark World

Depois de terminar todos os mundos A no Light World, faça a seguinte sequência na tela inicial do jogo: A + esquerda + direita + A.





DICAS

TETRIS DS

Músicas destraváveis no Sound Test

Cumpra os seguintes requisitos no Standard Marathon Mode:

Ancient Tetris (Tetris GB - Music A) - chegue no nível 20

Balloon Tetris (Touch Mode Theme) - chegue no nível 14

Basement Tetris (SMB 1-2) - chegue no nível 3

Bowser Battle (SMB 1-4) - chegue no nível 10

CongraTetris - faça mais de 200 linhas

Mario Tetris 3 (SMB 3 Overworld) - chegue no nível 4

Rushed Tetris - chegue no nível 16

Tetris Climber (Ice Climber Theme) - chegue no nível 15

Tetris DK (Push Mode Theme) - chegue no nível 13



TRUE SWING GOLF

Habilite os seguintes percursos jogando no modo Single Player Championship:

Floral Garden Country Club - chegue na final na classe Rookie

Volcanic Island Golf Course - vença a final da Classe Rookie



MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Personagens secretos

Electra - termine a história média de Wolverine e pague 6000 dólares no Comic Shop.

Hazmat - termine o Short Arcade com Iron Man e pague 8000 dólares no Comic Shop.

Iron Man - termine a história longa de Wolverine e pague 9000 no Comic Shop.

METROID PRIME PINBALL

Mesas destraváveis

Artifact Temple - pegue 12 artefatos. Quando você tiver a opção de poder ser transportado para uma outra mesa, selecione o Artifact Temple para habilitá-lo.

Impact Crater - vença o mini-game six-ball no Artifact Temple e selecione para ir para o Impact Crater. Derrote Metroid Prime.

Phazon Mines - vença o Omega Pirate

Phendrana Drifts - vença Thardus





TOP 5

Seguem abaixo os 5 jogos preferidos dos redatores atualmente, por ordem de preferência. Neste mês, os lançamentos deram uma boa influência nas listas!



Rodrigo

- 1- Star Fox Command
- 2- Osu! Tatakae! Ouendan!
- 3- Mario Kart DS
- 4- Sonic Rush
- 5- Another Code: Two Memories



Daniel

- 1- Star Fox Command
- 2- Mario Kart DS
- 3- Big Brain Academy
- 4- New Super Mario Bros.
- 5- Kirby Canvas Course



João Vítor

- 1- Final Fantasy III
- 2- Star Fox Command
- 3- Phoenix Wright - Ace Attorney
- 4- Freedom Wings
- 5- Kim Possible - Kimmunicator



Jeancarlos

- 1- Jump Super Stars
- 2 - New Super Mario Bros.
- 3 - Sonic Rush
- 4 - Mario Kart
- 5 - Castlevania Down of Sorrow





Neste mês: Refia, de Final Fantasy 3, no traço de Jackie Sorel Kyung
Colorização: Photoshop CS 2 / Contato: jaqueline@ndsbrasil.com.br

Jackie Sorel Kyung

A PRIMEIRA E MAIOR COMUNIDADE DE NINTENDO DS DO BRASIL!

Logado como: GoDUKe (Sair)

Admin CP · Painel de Controle · Ver Novos Posts · Meu Assistente

NDS Brasil Fórum

Bem-vindo; sua última visita foi: Ontem, 09:11

Digite palavras para

| | Tópicos | Respostas | Último Post |
|--|---------|-----------|---|
| Nintendo DS Geral Discuta aqui as últimas novidades e games para DS. Tópicos de interesse para todos os membros. Subfóruns: Reviews , Tutoriais | 634 | 4,509 | Hoje, 03:53 PM Em: Novas scans de jogos Por: ZeChZ |
| Rede Wi-Fi Está afim de combinar partidas online? Discutir novidades ou postar suas dúvidas à respeito da rede Wi-Fi da Nintendo? Então, essa é a sua sala! | 43 | 321 | Hoje, 03:40 PM Em: O Nintendo DS e a rede Wi-Fi Por: GoDUKe |
| Homebrews Aqui informações sobre emuladores, jogos e programas homebrews para o NDS. | 95 | 664 | Hoje, 04:11 PM Em: Fotos do M3 Lite Por: GoDUKe |

Tópicos Respostas Último Post

<http://www.ndsbrasil.com.br>
VENHA PARTICIPAR!