

PRIMEIRA REVISTA DIGITAL SOBRE DS DO BRASIL!

NINTENDO DS

BRASIL



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

4
ANO 1



DRAGON QUEST HEROES

ROCKET SLIME

DRAGON QUEST ESTRÉIA
NO DS!

TOKYO **GAME SHOW 2006**

TUDO O QUE ROLOU SOBRE DS NA MAIOR
FEIRA DE GAMES DO JAPÃO!

E MAIS:

SAIBA O QUE VÊM DE
MELHOR PARA O DS
ATÉ O FINAL DO ANO



FIFA 2007



CLUBHOUSE GAMES



LEGO STAR WARS 2

Bom, mais um mês chegando, e a quarta edição da NDS Brasil está disponível! Na edição passada tivemos grandes mudanças, desde o visual à diagramação, e para melhor. E prometemos ainda, com o decorrer das próximas edições, mais mudanças para aperfeiçoar nosso trabalho.

Neste mês, fomos presenteados com alguns bons títulos, além, claro, de mais uma edição da Tokyo Game Show, a maior feira de jogos do Japão, revelando boas surpresas para o DS,

como o grande apoio que a Square-Enix está dando para o portátil. Ainda rola uma matéria sobre os demais jogos que estarão chegando em breve; tudo sobre baterias, um assunto que interessa em muito aos donos de DS; e nossas já tradicionais prévias, e análises, trazendo em destaque o primeiro Dragon Quest em duas telas, finalmente chegando em versão americana. É isso pessoal, todo mês vocês vão curtindo conosco as novidades desta fantástico portátil e tenho certeza que, a cada dia, todos se orgulham ainda mais de possuí-lo. Viva o DS!

Rodrigo Russano Dias
Editor Geral

ÍNDICE

- 2** MUNDO DS
- 5** MATÉRIAS
- 11** PREVIEWS
- 16** REVIEWS
- 27** FLASHGAME
- 29** DICAS
- 30** TOP 5



Tudo o que rolou de melhor para DS na Tokyo Game Show 2006!
PÁG. 5

EQUIPE

Visual
Rodrigo Russano Dias

Diagramação
Rodrigo Russano Dias

Textos
Rodrigo Russano Dias
Daniel Bley
João Vitor dos S. Silva
Jeancarlos Mota
Luiz Belonio

Revisão
João Vitor dos S. Silva

Quer ainda mais conteúdo? Então acesse nosso fórum:

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

Por Rodrigo Russano Dias

DS + Pokémon = sem chances para a concorrência

A semana entre os dias 25 de Setembro e 1º de Outubro foi do DS no Japão. O motivo? O lançamento das duas novas versões de Pokémon. Pearl e Diamond. Somados, os títulos venderam 1,586,360 de unidades. Já o DS Lite esmagou a concorrência vendendo 274.389 unidades.

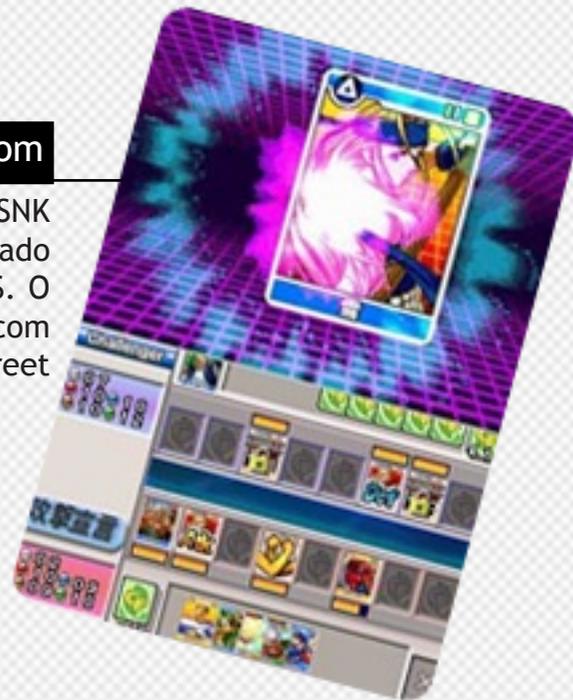


Versão especial de Puyo Puyo será online

A SEGA divulgou que a versão comemorativa de 15 anos da série Puyo Puyo - que ao mesmo tempo será uma coletânea de todos os jogos da série - para DS contará com um inédito modo online para até 4 jogadores. Se já era divertido offline, imagine podendo também enfrentar o mundo inteiro?

SNK Playmore anuncia data nipônica para SNK vs. Capcom

A SNK Playmore confirmou a data de lançamento do remake de SNK vs. Capcom Card Fighters, jogo originalmente lançado para o finado Neo Geo Pocket e que estará bem mais bonito e eficiente no DS. O game chega às lojas no dia 14 de Dezembro deste ano, contando com 400 cards diferentes. Fatal Fury, Darkstalkers, Samurai Spirits, Street Fighter, Resident Evil e Phoenix Wright estão confirmados.





Square anuncia Itadaki Street DS

Lançado inicialmente para Playstation 2 (e apenas no Japão), Itadaki Street ganhará uma versão exclusiva para DS. O esquema de jogo é bem parecido com Mario Party, rolando em tabuleiros cheios de mini-games diferentes. Desta vez, personagens da série Dragon Quest e Mario estarão presentes. Quem sabe agora não pinte uma versão ocidental?



Novas imagens de Need for Speed Carbon: a diferença do capricho

O que a EA andou afirmando dias atrás parece estar, aos poucos, virando realidade. Basta dar uma olhadinha em algumas destas novas imagens de NFS Carbon para ver o capricho da empresa neste título, diferentemente dos dois anteriores (Underground 2 e Most Wanted). A nova versão será mais parecida com o primeiro Underground, tendo pistas à noite e muitas opções de tuning. Estamos no aguardo de um possível modo online.



Chat de voz em Downhill Jam

A Activision confirmou que a nova versão de Tony Hawk, a exemplo do que vimos em Metroid Prime: Hunters, terá chat por voz no modo online. Sem dúvida alguma um excelente atrativo.



Myst no DS

Uma boa notícia para os amantes de adventure: Craig Parker-Wood, da Midway, recentemente confirmou a produção de um game da série Myst para DS. Fiquem atentos na sua NDS Brasil para mais detalhes.

Os jogos mais vendidos do DS

A revista japonesa Dengeki divulgou a lista dos jogos mais vendidos para DS desde seu lançamento. Conheça os 10 primeiros:

1. Animal Crossing Wild World (Nintendo): 3 281 318
2. More DS Brain Training (Nintendo): 3 244 408
3. New Super Mario Bros. (Nintendo): 3 032 208
4. Nintendo DS Brain Training (Nintendo): 2 686 012
5. Mario Kart DS (Nintendo): 1 685 721
6. Cérébrale Académie (Nintendo): 1 396 712
7. DS Training English (Nintendo): 1 357 399
8. Nintendogs (trois versions): 1 276 236
9. Tamagotchi Connection Corner Shop (Bandai Namco): 1 109 337
10. Sawaru Made in Wario (Nintendo): 990 978

Lista de músicas confirmadas em Elite Beat

Conheça a lista oficial de músicas de Elite Beat Agents, a versão ocidental do clássico Ouendan:

- Ashlee Simpson - La La
- Avril Lavigne - Sk8er Boi
- Cher - Believe
- Chicago - You're the Inspiration
- David Bowie - Let's Dance
- Deep Purple - Highway Star
- Destiny's Child - Survivor
- Earth, Wind and Fire - September
- Good Charlotte - The Anthem
- Hoobastank - Without a Fight
- Jackson Five - ABC
- Jamiroquai - Canned Heat
- Madonna - Material Girl
- Queen - I Was Born to Love You
- Steriogram - Walkie Talkie Man
- Stray Cats - Rock This Town
- Sum 41 - Makes No Difference
- The Rolling Stones - Jumpin Jack Flash
- Village People - Y.M.C.A.

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  

TOKYO GAME SHOW 2006

Maior feira de jogos do Japão exhibe games esperados de DS

Por Rodrigo Russano Dias

Na décima edição do maior evento de games do Japão, muita gente pôde curtir os consoles de nova geração e, claro, os próximos lançamentos para DS. Quebrando recordes, 148 empresas participaram, sendo 58 de outros países, e 192.211 pessoas estiveram presentes nos 3 dias da versão 2006.

Jogos a pouco tempo anunciados como Final Fantasy XII e Heroes of Mana estiveram lá, ao lado de jogos já conhecidos e aguardados como Tales of

Tempest e Bleach 2nd. Nem todos jogáveis, infelizmente, mas ao menos deram o ar de sua graça. O grande destaque ficou pelo apoio monstro da Square-Enix ao portátil. Para quem não sabe, a Nintendo nunca participa da TGS. Por isso, seus consoles / portáteis são representados apenas pelas third-parties. Mas, pode ter certeza: ele foi bem representado. Confira abaixo um resumo dos melhores títulos que pintaram na TGS 06, e prepare seu bolso!

Dragon Quest Monsters Joker

Produtora: Square-Enix
Gênero: RPG
Expectativa: 9

Um dos grandes games prometidos para DS estava jogável na TGS. E mostrou toda a beleza de seus gráficos, sendo, sem dúvida alguma, um dos melhores já apresentados. O objetivo aqui é lutar e capturar monstros para usá-los em batalhas. Alimentando-os, podem evoluir para ficarem mais fortes.



Final Fantasy XII: Revenant Wings

Produtora: Square-Enix
Gênero: RPG
Expectativa: ?

Anunciado há pouco tempo, este novo FFXII ainda é um mistério. Com personagens mais infantis e um enredo ainda desconhecido, segundo a própria Square, Revenant Wings está sendo feito para o público que não conhece a série. Foi exibida apenas uma bela CG, nada de partes jogáveis.



Tales of Tempest

Produtora: Namco Bandai
Gênero: RPG
Expectativa: 9

A série Tales, que teve início no Snes, é conhecida por sua qualidade em todos os aspectos, e por isso Tempest é um dos jogos mais esperados para DS. Os japas tiveram a sorte de jogá-lo na TGS, e o sistema de batalha - em tempo real - parece ser bem divertido e, o visual, belo.



It's a Wonderful World

Produtora: Square-Enix
Gênero: RPG
Expectativa: 8

Desenvolvido pela mesma equipe de Kingdom Hearts, It's a Wonderful World promete ser um rpg interessante e bem diferente. A começar pelo seu sistema de batalha, onde você tem que usar a stylus e fazer várias combinações, parecendo um jogo de dança. Tudo o que você faz na tela de cima influencia na de baixo. É a Square detonando no DS!



Front Mission 1st

Produtora: Square-Enix
Gênero: Estratégia/RPG
Expectativa: 8

Lançado originalmente para Snes em 1995, a Square brinda a nós, donos de DS, com um remake do primeiro game da série Front Mission, mas contando com novos mechs e personagens vindos da quinta versão (PS2). A jogabilidade aproveitará e muito a stylus, a exemplo do que fora visto em Advance Wars. Estamos na torcida por um modo online.



Phoenix Wright: Ace Attorney Justice For All

Produtora: Capcom
Gênero: Aventure
Expectativa: 9

Phoenix Wright: Ace Attorney foi um das ótimas surpresas da Capcom para DS, e a sequênciacia promete ser ainda melhor, com mais casos intrigantes para serem resolvidos. Objection!



Puyo Puyo 15th Anniversary

Produtora: Sonic Team
Gênero: Puzzle
Expectativa: 9

Aversão de comemoração dos 15 anos da viciante série Puyo Puyo promete ser o melhor jogo da série. E não é para menos: todos os jogos estarão aqui, em uma espécie de coletânea. A presença de um modo online só nos faz ficar ainda mais ansiosos pelo seu lançamento, além de multiplayer offline para 8 jogadores.



Chocobo to Mahô to Ehon

Produtora: Square-Enix
Gênero: RPG
Expectativa: 8

Chocobo está de volta em sua nova aventura solo, desta vez, no Nintendo DS. Em Mahô to Ehon, o pássaro poderá usar aliados nas batalhas, que possuem um visual semelhante a papel. Mini-games também estarão disponíveis. Os gráficos prometem ser tão bons quanto os de Final Fantasy III.



Senkei Densetsu : Heroes of Mana

Produtora: Square-Enix
Gênero: Estratégia/RPG
Expectativa: 8

A série Mana volta a aparecer no DS. Depois do ótimo Children of Mana (cuja versão americana chega no dia 30 deste mês), a Square-Enix preparou um game de estratégia que promete ser bem caprichado, tendo cenários poligonais e personagens feitos com sprites.



Alguns dos outros jogos presentes na TGS 06:

Black Jack DS (SEGA)
Bleach 2nd (SEGA/Treasure)
Castlevania : Portrait of Ruin (Konami)
H.M.: The Island I Develop With You (Natsume)
Lode Runner DS (Hudson Soft)
Lost in Blue 2 (Konami)
Luminous Arc (Marvelous)
Lunar Knights (Konami)
Mega Man Star Force (Capcom)
Naruto Shinobi Retsuden (Takara/Tommy)
Powerful Pro Baseball Pocket 9 (Konami)
Ryuusei no RockMan (Capcom)
Sangokushi Taisen (SEGA)
SNK vs Capcom Card Fighters (SNK Playmore)
Tamagotchi Connection: Corner Shop 2 (Namco Bandai)
Winning Eleven (Konami)

Quer assistir vídeos dos jogos apresentados? Anote aí as dicas de sites do NDS Brasil:

<http://gamevideos.com/video/channel/TGS2006> (americano)
<http://ruliweb.dreamwiz.com/etc/movie.htm> (chinês)



Nintendo DS arrasador! - Veja o que vêm por aí até o final do ano

Por Rodrigo Russano Dias

Além de todas as qualidades do DS, seu sucesso é por um motivo inegável: os jogos. O line-up inicial já foi uma maravilha, mas a safra que está chegando agora - e demais títulos para o ano que vêm - é simplesmente fantástica. Esta matéria servirá de guia para você preparar seus bolsos para o final do ano, porque o estrago vai ser grande.

Castlevania: Portrait of Ruin

Produtora: Konami

Gênero: Ação

Data de lançamento: Novembro

Depois do excelente Dawn of Sorrow, a série Castlevania volta com tudo no DS. Podendo jogar com 2 personagens (que interagem entre si), multiplayer online e muita ação aos moldes de Bloodlines fazem deste um candidato a um dos melhores títulos para DS deste ano.



Children of Mana

Produtora: Square-Enix

Gênero: RPG-ação

Data de lançamento: 30 de Outubro

A série Mana volta com tudo no DS em Children of Mana, rpg-ação que prioriza a exploração de simples dungeons, destacando mais a parte da ação. A jogabilidade clássica, o belo visual e o multiplayer cooperativo para até 4 jogadores via wireless fazem deste um game obrigatório para sua lista.



Elite Beat Agents

Produtora: Inis

Gênero: Musical

Data de lançamento: 06 de Novembro

A versão americana de Ouendan promete muita diversão. Ok, as músicas não serão tão loucas e os temas talvez não sejam tão engraçados, mas o fato é que EBA trará uma ótima trilha sonora, indo de Deep Purple a Ricky Martin. Os dançarinos, agora agentes do FBI, serão ainda mais animados.



Final Fantasy III

Produtora: Square-Enix

Gênero: RPG

Data de lançamento: 14 de Novembro

A versão americana do super-remake de Final Fantasy III promete ser o maior destaque dentre os títulos deste ano. Totalmente supremo, a grande vantagem de não ter de aguentar kanjis (para quem não conhece) e entender toda a história sem ajuda de guias já é uma vantagem e tanto.



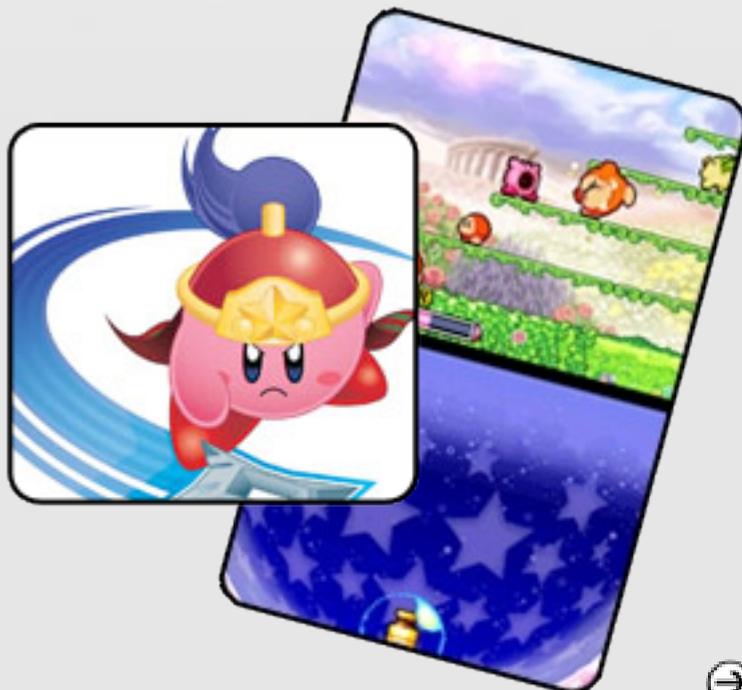
Kirby : Squeak Squad

Produtora: Nintendo

Gênero: Ação

Data de lançamento: 02 de Novembro

Diferentemente de Canvas Curse, que trazia uma jogabilidade inovadora, Squeak Squad fará uma volta aos antigos jogos da série, com jogabilidade tradicional de um plataforma. A touch screen agora servirá apenas para selecionar as habilidades roubadas dos adversários.



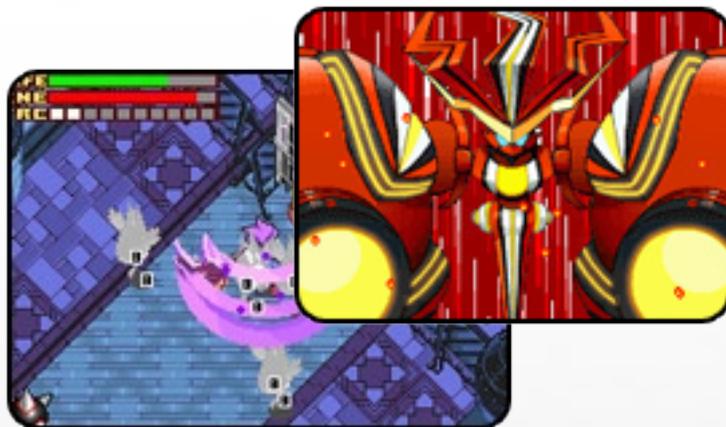
Lunar Knights

Produtora: Konami

Gênero: Ação

Data de lançamento: 22 de Novembro

A aventura vampiresca de Hideo Kojima promete ser uma grande estréia do produtor no DS. Lunar Knights é tido como o “sucessor espiritual” da série Boktai, para GBA. Você poderá controlar dois personagens: Lucian, guerreiro da escuridão, e Aaron, da Luz, cada um contanto com habilidades exclusivas.



Magical Starsign

Produtora: Brownie Brown

Gênero: RPG

Data de lançamento: 23 de Outubro

Lançado já há algum tempo no Japão, Magical Starsign promete ser uma ótima opção no gênero RPG. O professor da academia mágica Will O' Wisp desapareceu, e agora alguns de seus alunos vão procurá-lo. Mas a aventura em si será muito mais complexa do que isso. As cutscenes e batalhas rolam em 2 telas.



Yoshi's Island 2

Produtora: Artoon

Gênero: Plataforma

Data de lançamento: 13 de Novembro

A Artoon (Yoshi's Topsy Turvy) tem uma difícilíssima missão: fazer uma sequência à altura de um dos plataformas mais bacanas de todos os tempos. Desta vez, além de Baby Mario, Baby Peach, Baby Kong e Baby Wario estarão presentes. Os gráficos seguirão o padrão do anterior, e a aventura rola nas 2 telas, incluindo as batalhas contra os chefes.



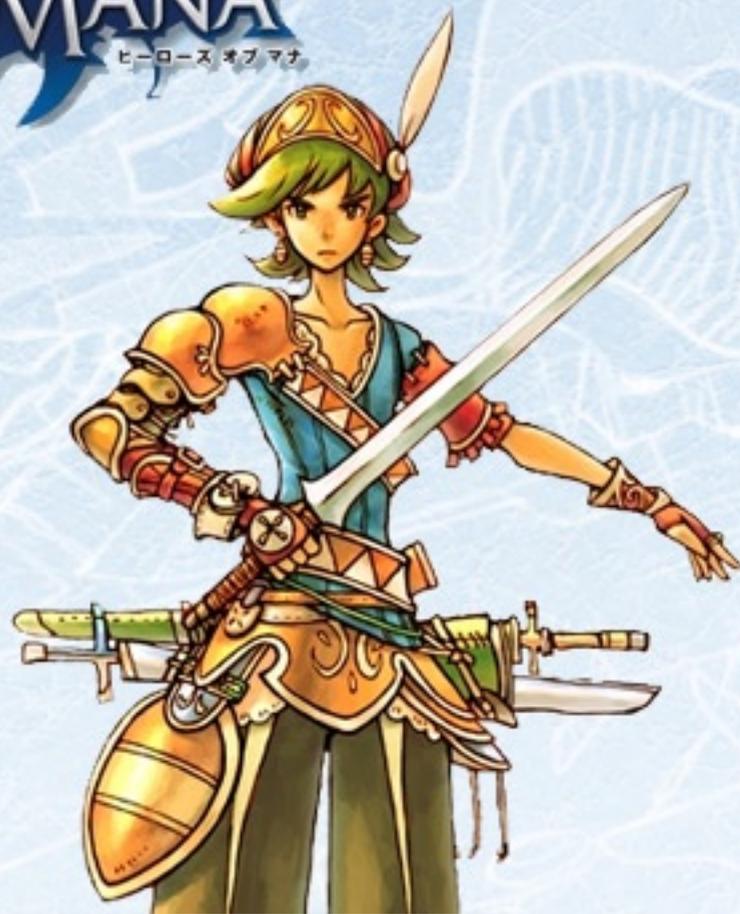
聖剣伝説 HEROES of MANA ヒーローズ オブ マナ

Seiken Densetsu: Heroes of Mana

Muita estratégia no novo game da série

A série Mana parece ter encontrado a plataforma certa. Depois de Children of Mana, a Square anuncia Heroes of Mana. Mas este não é um jogo nos mesmos moldes dos demais. Aqui, os cenários são de grandes batalhas, com estratégia em tempo real, contando com elementos de RPG. São vários personagens disponíveis, cada um com suas habilidades únicas. Graças à touch screen, controlar suas unidades será bem prático. Os cenários serão poligonais, mas com personagens feitos em (belos) sprites. Será possível também rotacionar o ângulo de visão, o que ajudará bastante.

O time de produção também deixa qualquer um animado: Koichi Ishii (Legend of Mana) e Masato Kato (Chrono Trigger, Seiken Densetsu 4) cuidando dos cenários; Ryoma Ito (Final Fantasy Tactics Advance) e Akira Oguro (Final Fantasy X) no character design; e Yoko Shinomura (Legend of Mana, Parasite Eve) na trilha sonora. Por essas e outras, Heroes of Mana deverá ser um dos grandes jogos do gênero no portátil e é apenas a ponta do iceberg dos vários títulos anunciados pela Square-Enix.



(X)

- Rodrigo Russano Dias

Produtora: Square-Enix
Distribuidora: Square-Enix
Gênero: Estratégia/RPG
Data de lançamento: 2007
Expectativa: 8,0



It's a Wonderful World

RPG de toque

Dos mesmos produtores da série Kingdom Hearts, It's a Wonderful World promete ser um divertido e diferente rpg, só possível no DS. A começar pelo ambiente da aventura, se passando nos tempos atuais.

As batalhas ocorrem nas duas telas, e o que for feito em uma, influencia na outra, dando um bom toque de estratégia. Outro diferencial está na hora de realizar os ataques: tudo é feito através de toques

da stylus em uma lista de comandos que vai surgindo, lembrando games musicais. Os personagens aparentam ser bem interessantes, com visual estilo "grafite", e os gráficos 2D são bonitos e bem animados. Mas muita coisa ainda é desconhecida, principalmente o enredo em si. A Square-Enix em breve abrirá o site oficial com novas informações, e aguarde por elas aqui, na sua NDS Brasil!



- Rodrigo Russano Dias



Produtora: Square-Enix
Distribuidora: Square-Enix
Gênero: RPG
Data de lançamento: 2007
Expectativa: 8,0



Bleach 2nd - Kokui Hirameku Requie

Ichigo e cia. estão de volta

Sendo Bleach DS - Souten ni Kakeru Unmei o melhor jogo de luta 2D no DS até agora, a Treasure resolve produzir, e a Sega publicar, o retorno dos shinigamis às duas telas, sob o nome de Bleach 2nd - Kokui Hirameku Requiem. Aparentemente o jogo não muda muito em sua essência - e história, já que ainda é baseado nos eventos da Sociedade Espiritual - adicionando mais à jogabilidade. Novos personagens famosos do mangá da Jump, como Ikakku Madarame e o Kisque Urahara, e golpes novos aos personagens existentes. Prevista está uma bem-vinda

renovada no sistema de decks de carta para power ups, quatro cartas serão visíveis em vez de duas na tela inferior. E novas cartas serão adicionadas. Novos modos de jogo estão previstos, como um modo de missões em que você luta com requerimentos para progredir, meio como uma expansão do modo History do Ichigo no primeiro jogo. E também um modo bem ao estilo de aventura em que você luta contra grandes hollows. Masato Maegawa, da Treasure, anunciou que será mais fácil jogar pela wi-fi desta vez. O lançamento é previsto apenas para o Japão.



- João Vitor dos S. Silva

Produtora: Treasure
Distribuidora: SEGA
Gênero: Luta
Data de lançamento: 31/12/2006
Expectativa: 9,0



Crash Boom Bang!

O "Mario Party" de Crash

Programado para sair no final desse mês nos EUA, Crash Boom Bang! é uma compilação de mini-games, no melhor estilo Mario Party, só que para o Nintendo DS, que tem como enredo um jogo de tabuleiro, contando com não menos que 40 minigames, utilizando muito bem a função touch-screen e o microfone!

Muitos dos minigames de Crash Boom Bang! são baseados em esportes populares e utilizam uma variedade de mecânicas de jogabilidade, como, por exemplo, chutar uma bola de futebol, jogar uma bola de basquete na rede, jogar um martelo, uma bola de golfe no buraco, squash para detonar muros, completar uma corrida de obstáculos, acertar uma bola de baseball, e até boliche.

Os minigames no estilo quebra-cabeça (puzzle) e testes de memória, além de serem bem interessantes, contam com um cronômetro regressivo que não perdoa, fazendo com que a disputa e urgência divirtam e com que os jogadores busquem uma solução rápida e eficaz.

Alguns dos minigames fazem com que vocês enfrentem Viscount Devil, o novo vilão da série, tendo sempre como tarefa causar mais dano nele que seus oponentes, seja atirando socos, com uma primitiva máquina mecânica, ou acertando ele utilizando bolas de pinball!

Muitos dos minigames de Crash Boom Bang! utilizam o microfone ao invés da stylus, utilizando sopro ao invés de fala. Bufando e soprando no DS, vocês apagarão velas de bolos de aniversário e manterão uma pena flutuando no ar por uma quantidade de tempo. Mas, é mais divertido jogar os games que utilizam a stylus, pois sempre têm mais objetivos e diversão.

Talvez o que mais impressionou em Crash Boom Bang! até agora foi a quantidade de mini-games que ele oferece. Os visuais são bem legais, mesmo sendo versão diminuídas das personalidades do Crash e seu bando. Vamos esperar ansiosamente pelo lançamento dele para saber se haverá ainda mais novidades na versão final do jogo.

- Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota



Produtora: DIMPS
Distribuidora: Sierra
Gênero: Variados (mini-games)
Data de lançamento: Já disponível
Expectativa: 9,0



**Para nós, game
é coisa séria.**

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

GAMERS
PRO DICAS



Dragon Quest Heroes: Rocket Slime

Ajude um slime a salvar seus companheiros

O pequeno Slime é um ícone dentre os monstros em RPGs para consoles pelo mundo inteiro, tendo sido visto em todos os games da série Dragon Quest. A criaturinha azul poderá ser controlada por você em Rocket Slime e o resultado disso é um game de RPG/ação que funciona como os próprios slimes: simples, facilmente derrotáveis e adoráveis acima de qualquer suspeita! Rocket Slime não é um game complexo e traz muita diversão, como a que os fãs da série Dragon Quest já estão acostumados.

O jogo traz Rocket, um simpático e jovem slime que curte a boa e pacífica vida em Boingburg, a cidade capital dos slimes, até que um grupo de monstros chamados “the Plob” entra em cena. Eles estão à procura de um poderoso artefato e quando não conseguem a informação que desejavam eles seqüestram a grande maioria dos habitantes da cidade, bombardeiam a mesma com um tanque gigante, deixando a cidade em escombros!

Sendo seu objetivo salvar todos os seus amigos, o game traz várias maneiras de fazer isso, com variados modos de jogo. Um modo de ação leva você a desbravar diversos locais na ilha de Slime-nia, outro modo é o de plataforma, além do modo tanque, onde você pode escalar no tanque Schleiman para batalhar contra os tanques adversários.

Durante o modo de ação, você ir e vir entre sua base em Boingburg e qualquer área da ilha que você deseje explorar. Rocket tem uma série de movimentos simples, como pular, flutuar, esticar e a habilidade de carregar uma série de itens em sua cabeça. A tela de toque do DS não é utilizada para a jogabilidade que não seja a dos mini-games, então esses controles são feitos no d-pad tradicional e nos botões A e B, que, não se preocupem, funcionam perfeitamente. Entretanto, o jogo faz um bom trabalho em introduzir várias formas de se fazer um único movimento.



Rocket é o único slime que escapa e após o acontecido ele parte em uma jornada para resgatar seus amigos. Um solitário slime batalhando contra poderosos plobiosos com tanques de batalha aparenta ser uma batalha injusta a princípio, mas na Tumba de Tootinschleiman, Rocket descobre o poderoso tanque Schleiman. Com essa lendária arma, em formato de slime, ele facilmente poderá derrotar os seus adversários.





REVIEWS

Por exemplo, esticando Rocket e depois soltando o botão, você fará com que ele “catapulte” na direção que ele está direcionado, o que é útil para quebrar pequenos obstáculos e atacar inimigos, também serve para jogar um item ao alto para o Rocket pegar e, em certas áreas, você terá que fazer alguns bungee-jumps com o Rocket em elásticos. Carregar itens é uma importante técnica para um slime, e é como você leva os slimes resgatados com segurança, coletando itens e monstros para transportar-los de volta para a cidade, coletando armas e munição e resolvendo alguns puzzles. Uma sacada interessante é que você pode esticar, flutuar e atacar inimigos enquanto carrega os itens (ou você achou que o pequeno slime seria pego enquanto carrega os itens?). Controles simples com uma enorme versatilidade ajudam as tarefas do game, tornando-as bastante simples e divertidas.



tanques. O modo de batalha em tanques faz você correr pelo tanque Schleiman, carregando a munição e atirando no oponente. A tela superior mostra uma visão dos tanques se encarando, os projéteis pelo ar, e inimigos ou aliados que estão chegando. A energia restante dos tanques também é demonstrada aqui mostrando quando de dano você já causou e já levou. Seu tanque tem dois canhões, um atirando diretamente no tanque adversário e o outro atirando em forma de arco. Se seus oponentes atirarem, você pode derrubar os mísseis deles no ar com os seus. A munição do tanque é composta de itens que você encontrou nos estágios de ação, ou que você mesmo criou com alquimia. Alguns o ajudarão a carregar a munição, outros vão atacar o tanque adversário, alguns vão até lhe curar! Seus amigos slimes serão de grande ajuda, especialmente da forma rápida como a munição voa



Você guiará Rocket pelo seu tanque, pegando a munição e colocando-a em seus canhões, fazendo toda a ação acontecer na tela inferior enquanto você assiste o desenrolar da batalha na tela superior. Tudo acontece em tempo real, então você deve reagir às ações do inimigo assim que elas acontecerem. Isso pode começar a deixar as coisas meio caóticas, mas, à medida que você vai jogando, você poderá adicionar diferentes slimes amigos ao seu grupo no Schleiman, cada um com suas habilidades específicas. Há alguns chefões no modo ação, apesar de que a maioria dos conflitos com esses são através de

em algumas das batalhas de tanque mais complicadas. É outro sistema bem simples, mas que permite uma variedade de ações e estratégia enquanto você bola planos para atacar os tanques inimigos. Uma vez que você reduza o life inimigo a zero, você poderá entrar na sala de máquinas do tanque adversário, destruindo os motores para acabar com ele de uma vez por todas! As batalhas de tanque prendem a atenção e são bastante cômicas, especialmente quando você carrega um dos seus amigos num canhão e os atira em seu oponente.





REVIEWS

Existem 100 slimes para serem resgatados, vindos dos estágios normais e das batalhas de tanques, mas eles não são as únicas coisas para se coletar em Rocket Slime. Você pode enviar, não apenas para seus amigos, mas também para inimigos, para a cidade e coletando uma quantidade suficiente, de um tipo de inimigo, por exemplo, e ele se tornará uma estátua no museu da cidade. Itens podem ser utilizados como munição para o canhão assim como componentes para alquimia, que permitirá que você faça itens ainda mais poderosos. E ao ir resgatando slimes, Boingburg vai se tornando ainda mais legal, ficando repleta de mini-games, permitindo que você faça uploads de demos para os DSs de pessoas que não tenham o jogo. Você também poderá jogar batalhas de tanque, via multiplayer sem-fio, com até outros três jogadores que tenham o jogo, permitindo que você selecione qualquer tanque já derrotado em batalha, dando customização aos mais variados detalhes desse tanque.

O jogo é vibrante e colorido, tendo cada slime e monstro uma aparência distinta e uma série de expressões. Enquanto os estágios não são algo

que você possa chamar de uma “senhora fonte de inspiração”, muitos têm seu visual bem bonitinho. Os tanques, que mais parecem versões gigantes dos divertidos monstros do jogo, demonstram seus tanques e até band-aids se recebem muito dano. O visual tem como rival a música, que reprisa muitos dos hits clássicos da série Dragon Quest.

O game tem uma duração razoável, com a jogabilidade fácil e bem direcionado como seus estágios são, você pode resgatar os slimes e retorna-los para casa em umas 10 a 15 horas. Entretanto, há uma série de itens opcionais para se coletar, monstros para pegar, receitas alquímicas para descobrir e outras coisas que lhe encorajarão a explorar completamente todo o game. Já que o game não é tão difícil de jogar, o mesmo tem um pacote bem legal de diversão para apresentar. Se você é daqueles que curte um bom RPG com aquele lema “temos que pegar”, esse game é genial para você. Caso contrário, se você for um fã da série Dragon Quest, principalmente das criaturinhas gelatinosas azuis, esse é um pacote completo de nostalgia e diversão genuína, que faz Rocket Slime valer a pena!



- Jeancarlos “Omega_Sephiroth” Mota

Produtora: TOSE
 Distribuidora: Square-Enix
 Gênero: RPG/aventura
 Data de lançamento: 19/09/2006

Gráficos: 9,0
 Som: 7,5
 Jogabilidade: 7,5
 Diversão/Replay: 9,0

8,2



FIFA 07

Mais um jogo da série no DS. Presta?

Depois de outras fracas versões - FIFA 2006 e World Cup -, a EA está de volta ao DS com a série FIFA em sua versão 2007. Muito se comentou sobre o apoio que a empresa daria ao DS, quando disse que voltaria suas atenções para o portátil da Nintendo. Bem, em um primeiro momento, dá sim para afirmar que a nova versão recebeu aprimoramentos, mas ainda não é o jogo ideal. A começar pelo visual. A EA deu um tapa na engine anterior, e os gráficos dos jogadores melhoraram bastante. Os estádios pouco mudaram, mas agora é bacana ver que a torcida é toda animada, principalmente quando você faz um gol e a câmera dá um enfoque na arquibancada. Ainda tem algumas quebras de polígonos

e muitos serrilhados, mas já é algo melhor do que antes. As opções continuam as mesmas, com destaque para o modo Career, onde você dirige seu time e deve cumprir exigências para continuar empregado. No jogo em si, poucas mudanças. Jogando na dificuldade mais fácil, vira algo mais próximo de um arcade, e os gols saem a todo momento. A cada nova dificuldade, a física da bola muda, puxando para algo mais realista, aumentando o desafio. Ainda sim, não fica nada muito difícil golear os adversários. O número de times continua grande, tendo a presença também dos brasileiros. Por fim, vale ressaltar a falta de um modo online, ainda mais agora que seu competidor Winning Eleven está chegando, sendo um grande ponto negativo.



Produtora: EA Sports
Distribuidora: EA
Gênero: Esporte
Data de lançamento: 03/10/2006 (USA)

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

7,3



Alex Rider - Stormbreaker

Espionagem e muita ação

Baseado no personagem Alex Rider, de Anthony Horowitz, Stormbreaker segue o storyline do primeiro livro da série, que também virou filme. Você é Alex Rider, um estudante de 14 anos que vê sua vida dar uma guinada de 180° quando seu tio lan morre sob circunstâncias suspeitas. Com a morte de lan, a MI6 quer você para assumir seu cargo. As escaladas de montanha, treinos de karate e tudo o que seu tio ensinava não eram simples hobbies, eram treinamentos para te ensinar a carreira de espião.

Não há espantos na parte gráfica. Nada de tão ruim, na verdade, se o Alex pudesse pular, poderíamos ver como ficaria um Tomb Raider de PSX no DS. Os modelos são bem simplórios, como suas animações, e os cenários são razoavelmente bem feitos, grandes e com uma boa noção de distância. O problema são os inimigos que só se tornam visíveis quando a câmera entra numa certa distância. As músicas

são típicas de filmes genéricos de espionagem. Os sons do ambiente são bons, em sua maioria. Você vê o jogo na tela superior por uma câmera sempre atrás do Alex e movimenta com direcional no mesmo estilo de Resident Evil. Alex anda bem devagar, e correr é feito segurando o R, mas isso vai consumindo a sua barra de stamina, que também é usada para desferir chutes e socos. Você pode usar combos com até 3 golpes em sequência. Tente ser ninja e atacar por trás, matando com um só combo. Isso te rende experiência extra. Sim, o Alex evolui, na resistência, velocidade e força dos golpes. Nos cenários também podem ser achados itens de power up ou exp up. As fases são intercaladas com atividades que fazem o papel de minigames, algumas até usam a touch screen.

Alex Rider - Stormbreaker é um jogo para alugar e fechar. É bom, porém linear demais para te fazer jogar outra vez.



Produtora: Altron
Distribuidora: THQ
Gênero: Ação
Data de lançamento: 27/09/2006 (USA)

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

7,4



LEGO Star Wars 2

É ruim mas é bom!

Uma das franquias mais criativas que inventaram chega ao DS em sua segunda versão. Os três últimos episódios da saga dos Jedi, totalmente recriada em bloquinhos de LEGO. É sabido que o jogo é multi-plataformas e que a versão para GBA é em 2D com visão isométrica, como o 1º. Mas essa versão do DS tenta acompanhar as outras versões com cenários, personagens e ação totalmente em 3D.

Graficamente o jogo é até que engolível à uma primeira vista, os personagens feitos em boquinhos de LEGO são engraçadinhos e há muitos itens nos cenários que estão desmontados e com o botão A, o seu personagem monta os bloquinhos, ganhando “dinheiro”, abrindo portas ou outra coisa em troca.

Logo você percebe que esse jogo foi lançado antes da hora, ou que a Amazing não tem um controle de qualidade. Bugs são abundantes nesse jogo. Slow-downs aparentemente sem motivo, personagens somem, cenários inteiros somem deixando os bonequinhos num vácuo negro. Nas fases de ação, você controla um personagem e tem um a três te seguindo, ajudando na batalhas ou acessando locais específicos. O problema é que a IA - Inteligência Artificial - é melhor definida como BA - Burrice Artificial -, eles atiram para o lado errado, na hora errada ou ficam na sua frente. O pior disso é que eles não sabem pular direito. Muitas vezes você salta sobre um precipício e tem de ouvir seu companheiro morrendo repetidamente ao tentar te seguir **ANDANDO!**

Ainda bem que não há um sistema de vidas ou continúes no jogo, seu grupo nunca morre realmente. O sistema de câmera é uma coisa de louco, ela se posiciona sozinha no que parece ser o melhor enquadramento da ação, e enquanto isso à vezes é bom, muitas vezes você perde a paciência tentando ir prum lado enquanto a câmera move sozinha e te deixa sem noção de direção. Isso também te faz ver através de algumas paredes e tetos.



O sistema de colisão é bem falho, as vezes você constrói uma mesa de bloquinhos e do nada aparece sobre ela. Eu tive duas experiências bem desagradáveis no jogo. Uma em que ele simplesmente congelou e tive de religar o DS. E outra em que eu e um companheiro caímos num poço e não morremos, nem havia como sair, desestimulante, tive de religar o DS.





REVIEWS

Um ponto em que o jogo é legal é o som, músicas legais, até a famosa Marcha Imperial. Efeitos sonoros também são muito bons, os sons dos lasers, dos sabres de luz, das naves, até os sons/vozes dos droids, tudo bem fiel aos filmes. Novamente um contra do tamanho da Estrela da Morte é a total falta de diálogos no jogo, tanto vozes como legendas, horrível. Ok, LEGO não fala, mas porque então as cutscenes? Só para ver gestos? E a famosa fala "Lucky, I am your father"? Mataram a história pra economizar dinheiro com cartuchos de 1 gigabit ou cachê de dubladores.

Mas como nem tudo é o fim, o jogo tem seus pontos altos. Muitos personagens secretos para habilitar ou comprar - com as pecinhas que você coleta -, vários modos extra de jogo, como o modo Letterbox, em que tudo é visto em widescreen.

E todos os personagens habilitados podem ser usados nas fases já passadas pelo modo freeplay, e você vai ter de fazer isso se quiser acessar locais antes impossíveis. Ou até mesmo montar o seu bonequinho LEGO para usar no modo multiplayer wireless para até 4 jogadores em deathmatch. Você pode até pegar minikits para personalizar suas próprias naves e veículos. É engraçado montar um Stormbacca ou uma Leia Wan Kenobi.



- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Amaze Entertainment
Distribuidora: Lucas Arts
Gênero: Ação
Data de lançamento: 12/09/2006 (USA)

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

6,6



Clubhouse Games

Os clássicos jogos de tabuleiro e de cartas voltam em um ótimo jogo

A primeira vista Clubhouse Games parece mais um jogo sem pretensão nenhuma, e é isso mesmo: parece.

Clubhouse Games é um ótimo jogo para quem tem algum tempo livre, mesmo que esse tempo seja muito pouco. Os menus são amigáveis, de fácil navegação e é muito fácil escolher o jogo devido ao fácil acesso. O mesmo já não se pode dizer sobre a quantidade de jogos: é impossível entrar e não ficar em dúvida sobre qual jogo escolher pois são 42 jogos. Os jogos estão divididos em Card Games (jogos com cartas) básico, intermediário e avançado, Board Games (jogos de tabuleiro) básico e avançado, Variety Games (jogos diversos), Action Games (jogos de ação) e Single Player Games (jogos individuais). Estes vão desde o famoso Paciência (Single Player) até o boliche (Action) com passagens marcantes pelo Ludo (Board)

e pelo atual Texas Hold'em Poker (Advance Card). Os modos de jogo permitem a diversão solitária, multiplayer com apenas um cartão, o que é uma ótima opção para jogar com os amigos e lembrar dos velhos tempos dos tabuleiros, e a jogatina multiplayer aceita também o Nintendo WFC, pronto, agora está tudo completo: você pode jogar aquela sua partidinha, sem compromisso, de ludo com qualquer pessoa que esteja conectada.

Graficamente o jogo atende às necessidades do jogador e cumpre o prometido, já o som, bom o som é um pouco deprimente, o barulho de dardos sendo atirados e de bolas de bilhar batendo lembram um pouco dos tempos do Super Nintendo, são muito quadrados e nada atrativos, mas nada que influencie no resultado final do jogo: ÓTIMO.



Várias opções de jogos e modo WFC: excelente pedida



 - Luis Belonio

Produtora: Agenda Games
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Card Games
Data de lançamento: 09/10/2006 (USA)

Gráficos: 8,0
Som: 6,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão/Replay: 10



8,2



tudo um dia fica velho...



GameHall

Old School Gamers

www.gamehall.com.br



Megaman ZX

Boas novidades na nova saga (análise da versão USA)

Mega Man ZX não é o primeiro game da série Mega Man para o DS, mas é o primeiro a trazer o velho herói azul no seu melhor estilo. Como é o primeiro game de ação-aventura de Mega Man para o portátil de duas telas, Mega Man ZX não força a ação para a tela de toque, ao invés disso traz uma fórmula vista nos games da série Megaman Zero do GBA. O resultado? Um game fantástico para os fãs dos games de ação-aventura e que pode abalar as estruturas dos conceitos de qualquer que o jogue.

Em Mega Man ZX você escolhe entre o jovem Vent ou uma garota chamada Aili, o que já é um senhor diferencial, pois é a primeira vez que há uma personagem feminina para ser selecionada na série. Os dois têm uma jogabilidade significativamente diferente e cada um tem cenas únicas no desenrolar do jogo, porém na maior parte do game não faz muita diferença quem você escolhe. Você é um entregador de uma empresa conhecida como Giro Express e num certo dia, quando transportando uma carga de um material conhecido como biometal, você é atacado por robôs maléficos denominados de Mavericks. Durante a briga, você é exposto ao biometal, que acaba lhe dando a habilidade de se transformar no modelo X, um protótipo básico do Mega Man, com uma blaster e mobilidade melhorada. Uma vez que você não pode fazer muito na forma humana, você passará a maior parte do game na forma X. Mas, há uma série de formas X diferentes, que você vai adquirindo coletando novos tipos de biometal à medida que vai avançando no jogo. Ao invés de iniciar no começo de uma fase, você é livre para explorar um labirinto inteiro, conectado por corredores e salas, a sua vontade. Existem terminais de informações localizados em vários locais, onde você





REVIEWS

poderá aceitar missões. É lhe dada a escolha de ordem em que você irá cumprir essas missões, desde que você faça uma missão por vez. O jogo não é tão liberal assim, pois você precisa ir a certas áreas para detonar os chefões para coletar os power-ups e biometais. Por exemplo, para chegar a uma certa parte, você precisa abrir uma porta roxa, que só é feito em posse do cartão de acesso roxo, que você não obterá até derrotar um chefe específico.

Uma das coisas mais interessantes nesse game é o sistema de transformação do Modelo X. Existem cinco diferentes modelos a se escolher. Essencialmente esses modelos são como diferentes vestimentas que você pode equipar para acessar diferentes traços e habilidades. A um modelo com um sabre e uma blaster, uma modelo para voar por certa distância, um que permite disparar um quantidade constante de projéteis, e muito mais. Os desenhos das fases e inimigos são típicos dos games de Mega Man. Você irá ver vários pulos em plataformas, espinhos que o matarão instantaneamente, além de

cenários como florestas abandonadas, parques temáticos, uma fábrica e até uma área normal de cidade, com humanos normais que conversam com você.

Algumas partes do game são bem difíceis, mesmo na dificuldade mais fácil, com pulos cegos a só-sabe-onde e inimigos que reaparecem tão rápido quanto você os mate. Cada área também conta com batalhas contra sub-chefes, assim como um chefe ainda mais complicado no final dela. Mega Man ZX utiliza muito pouco as funções especiais do Nintendo DS. Toda a ação acontece na tela superior, enquanto na inferior, você conta com informações de alcance, dependendo do modelo que você utilize. A maior parte dessa informação não é tão útil e, de fato, às vezes você verá nada a não ser uma logomarca. O som é marcado com uma excelente trilha sonora que mantém a ação do game.

Mega Man ZX é um jogo muito bom, repleto de desafios para os fãs da série. É um game inovador e mostra o porquê da série ser tão famosa no mundo inteiro!



Modelo ZX
 Características: Uma combinação do lendário modelo X e do modelo Zero.
 Arma: Z Saber, Pistol
 Atribulo Elemental: Nenhum



Modelo LX
 Características: habilidade em combate marinho com mobilidade adicional.
 Arma: Halberd
 Atributo elemental: Gelo



Modelo HX
 Características: Vôo com combate a curta distância.
 Arma: Duel Sabers
 Atributo Elemental: Eletricidade



Modelo PX
 Características: Técnicas camufladas que incluem escaladas em tetos e cantos.
 Arma: Throwing Blades, Charged Throwing Stars
 Atributo Elemental: Nenhum.



Modelo FX
 Características: Os disparos podem atravessar a guarda inimiga ou mandar inimigos ao espaço.
 Arma: Dual Knuckle Buster
 Atributo Elemental: Chamas



- Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota

Produtora: CAPCOM
 Distribuidora: CAPCOM
 Gênero: Ação
 Data de lançamento: 20/03/2006

Gráficos: 8,3
 Som: 9,5
 Jogabilidade: 8,0
 Diversão/Replay: 9,0

8,7



Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis

Mudança total nesta divertida sequência

Depois de receber um viciante jogo no GBA, a batalha entre Mario e Donkey Kong se repete no DS. Mas, desta vez, a mecânica de jogo mudou radicalmente. Antes um plataforma, agora a aventura é bem semelhante ao clássico Lemmings. O objetivo é levar os minis para uma porta de saída. Porém, a coisa não é tão simples. Inicialmente, você terá pouco desafio, mas à medida que progride, inimigos, elevadores, espinhos e várias outras coisas serão de grande desafio.

Os controles são todos realizados pela touch screen, onde a tela de jogo é visualizada. Para movimentá-los, basta um leve toque com a stylus em cima dos bonequinhos, e aí é só arrastar para o lado que você quer que eles se movimentem. Para pular, arraste para cima e, para pararem, um simples toque. Mas as coisas complicam bastante quando você deve controlar vários minis. E é aí que a estratégia entra em cena: deve-se pensar bastante em meios de levar todos os minis até a porta de saída. Para isso, você deverá controlar vários ao mesmo tempo. Por exemplo, um pisa no botão que abre

o portão para outro passar, enquanto este aguarda uma ajuda de outro mini. Para facilitar, o direcional digital pode ser usado para visualizar toda a fase. Ao final de uma série de fases, vêm o chefe Donkey Kong. O objetivo é jogar os minis para cima do gorilão, até acabar com sua energia.

Mas não é só do modo single player que o game vive. Existem um editor de mapas para criar seus próprios desafios e compartilhá-los online ou via Wi-Fi local, o que aumenta e muito a durabilidade do game. Para o Wi-Fi local, o outro jogador também deve ter o jogo.

Visualmente, o jogo não surpreenderá ninguém, mas tem um 2D bacana e colorido. Na trilha sonora, algumas músicas e falas típicas da série Mario. Mas o principal, a mecânica de jogo, é bem divertida, e e faz valer o game. As dezenas de fases e a possibilidade de montar a sua própria e exibí-la para o mundo inteiro são dois grandes pontos positivos. Pode não ser tão bacana e original quanto o primeiro, mas acaba sendo um título viciante.



- Rodrigo Russano Dias

Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Ação
Data de lançamento: 27/09/2006

Gráficos: 7,0
Som: 6,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão/Replay: 8,0

7,5

Osu! Tatake! Ouendan

O game musical perfeito para DS!

Ouendan foi o primeiro jogo do gênero musical para o DS. Ele chegou meio tímido, mas conquistou à todos. O destaque inicial fica pelo seu bom-humor. Você controla um trio com a missão de levantar os ânimos daqueles que lhe pedem ajuda. Os casos são os mais variados possíveis: cavalo correndo atrás de ladrão, um cara enfrentando um rato gigante, policiais confrontando robôs, uma “Cleópatra” tentando ficar bonita... enfim. Toda a jogabilidade rola

pela stylus. Durante as músicas, vão aparecendo os números e você deve tocá-los em ordem (1, 2, 3...), ou ainda rolar um círculo por uma linha, seguindo a esfera com a stylus. Em alguns momentos, você terá que rolar uma esfera diversas vezes seguidas, para ganhar pontos adicionais. Você não pode deixar a barra, que se localiza na parte superior da tela, esgotar, senão é Game Over. E, para quem gosta de desafio, existem 4 níveis de dificuldade diferentes.

- Rodrigo Russano Dias



Produtora: Inis
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Musical
Data de lançamento: 28/07/2005

10

Jump Super Stars

Pancadaria com personagens da Shonen Jump

Uma das maiores sacadas no universo gamer já existentes chama-se Jump Superstars! Esse divertidíssimo game de luta combina a já conhecida e aclamada jogabilidade no melhor estilo Smash Bros com centenas de personagens dos mangás da revista nipônica Shonen Jump. Através de decks que podem ser construídos com as mais diversas combinações de komas, figuras dos personagens dos mangás sendo que os de 1 koma (um quadrado) são os helpers,

os de 2 ou 3 os suportes e os de 3 a 5 os personagens lutadores, os jogadores poderão unir seus personagens favoritos num mesmo time para disputar as mais variadas batalhas! O game conta com um story mode, com diversas missões, e multiplayer multi-card ou single card. Uma excelente pedida para fãs de games de luta, e essencialmente necessário para qualquer fã de anime. O que realmente faz falta é um modo online, que está confirmado na 2ª versão.

- Jeancarlos “Omega_Sephiroth” Mota



Produtora: Ganbarion
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Luta
Data de lançamento: 08/08/2005

9,6

Mario Hoops 3-on-3

Enfim chega a versão americana

Para quem achava que a Square-Enix só entendia de RPGs, surpreenda-se, mas nem tanto. Mario Hoops 3-on-3 é um game bem divertido de basquete, com os personagens super carismáticos e já conhecidos da família Mario Bros. O game conta com uma controles e jogabilidade bastante divertidas, inovadoras e funcionais, desenhados de uma forma bem interessante, contando também com opções tanto para destros como para canhotos, o que facilita ainda

mais essa jogabilidade. Além disso, o game tem uma boa quantidade de jogadores e quadras, sendo que mais vão se tornando disponíveis à medida que você vai avançando no jogo. Mas, não é somente da magia da Square-Enix que o game vive. O multiplayer peca por necessitar de outra cópia do mesmo para poder ser realizado, quando seria interessante a opção single-card, e o desnível de dificuldade é alto. Não é um game tão interessante para um não-fã de esportes ou do Mario.

- Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota



Produtora: Square-Enix
 Distribuidora: Nintendo
 Gênero: Esporte
 Data de lançamento: 11/09/2006

7,3

Need For Speed Underground 2

Corridas noturnas decepcionam

Need for Speed Underground 2 foi a estréia do gênero no DS. Pegando carona ainda na moda do tuning nos games, a versão DS apresenta um conteúdo apenas semelhante às versões para consoles, contando com a ausência de um mapa para explorar e tendo apenas as corridas - o que pode ser um ponto positivo para alguns. Você começa com pouco dinheiro, podendo pegar um carro mediano, mas à medida que vence os desafios, muita grana é conquistada,

podendo ser usada para comprar novos carangos e equipamentos. O visual é bom para os primeiros jogos do portátil, mas a jogabilidade fica devendo. A trilha sonora conta com sons repetitivos e temos um multiplayer multiscard. Para descontrair, o game ainda conta com alguns mini-games bem fraquinhos, usando a stylus. Aliás, falando em stylus, a touch screen só é utilizada para acionar o nitro e desenhar decalques. Guarde sua grana para Mario Kart.

- Rodrigo Russano Dias



Produtora: Pocketeers
 Distribuidora: EA
 Gênero: Corrida
 Data de lançamento: 10/05/2005

6,0



DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

Female Slime Tank

Na igreja, faça a seguinte sequência: Y, R, R, U, L, L, baixo, baixo, baixo, Y, select.

Helmet Slime Tank

Na igreja, faça a seguinte sequência: Y, L, L, Y, R, R, Y, cima, baixo, select.

Knightrö

Na igreja, faça a seguinte sequência: Y, L, L, Y, R, R, Y, cima, baixo, select.

The Nemesis

Na igreja, faça a seguinte sequência: Y, R, R, cima, L, L, Y, baixo, baixo, baixo, Y, select.

FIFA SOCCER 07

Challenge Mode

Vença 5 jogos.

Classic Team

Termine o modo Challenge.

OSU! TATAKAE! OUENDAN

Novos níveis de dificuldade

Termine os níveis de dificuldade para ir habilitando outros mais difíceis. Terminando o normal, você habilita o Hard, e terminando o Hard, o nível Insane fica disponível.

JUMP SUPER STARS

Mudar a cor dos desenhos

No menu principal, aperte L/R para mudar a cor do "pincel" que você usa para desenhar na abertura.

MARIO VS. DONKEY KONG 2

Pipe Works Construction Kit

Derrote Donkey Kong no Pipe Works.

Spooky Attic Construction Kit

Derrote Donkey Kong no Spooky Attic.

Toadstool Castle Construction Kit

Derrote Donkey Kong no Toadstool Castle.

Toad Minis

Ganhe bronze em todas as 80 fases.

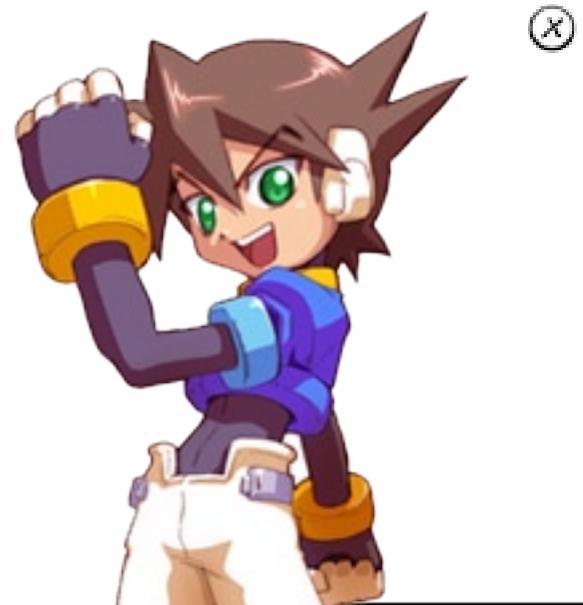
MEGAMAN ZX

Modelo OX

obs.: você precisará do jogo Megaman Zero 4 inserido no slot de GBA.

Derrote Omega em N-1, então passe pela porta que diz "I need something to open this door. The Game Pack Megaman Zero 4 is needed" (traduzido: "I preciso de alguma coisa para abrir esta porta. O jogo Megaman Zero 4 é necessário"). Você vai conseguir uma pedra misteriosa.

Então, depois de derrotar a forma final de Serpent, salve seu jogo, tendo ele completado (Complete). Agora, vá falar com Fluub, e ele lhe dirá que a pedra é o Modelo OX.





TOP 5

Seguem abaixo os 5 jogos preferidos dos redatores atualmente, por ordem de preferência.



Rodrigo

- 1- Osu! Tatakae! Ouendan!
- 2- Mario Kart DS
- 3- Club House Games
- 4- Phoenix Wright - Ace Attorney
- 5- Dragon Quest Heroes - Rocket Slime



Daniel

- 1- Phoenix Wright - Ace Attorney
- 2- Big Brain Academy
- 3- Star Fox Command
- 4- Clubhouse Games
- 5- Tetris DS



João Vitor

- 1- Dragon Quest Heroes - Rocket Slime
- 2- Resident Evil DS
- 3- Club House Games
- 4- Alex Rider - Stormbreaker
- 5- Castlevania - Dawn of Sorrow



Jeancarlos

- 1- Megaman ZX
- 2- Jump Super Stars
- 3- Mario Kart DS
- 4- New Super Mario Bros.
- 5 - Castlevania - Dawn of Sorrow



Luis

- 1- Clubhouse Games
- 2- Phoenix Wright - Ace Attorney
- 3- Mario Kart DS
- 4- Big Brain Academy
- 5- Cooking Mama



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!