

PRIMEIRA REVISTA DIGITAL SOBRE DS DO BRASIL!

NINTENDO DS

BRASIL



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

5
ANO 1



SAIBA TUDO SOBRE A VERSÃO OCIDENTAL DE OUENDAN!

E MAIS:

- RESUMO DA FEIRA NINTENDO WORLD 06
- E MUITOS OUTROS REVIEWS!



MAGICAL STARSIGN



CHILDREN OF MANA



CONTACT

Época de final de ano significa também férias. E este período sempre é farto de jogos e com o DS não é diferente! Estamos recebendo uma verdadeira enxurrada de títulos, um melhor que o outro. A capa já anuncia a chegada desta avalanche: Elite Beat Agents, o sucessor de Ouendan, chega com tudo e você vai conferir um review completo deste mega-hit. Mas não só ele, aliás, longe disso! Magical Starsign, Children of Mana, Contact e até o clássico Scooby-Doo aparece em nossa quinta edição. E, em meio a tantos lançamentos, alguns até tiveram que

ficar de fora, para serem mais comentados na próxima edição. E não pára por aí: um resumo do pouco de DS que pintou durante a feira Nintendo World 2006, evento que serviu para destacar o novo console da Nintendo, o Wii, e as tiras de Gato Coiô na volta da seção Arte, por Gisele Henriques. É isso pessoal, e aguardem por uma NDS Brasil de Dezembro arrasadora!

Rodrigo Russano Dias
Editor Geral

ÍNDICE

- 2** MUNDO DS
- 5** MATÉRIAS
- 6** PREVIEWS
- 9** REVIEWS
- 23** FLASHGAME
- 25** DICAS
- 26** TOP 5
- 27** ARTE



Finalmente, Elite Beat Agents está disponível. Análise completa!
PÁG. 9

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
Daniel Bley
Luiz Belonio

Dúvidas? Críticas? Sugestões? Fale já com a nossa equipe:

contato@ndsbrasil.com.br

Por Rodrigo Russano Dias

Mario Paint está de volta!

Depois de muito tempo sem um game novo, Mario Paint está de volta e, desta vez, em uma plataforma perfeita para o estilo: o NDS, claro. O pouco que se sabe é que terá um modo online para até 5 jogadores e tem sua data de lançamento prevista para 25 de Janeiro de 2007 no Japão. Infelizmente, só temos esta singela imagem.



Mais Dragon Ball Z

E os games baseados em Dragon Ball não param de sair. O segundo para DS, DBZ RPG, será um game de cards, com lutas e eventos baseados nos acontecimentos do anime, lembrando de certa forma o clássico jogo do Super Nintendo. O título deve chegar no começo de 2007.



Nadal invade as quadras em duas telas

Depois do péssimo Top Spin 2, a Codemasters anunciou a produção de um novo jogo de tênis para DS: Rafa Nadal Tennis, cujo título traz o nome do segundo melhor tenista do mundo atualmente. O game promete ser bem interessante, com dois estilos de jogo: um usando os botões e outro com a stylus. Além disso, teremos à disposição um modo carreira e multiplayer para até 4 jogadores usando apenas um card. O lançamento está previsto para Dezembro deste ano.



Nova aventura de Wario em breve



A Nintendo revelou uma nova aventura para Wario durante a NW 2006. Exclusivo para DS, em Wario The Thief nosso personagem poderá usar 7 diferentes disfarces, cada um tendo suas habilidades especiais. Wario terá que resolver vários enigmas usando a stylus, com muito humor. O lançamento está previsto para 18 de Janeiro de 2007.

Uma data para Luminous Arc e Harvest Moon

O RPG tático da Marvelous, Luminous Arc, ganhou data de lançamento no Japão: 8 de Fevereiro de 2007. Dentre os destaques, o título contará com modo online. Outro jogo aguardado é Harvest Moon: You and the Island, que foi adiado na terra do Sol nascente: antes previsto para sair no dia 21 de Dezembro, o game agora chega em também em Fevereiro.

Primeiro vídeo de Top Gear: Downforce

A Kemco disponibilizou, no site oficial de Top Gear: Downforce, o primeiro vídeo in-game do título. Diferentemente dos outros jogos da série, a visão aqui será por cima, lembrando Rock 'n' Roll Racing. Downforce terá 48 pistas e multiplayer em wi-fi local para até 4 jogadores. O lançamento está previsto para o começo de 2007. [Faça download do vídeo clicando aqui.](#)



Novas imagens de Eragon

A Amaze divulgou novas imagens de Eragon, game baseado no livro de mesmo nome, que terá seu primeiro filme, de uma prometida trilogia, lançado no dia 12 do próximo mês. A versão DS está recebendo um cuidado todo especial, contando com um bom visual. Veremos se a “maldição” de games baseados em filmes será válida aqui.



Primeiras screens de Star Wars : Lethal Alliance

Você já conferiu um preview na segunda edição, e agora pode ver as primeiras telas do mais novo game baseado na saga Star Wars para DS. O título está a cargo da Ubi Soft Casablanca, responsável pela versão DS de King Kong e Tom Clancy's Rainbow Six 3: Iron Wrath, para PC. Com grandes ambientes 3D e muita ação, Lethal Alliance promete ser um interessante jogo para o nosso amado portátil.



Quer conhecer ainda mais sobre o mundo DS? Então não deixe de acessar nosso fórum!
<http://www.ndsbrasil.com.br>

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  



Evento da Nintendo exhibe poucos títulos para DS e destaca Wii

Por Rodrigo Russano Dias

O lançamento do Wii está próximo e a Nintendo fez um evento para o futuro console e, claro, para o nosso amado portátil. O bacana é ver que algumas séries do DS, como Cooking Mama, estão sendo bem adaptadas para o wiimote. Mas deixemos o Wii de lado e vamos para um resumo dos games para DS presentes.

O destaque inicial vai para Wario, que estreará um novo game. Em "Wario The Thief", o protagonista será um ladrão e poderá vestir 7 disfarces diferentes. A stylus será usada para resolver os vários enigmas presentes.

Sim City DS também deu as caras, mostrando para o público todo o esquema básico de jogo, que vai usar e abusar das duas telas. Infelizmente, ainda não tivemos uma confirmação de uma versão ocidental.

Outros velhos jogos ou séries já conhecidas também deram as caras, caso de Phoenix 4, Dragon Quest Monsters: Joker, e os adventures Prof. Layton & Mysterious Village, primeiro jogo da Level 5 para DS, e o belíssimo Hotel Dusk 215, dos mesmos produtores do ótimo Another Code. Lunar Knights, da Konami, fechou a pequena quantidade de jogos para o portátil no evento.

Mesmo com esses belos games, o Wii de fato roubou a cena e, cada vez mais, empolga os consumidores. Estamos bem ansiosos para ver quais serão as possibilidades com a conexão DS - Wii.



Quer ver vídeos de todos os jogos para DS e Wii disponíveis no NW2006? Então acesse a url abaixo, do site Game Videos:

[Clique aqui](#)

Phoenix Wright - Ace Attorney: Justice For All

Voltando aos tribunais

Continuando as batalhas jurídicas do jovem advogado de defesa Phoenix Wright, a Capcom resolve trazer para o ocidente uma tradução de seu Gyakuten Saiban 2 (para DS, já que três jogos da série saíram no GBA).

Quatro novos e intrigantes casos estarão presentes. Personagens conhecidos se misturam a novatos, como Franziska Von Karma - advogada de defesa e rival de Phoenix, filha do inescrupuloso promotor Manfred Von Karma - e Pearl Fey - medium espiritual e irmã mais nova de Mia e Maya Fey, que o auxilia em seus casos. A fórmula funciona tão bem que a Capcom já

anuncia um quarto Gyakuten Saiban para o DS, estrelado por um novo advogado inexperiente. Enquanto todo o estilo gráfico do jogo permanece inalterado, a jogabilidade agora conta com as "correntes psicológicas", traumas que impedem as testemunhas de relatar tudo o que sabem, e que devem ser "desfeitas" durante o julgamento.

O jogo já foi lançado no Japão no dia 26 de Outubro de 2006 e está previsto para 16 de Janeiro nos EUA. Para a Europa, uma data ainda não foi determinada, apenas que sai no início de 2007.



- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Capcom
Distribuidora: Capcom
Gênero: Adventure
Data de lançamento: 16/01/2007 (USA)
Expectativa: 8,0

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

“Goooooooooollll!”

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 está para sair para os mais diversos consoles. Para a versão do DS, os produtores da Konami estão preparando uma jogabilidade bem dinâmica, veloz e divertida. A jogabilidade de Winning Eleven 2007 será rápida, com profundidade suficiente para dar aos fãs da série algo para realmente jogarem a fundo. Os controles serão bastante similares à versão do PS2, com o L para driblar, o R para correr e o direcional para mover seu jogador. O X, Y e A vão ser responsáveis por passes e para chutes o Y. Manobras mais avançadas, como dribles duplos e elásticos também serão possíveis usando combinações de botões.

Antes de entrar em uma partida, você terá uma série de opções para posicionar seus jogadores. Claro que você terá um número de diferentes formações para escolher, e um slot para sua configuração favorita ou a sua própria. Pode-se também posicionar os jogadores individualmente, substituí-los, colocar sua linha de defesa mais para trás, criar esquemas de ataque, etc. Por mais que os gráficos não sejam tão incríveis como os das versões para PS2, a animação é boa. Mesmo em níveis mais fáceis, a defesa adversária responde de forma desafiadora, forçando você a efetuar alguns passes para chegar até o gol. Em dificuldades mais elevadas então, será preciso usar

bons movimentos, dribles e jogadas de seleção para chegar até lá. A ação acontece na tela superior, enquanto na tela inferior é exibida sua formação atual, podendo ajustar a pressão do ataque e defesa tocando na tela de um lado ou no outro.

Quando um gol é marcado, a câmera de replay e a velocidade são controladas via um diagrama na tela de toque, o que torna tudo bem fácil de controlar e ajustar, pegando a imagem perfeita do seu momento de glória! A tela de toque também é utilizada de uma forma bem interessante para os pênaltis. Quando você sofre um penalidade máxima, você poderá escolher entre seis áreas no gol para mirar, sendo três no topo e três na parte inferior do gol, ambas com esquerda, direita e meio. O chute então é feito e o goleiro tenta fazer sua função, sendo que há a possibilidade do jogador por a bola para fora. A mesma coisa acontece quando você está a defender um pênalti, tornado o mesmo, literalmente, uma caixinha de surpresas!

O jogo está para chegar ao ocidente em meados de janeiro de 2007, e a expectativa é grande, graças a suas mais diversificadas funções e à conectividade Wi-Fi, permitindo partidas online. Esperamos ansiosamente por mais esse super-título.



- Jeancarlos “Omega_Sephiroth” Mota

Produtora: Konami
Distribuidora: KCET
Gênero: Esporte
Data de lançamento: Janeiro de 2007 (USA)
Expectativa: 8,0



Nanostray 2

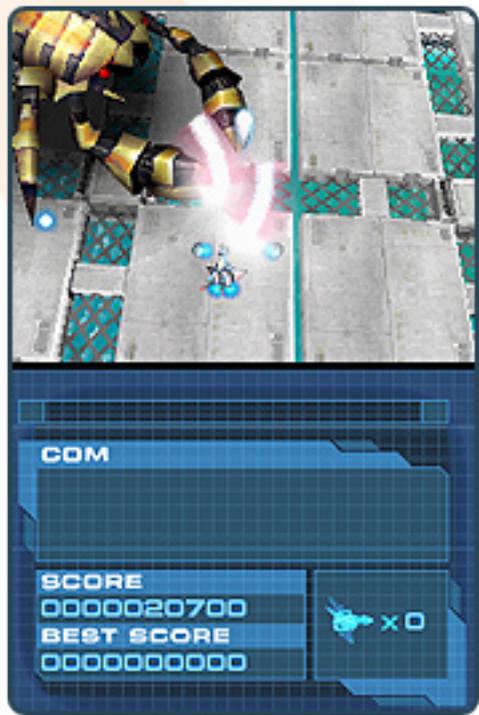
Sequência do elogiado shooter promete

A Shin'en, produtora responsável pelo brilhante shooter à moda antiga Nanostray prepara uma sequência deste jogo de gênero pobre no DS. Enquanto Nanostray não foi o melhor em usar as qualidades do DS, foi um bom jogo de sua espécie, que desapontou a muitos por ser curto e de jogabilidade confusa. Nanostray 2 promete ser mais polido, com fases variadas, hora em scroll vertical, hora horizontal. Nanostray 2 também trará usos variados e inovadores da touch screen, tudo envolto com belos gráficos 3D.

Um modo wi-fi também foi citado, mas ainda não se sabe detalhes sobre ele. No website oficial www.nanostray2.com, tudo indica que haverá lugar para um ranking mundial. O jogo é produzido pela Shin'en Multimedia, que assina também a série Iridion no GBA, Miss Spider: Hop and Fly no DS além de várias trilhas sonoras para Gameboy Color, Gameboy Advance e Nintendo DS. Novamente, a Majesco fica com os créditos pela publicação. Nenhuma data foi dada ainda para o lançamento.



- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Shin'en Multimedia
Distribuidora: Majesco
Gênero: Shooter
Data de lançamento: A ser anunciada
Expectativa: 7,5



**Para nós, game
é coisa séria.**

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

GAMERS
PRO DICAS



Elite Beat Agents

Os agentes tomaram conta do DS!

Elite Beat Agents é a versão ocidental de Osu! Tatakae! Ouendan!, jogo musical japonês, que apesar de suas vendas tímidas no Japão, é muito popular e comentado deste lado do globo.

Ouendan em alguns aspectos se parece com um parente distante, o clássico Parappa the Rapper (PS1), aonde o jogador tinha que clicar em botões no tempo certo, acompanhando a música. Ouendan se utiliza deste princípio, porém com um “toque” a mais. Isso mesmo, você vai “dançando” com a stylus para clicar sobre os botões, sempre no ritmo da música. Mas o game vai muito além disso, história divertidíssimas, contadas no melhor estilo mangá. Mesmo que o jogador não seja fluente no idioma japonês, as risadas são garantidas.



Mas e nós ocidentais? Como jogar sem entender nada de japonês! Somente traduzir o game não seria o suficiente, já que a maioria das situações bizarras de Ouendan são tipicamente orientais. Foi necessário então uma localização por completa, não só traduzir o game, mas adaptá-lo totalmente ao novo público: o resultado disso é Elite Beat Agents.

EBA só se parece com seu irmão oriental no quesito jogabilidade, de resto não há nada em comum com OTO. História, nova, situações novas, personagens novos. Os agentes em questão são de uma força especial secreta dedicados a ajudar pessoas (e até animais) nas mais diversas situações: desde diretores de cinema quase desempregados até um simpático cão que se perdeu do dono. Bizarro? Sim! A bizarrice e o absurdo são duas constantes no game. Ingredientes essenciais para a diversão.

Para progredir no jogo é necessário seguir o ritmo da música, através de botões numéricos que surgem na tela. O tempo correto para apertar os botões são determinados por círculos que vão diminuindo até ficarem do tamanho do botão. Pode parecer simples ou até chato para quem nunca viu ou jogou, mas esse tipo de jogabilidade é fantástico e viciante; o ritmo dos botões casam perfeitamente com a música, enquanto os agentes fazem a coreografia. Gamers hardcore ou casuais se rendem à diversão de Elite Beat Agents. Como qualquer outro jogo musical, a prática faz a diferença aqui. Cada música tem seu nível de dificuldade. Se as primeiras não apresentam grandes dificuldades, as canções finais são desafiadoras, sendo quase impossível concluir o estágio na primeira tentativa. Não que isso seja mau, pois o fator replay de EBA é excelente.





REVIEWS

Falando em música, o jogo oferece no total 18 músicas (disponíveis conforme a pontuação geral aumenta, junto com o ranking), dos mais variados tipos. Clássicos do rock como Highway Star (Deep Purple) e Let's Dance (David Bowie), o divertidíssimo Y.M.C.A. (Village People) e sucessos da música pop como Material Girl (Madonna) e Sk8er Boi (Avril Lavigne).

A parte sonora de EBA é excelente, além das músicas com uma excelente qualidade (recomendo jogar com fones de ouvido para melhorar ainda mais), os efeitos sonoros cumprem bem seu papel. Além da stylus que funciona como instrumento: a cada clique nos botões durante as partidas, sons como os de pratos ou teclados ajudam o jogador a entrar ainda mais no ritmo.

Os gráficos são excelentes e funcionam muito bem. Antes do início e durante as fases, a situação é passada ao jogador no melhor estilo mangá. Quadros bem ilustrados e dinâmicos dão vida a história. A ação acontece nas duas telas: na de baixo aparecem os botões para o jogador acompanhar a música enquanto os agentes fazem a coreografia. Na tela superior, animações mostram personagens executando tarefas que indicam a boa (ou não) atuação do jogador.

O modo multiplayer também diverte muito. Com multiscard até quatro jogadores podem se desafiar. As músicas são as mesmas do modo single player, porém com situações totalmente novas. O modo single card (download play) também está presente no jogo, apesar de ser um decepçante. Apenas quatro músicas ficam disponíveis, o tempo de download é enorme e a qualidade do som é horrível.

Melhorias foram feitas em relação ao Ouendan. Os modelos dos agentes estão mais animados e se movimentam com mais naturalidade. Agora é possível cortar a introdução de cada fase

e ir direto a ação, muito útil naqueles estágios difíceis que só se avança na milésima vez. A maior novidade fica por conta do modo replay, aonde o jogador pode salvar um replay de cada estágio para depois assistir ou ainda compartilhar com os amigos através de wifi (local). Perfeito para ver os erros ou acertos e aperfeiçoar ainda mais as habilidades. Talvez alguns jogadores ocidentais sintam falta de toda bizarrice e sons J-Pop de Ouendan, mas EBA é fantástico e compensa com músicas variadas e as novidades. Sua fórmula simples garante um jogo viciante e divertido como poucos. Gamers hardcore ou casuais terão horas de diversão. É o melhor game musical disponível no mercado. Corra atrás do seu! Interessou-se no game? Ou já terminou as músicas no nível S e quer desafiar alguém a quebrar seu recorde? Vá além do game, acesse www.ndsbrasil.com.br e participe do nosso fórum!



- Daniel Bley

Produtora: iNiS
 Distribuidora: Nintendo
 Gênero: Musical
 Data de lançamento: 19/09/2006

Gráficos: 9,0
 Som: 9,5
 Jogabilidade: 10
 Diversão/Replay: 9,5

9,5



Children of Mana

Simples até demais

Enfim a versão americana de Children of Mana está em nossas mãos. Depois de muita expectativa pela estréia de um jogo da série no DS, alguns comemorarão e outros vão se decepcionar. O fato é que CoM não segue exatamente o mesmo esquema de jogo que os anteriores. A aventura agora se baseia mais na exploração de dungeons, com objetivos mais simples e muito foco na ação, praticamente ininterrupta. Em resumo, você deve sempre procurar um item especial que faz seu personagem ser transportado para o andar seguinte, e isso vai se repetindo até chegar no chefe.

Antes de começar a aventura, você tem à disposição 5 personagens diferentes, cada um com suas características exclusivas. Mas, no geral, todos podem usar as mesmas armas e habilidades. O sistema de jogo é simples e até de certa forma interessante. Você pode ter equipadas até 2 armas por vez. O botão "A" representa uma e o "X", outra. Pode-se desferir ataques simples e combos, apertando-os seguidas vezes. Dependendo da arma, deixando o botão segurado, pode-se usar habilidades especiais. Por exemplo, com uma espada, o personagem ganha um escudo protetor, que pode refletir flechas; já usando uma corrente, esta se estica, podendo

puxar itens e inimigos que estejam a uma certa distância. A variedade de armas infelizmente é bem pequena, o que em um jogo como esse poderia ganhar muitos pontos, dando vontade ao jogador de sempre explorar as dungeons em busca de equipamentos mais variados. As magias também existem, e são usadas através dos elementais que você pode escolher antes de ir para a ação. Estes são liberados segurando o botão "B" e cada um tem uma habilidade diferente, mas poucos acabam sendo realmente úteis. Na maior parte do tempo você se encontrará "fuzilando" o botão "A" de seu DS. Para incrementar mais o sistema de jogo, existem as Gems, pedras especiais que lhe premiam seu personagem com melhores atributos. Inicialmente, você tem um espaço pequeno para colocar as Gems, mas este pode ser aumentando com o passar do tempo. Pode-se ainda fundir estas jóias e ter algumas únicas, ocupando até dois espaços. O inventário de itens também pode ser ampliado, pagando exorbitantes preços. O ruim é que você só tem acesso à ele na metade das dungeons ou na vila.





REVIEWS

Se você espera um grande enredo, pode ficar sentado. Lotado de clichês, este não lhe rende momentos de despertar muita curiosidade ou grandes reviravoltas, o que é uma pena, já que jogos Mana sempre tiveram boas histórias. Os personagens ao menos são simpáticos, assim como todo o visual do game. O belíssimo trabalho artístico da Square-Enix já é algo característico da série e permanece aqui, com personagens bacanas e cenários maravilhosos, todos desenhados à mão, tendo apenas como falha a falta de um pouco mais de animação. No mais, é um dos mais belos games 2D para DS.

Para fugir um pouco da aventura principal, você também pode cumprir side-quests, mas a maioria é bem simples e sem muitos desafios. O melhor fica mesmo por conta do multiplayer cooperativo, podendo ser jogado entre até 4 pessoas, em wireless. Isso aumenta e muito a vida útil do game, sendo bem divertido, já que a aventura principal não dura muito tempo.

Enfim, se você é fã da série Mana ou simplesmente gosta deste gênero, com ênfase na exploração de dungeons, se sentirá em casa. Mas não espere muita profundidade.



- Rodrigo Russano Dias



Produtora: Square-Enix
 Distribuidora: Square-Enix
 Gênero: RPG/Ação
 Data de lançamento: 30/10/2006 (USA)

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

7,0



Phoenix Wright: Ace Attorney

Defenda os inocentes em duas telas!

Pois é, DS é inovação. E a Capcom mostra isso não por reviver o grande gênero de aventura baseada em texto, mas por trazer pro ocidente um jogo tipicamente japonês, e ser muito bem sucedida nisso. Inclusive, todos os personagens ganharam novos nomes que encaixam perfeitamente com a personalidade. Um trabalho primoroso de localização. Phoenix Wright não é nenhuma novidade, trata-se do título ocidental da série Gyakuten Saiban, original do GBA, onde você assume a pele do advogado recém-formado, investigando cenas de assassinatos e lutando para defender seu cliente na corte. Mais precisamente, Phoenix Wright: Ace Attorney é uma adaptação para o DS do primeiro Gyakuten Saiban do GBA, lançado em 12 de outubro de 2001. São os quatro casos do original, totalmente adaptados para usar as duas telas, a stylus e microfone do DS. Além de um quinto caso exclusivo e cheio de coisas novas que só o DS faz.

Graficamente, Phoenix Wright é saudoso. Salvo raras cutscenes mostrando o crime sendo cometido, todo o jogo é exibido na velha forma das imagens estáticas, com movimentos

apenas em olhos, bocas e mais alguns detalhes. Mas tudo é tão bem desenhado, detalhado e colorido, que ninguém reclama dos gráficos estáticos. Na verdade lembram até quadrinhos, o que cai como uma luva nesse estilo de jogo.

Cada parte do jogo tem uma música que se adequa bem à ocasião, mistério, humor, apreensão. É legal perceber a relação entre as falas, a música de fundo e os efeitos sonoros que dão entonação. Principalmente durante um julgamento, há uma música ótima que toca quando o Phoenix está pon-do uma testemunha mentirosa contra a parede.

O jogo tem duas jogabilidades bem distintas. Ao receber o caso, o Phoenix sai à campo, investigando. Você pode ir a diversos locais, conversar com pessoas, fuçar os ambientes em busca de evidências, e até mostrar essas evidências a pessoas para conseguir informações. Tudo numa navegação intuitiva por menus. E são essas evidências e informações que serão sua munição no tribunal. Nessa parte, as testemunhas relatam o que sabem ou viram e durante a fase de aca-reação (cross examination) é a sua deixa para analisar





REVIEWS

calmamente os testemunhos, linha por linha. E é a melhor parte, você deve ficar atento a tudo o que é dito e apontar contradições devidamente provadas com evidências.

E é uma boa hora para gritar "HOLD IT!" no microfone para fazer a testemunha desenvolver melhor algum trecho do testemunho. Ou "OBJECTION!" para apresentar um evidência que claramente contradiz o que foi dito. Ou ainda "TAKE THAT!" para apresentar ao juiz uma evidência pedida ou apontar um fato curioso em uma foto. Claro que o uso do microfone não é obrigatório, apesar de divertido, você pode apenas tocar nos respectivos botões com a stylus ou usar os botões do DS.

A qualquer hora, você pode acessar o arquivo da corte e inspecionar suas evidências e descrição de personagens envolvidos no caso. Para um advogado, evidência é tudo. E levantar uma objeção sem mostrar a prova para ela te faz ser repreendido pelo juiz, e ter cinco repreensões te faz perder o caso, ou seja, é game over. Felizmente, é possível salvar a qualquer hora, bastando apertar start. Como mencionado, o jogo tem um quinto caso inédito, onde além da maior dificuldade que os outros,

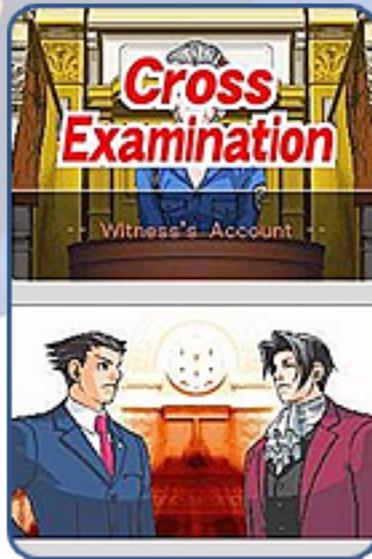
introduz novos modos de investigação, como poder ver um modelo em 3D dum objeto para procurar detalhes, um spray que detecta vestígios de sangue ou o famoso pó de alumínio, que você espalha com a stylus e sopra para procurar impressões digitais.

O jogo é extremamente linear, não te fazendo re-jogar. Mas os casos se resolvem de uma forma maravilhosamente intrigante, te faz lembrar dos livros de Agatha Christie. Se você está inteirado com o direito penal, vai notar algumas discrepâncias no desenrolar, como um juiz altamente influenciável que aceita até o testemunho duma criança e dum papagaio, além de ser submisso a um chefe de polícia e um promotor de renome. O ponto mais marcante do jogo é o carisma dos personagens, vilões que te fazem mesmo odiar, tamanho cinismo ou prepotência, ou personagens que fazem rir, seja pelo nome, atitude ou modo característico de falar.

Phoenix Wright - Ace Attorney é um jogo totalmente baseado em leitura e interpretação de textos em inglês, então se você não domina este idioma, ou não gosta de ler, passe bem longe deste que é uma ótima pedida pra quem cumpre esses requisitos.



- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Capcom
Distribuidora: Capcom
Gênero: Adventure
Data de lançamento: 11/10/2005 (USA)

Gráficos: 7,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão/Replay: 7,5

7,9



Magical Starsign

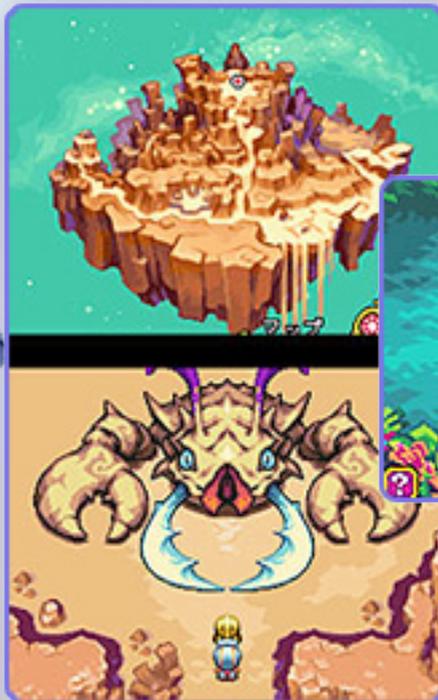
Uma aventura mágica e colorida em Hogwarts... err... Baklava! Conheça um pouco sobre mais um RGP para o DS!

Magical Starsign é um RPG colorido e bem desenhado que tenta utilizar todo esse visual para cativar a quem joga logo de cara. Do seu conceito de arte até os nomes realmente exóticos, há sempre algo para fazer quem joga sorrir. Talvez seu sistema de batalha possa ter pequenos detalhes enfadonhos e sua história seja um pouco simplista, mas há personalidade suficiente para manter esse apelativo RPG na sua coleção.

Nossos variados heróis e heroínas iniciam suas aventuras na Academia Will-O'-Wisp, estudando magia através da tutela da brilhante, porém distraída instrutora, Senhorita Madaline. As crianças escutam a Senhorita Madaline e o diretor da academia conversando sobre um problema urgente que mandaria a Madaline para seu mundo natal, Kovomaka, para o planeta do vento, Puffoon. Quando sua amada professora não retorna, depois de três meses, Lassi inicia uma busca pelo lendário foguete escondido. Descobrimo a nave, as crianças embarcam sem pensar e antes que possam pensar em outra coisa, elas são lançadas para ao espaço, sendo espalhadas pelo sistema de Baklava e seus diversos mundos. É uma básica aventura do bem con-

tra o mal, se não pelo choque de inspiração, como descobrir que a polícia espacial é na verdade uma organização que trabalha apenas com papalada e que não toma atitudes contra o crime! Pode isso? Parece um país que conhecemos...

Cada um dos personagens de Magical Starsign controla magia derivada dos elementos dos planetas de Baklava. O robô Mokka tem uma afinidade com a terra, já o enérgico Pico com o fogo, a serena Chai com madeira e assim por diante. Cada elemento tem suas próprias virtudes e fraquezas, como a água que é mais fraca que a terra mais apaga o fogo. Seu próprio personagem do jogo, que você pode escolher entre um menino ou uma menina, além do nome, tem a escolha de ter uma afinidade com a luz ou com a escuridão. Luz e escuridão se opõem diretamente, como vocês verão abaixo, não afetando nenhum dos outros elementos, que têm aplicações ao sistema de combate. É na tela inferior do DS onde você irá fazer toda a exploração desse brilhante e cartunista mundo de aventuras e como você, tecnicamente, pode utilizar tanto o direcional como os botões principais para andar, torna-se muito mais





fácil se movimentar utilizando da tela de toque, clicando com a stylus para onde você deseja ir. O jogo praticamente abandona completamente os botões do DS em favor da tela de toque, o que no geral funciona muito bem, especialmente para navegar pelos menus, pelo jogo e na batalha. Você também poderá invocar magias elementais, para resolver alguns quebra-cabeças, selecionando elas na tela de baixo além de poder coletar itens pelos cenários, como escudos arco-íris, por exemplo. A tela de cima serve para a continuação do cenário, mas pode também mostrar diferentes mapas, status, e outras informações úteis no desenrolar da aventura.

Você irá batalhar aleatoriamente, enquanto explora os diversos planetas do jogo, levando até seis personagens para a batalha de uma só vez. Poderá também arrumar o seu grupo em fileiras da maneira que desejar, sendo que a fileira da frente poderá dar ataques à curta distância e a de trás com magias. Quando você invoca uma magia com a fileira de trás, o dano será dividido entre os monstros, sendo que os efeitos serão menores que uma magia direcionada a um alvo.

Na medida em que os planetas elementais movem-se pelo espaço, seus poderes ganham bônus temporário, quando alinhados a certas regiões de sua órbita, como, por exemplo, quando o planeta do fogo receber a sua aura de fogo, qualquer personagem com afinidade ao fogo receberá bônus de poder. Você pode checar onde os planetas estão, a qualquer momento, através da tela de “astrolog”, que você pode trazer à tela-topo do DS durante uma batalha. Seu personagem principal tem uma afinidade com a luz ou com a escuridão, que é vinculada ao ciclo de dia e noite do jogo. Personagens da luz são mais fortes durante o dia e fracos à noite, e vice-versa. Para se ter uma idéia, uma vez que a luz e a escuridão operam dessa forma, se você tiver um herói da luz e atingir um chefe da escuridão à noite, pode ter certeza que o dano que

você causará nele será ridículo. Um detalhe ruim com o sistema de batalha é o fato de que você não pode adiantar as animações de batalha, até porque você precisa vê-las para ganhar o bônus de magia apertando no momento devido, o que pode tornar-se chato com o passar do tempo. Bem que um botão para adiantar poderia estar disponível.

O jogo tem uma duração bastante interessante para um RPG, com pelo menos 20 horas para uma experiência completa. Há uma série de pequenos itens a serem coletados pelo caminho, dungeons extras a serem exploradas e algumas atividades interessantes em multiplayer. Se você se encontrar com um amigo que também tenha o jogo, através do tag mode vocês poderão trocar “Amigo info”, para ganharem itens e ovos. Você poderá encubar esses ovos na sua nave e depois que racharem, você receberá um personagem “egg”, que você poderá utilizar em partidas multiplayer e single-player, porém esse não evolui em single-player, o que é uma pena.

Magical Starsign tem um humor genuíno e é divertido de se jogar, por mais que as batalhas não sejam tão divertidas depois de algum tempo. Jovens RPGistas e aqueles que apreciam um script engraçado poderão ter mais essa aventura em sua coleção.



- Jeancarlos “Omega_Sephiroth” Mota



Produtora: Brownie Brown
 Distribuidora: Nintendo
 Gênero: RPG
 Data de lançamento: 23/10/2006 (USA)

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

7,7



Scooby Doo! Who's watching who?

O pessoal do desenho animado invade a sua telinha! E manda muito bem!

Baseado no clássico desenho da Hanna-Barbera lançado no ano de 1969, Who's Watching Who? é um jogo surpreendente.

A princípio rola o preconceito: -Esse desenho é muito antigo pra virar um bom jogo. Ou algo do tipo: -Esse cachorro nunca foi engraçado. Estas frases estão totalmente equivocadas e, por incrível que pareça, esse jogo é muito bom. Muito mesmo.

O grupo todo está presente no jogo: Fred, Velma, Daphne e Salsicha, marcam presença e têm funções diferentes durante o jogo. Enquanto um ajuda com as pistas, o outro pilota o carro e coisas do gênero. As histórias são as mesmas dos desenhos: descobrir o culpado por um determinado crime, e para isso você precisará coletar pistas e armadilhas para

indicar o vilão e prendê-lo no final do episódio. Você guiará Scooby Doo na maior parte do tempo e terá que passar por inimigos temáticos em cada tela, que vão de um cemitério até um hotel abandonado, e em alguns momentos você controlará o Mystery Machine... sim, você controla o furgão do grupo.

Os gráficos são soberbos, uma mistura de side-scrolling com 3D muito bem elaborada e sem dúvida um dos mais lindos gráficos do Nintendo DS até agora. Os efeitos sonoros também são soberbos e dão um clima especial ao jogo. O único pecado é a famosa linearidade em jogos do gênero, mas isso não chega a comprometer a diversão, pois estamos falando de um jogo com muitas qualidades.

Você jogaria esse jogo por um biscoito Scooby???



- Luiz Belonio



Produtora: Human Soft
Distribuidora: THQ
Gênero: Ação
Data de lançamento: 09/10/2006 (USA)

Gráficos: 10
Som: 8,5
Jogabilidade: 8,5
Diversão/Replay: 7,0

8,5



O RPG Aventura mais exótico de todos os tempos chegou, mas agradará a todos?

Contact é uma pequena aventura RPG onde você joga com um garoto recrutado para auxiliar um cientista a fazer seu laboratório voador voltar a funcionar. O game tem um bom senso de humor e charme, mas mesmo com uma história envolvente, o mesmo tem pequenos problemas com ambientes enrolados e simplistas, além de combate repetitivo que faz um estranho contraste com um game bom graças a muito esforço dos produtores e seu estilo exótico.

No início de Contact, você será apresentado ao professor, que mais parece ter sido retirado de um velho game da Nintendo e aparenta ser um cara legal o suficiente, com seu lindo cãozinho que sonha em um dia ser um gato!? Você estará no controle de um jovem chamado Terry, a quem o professor precisa para coletar algumas células de energia que foram espalhadas por todo o arquipélago tropical e o laboratório espacial pode ser utilizado como uma embarcação que navegará por essas ilhas. Então, Terry deve partir em busca dos pedidos do professor, encontrando todos os tipos de estranhos monstros, militares e um grupo rival de aventureiros conhecidos como os CosmoNOTs. Terry explorará game adentro por fases no melhor estilo dungeon, destruindo monstros e pilhando itens, enquanto resolve alguns básicos, e às vezes chatos, quebra-cabeças. A “loucura” inicial rapidamente dá caminho para uma intensa exploração de dungeons. O combate em Contact é puramente baseado em status, então o que você realmente precisa fazer é chegar perto de um inimigo, apertar o botão B para entrar no modo de combate e assistir enquanto Terry troca

pancadas com o inimigo até que alguém fique completamente sem life. Você pode utilizar comida e outros itens para restaurar sua energia e você pode aprender uma variedade de habilidades especiais, mas o combate nunca realmente empolga, porém algumas pessoas poderão curtir a possibilidade de estratégia, uma vez que não é você quem dá os golpes. Na verdade, algumas batalhas podem ser evitadas por apenas correr, passando pelo adversário. Entretanto, algumas batalhas não poderão ser evitadas, principalmente as contra os chefões, para os quais você provavelmente perderá na primeira vez em que os enfrentar, pois você estará muito fraco para vencer. Você não ganha pontos de experiência por derrotar criaturas em Contact, mas você tem uma força que cresce gradualmente enquanto você luta, assim como se você levar muitas pancadas, perceberá que Terry vai ficando mais forte e assim as coisas vão evoluindo. Não há uma consequência real para quando você ficar sem life além de uma viagem de volta para o laboratório do professor, então a jogabilidade esfria um pouco, quando você terá que espancar os mesmo inimigos nas mesmas telas para poder ficar mais forte.





REVIEWS

O jogo, de alguma forma, não é linear no início, mas a habilidade de viajar para diferentes locais e explorar ao redor dos ambientes sem muita direção, faz com que fique um pouco mais difícil de saber o que você supostamente deveria fazer. Para crédito ao jogo, há uma série de diferentes itens a serem encontrados, incluindo diferentes roupas para Terry que mudam sua aparência e lhe dão novas habilidades. Algumas dessas dão novas perícias, como a habilidade de cozinhar, pescar ou abrir fechaduras, então encontrar novas vestimentas pode ser realmente empolgante. Mas depois, será hora de voltar a correr pelas mesmas áreas, lutando contra as mesmas criaturas. Você perceberá o crescimento de Terry à medida que o tempo vai passando, seja lutando ou melhorando as demais características, o que é importante a qualquer RPG.

O game não faz muito uso das duas telas do DS, pois basicamente a tela superior serve apenas para mostrar o professor com seu trabalho diário, enquanto você faz o trabalho sujo. Você utiliza a tela de toque do DS e suas funções em certos locais. Contact também tem músicas legais, mas a mudança da música ambiente para a de combate pode ser irritante às vezes. Os efeitos sonoros estão meio dispersos, mas são decentes. Não há falas narradas, porém há uma voz legalzinha quando os personagens principais falam, dando a eles um pouco de personalidade. Ajuda o fato

que há um bom diálogo escrito, que às vezes é bem engraçado e divertido. É perceptível a criatividade que fora utilizada nesse game, como de que forma o manual de instruções é apresentado como se fosse um blog pessoal do professor, completo com até deixas pessoais emocionais e anotações sem sentido.

Contact é relativamente curto para um RPG, com cerca de 10 horas, mas, pode durar mais se você ficar preso. Apesar de que há muita coisa a ser explorada depois que você termina a história principal, como tentar conquistar o coração de várias garotas. O jogo tem um básico uso da Wi-Fi em forma de um sistema que permite você e outros jogadores troquem friend codes para possam visitar a ilha especial onde irão encontrar outros personagens não jogadores (NPCs). Lá, poderão conseguir alguns itens especiais, o que faz valer a pena ficar online.

Para uns, Contact não será tão divertido ou tão estranho assim. Suas idéias estranhas são introduzidas no início e reconciliadas no final, até certo ponto. Mas no meio, você terá um game básico de aventura/RPG. Só não se perca muito, para poder curtir o que esse game realmente tem a oferecer. Já para outros, Contact brilhará graças à profundidade que apresenta e seu estilo exótico. Achou os comentários finais meio estranhos? É porquê você não jogou Contact ainda.



- Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota

Produtora: Konami
 Distribuidora: Konami
 Gênero: Esporte
 Data de lançamento: 02/11/2006 (JAP)

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





Mage Knight: Destiny's Soldier

Fãs, contemplem! Não fãs, leiam essa matéria e tirem suas conclusões...

O nome Mage Knight é bastante familiar para os fãs de RPGs de mesa ou de jogos com miniaturas. A série é bastante conhecida pelos EUA e até pelo Brasil, porém deixou de ter a fabricação de suas miniaturas para transformar-se em uma série de games, para as mais variadas plataformas, com os mais diferentes estilos de jogabilidade, envolvendo as regras já conhecidas pelos antigos fãs da versão em miniaturas. Não seria diferente com o DS, então a Namco resolveu investir nessa idéia, originalmente criada pela Wizkids. O game é um pouco complexo, envolvendo batalhas em turnos e guerreiros medievais. O mesmo ainda conta com uma profunda e interessante estratégia que são o coração de Mage Knight DS.

O jogo é normalmente controlado usando a tela de toque, mas a interface poderia ter sido bem melhor. Há uma tonelada de informações na tela, assim como alguns ícones difíceis de ler e levará um tempo antes que você se acostume a isso. Por mais que haja uma série de informações em tela você achará que ainda falta algo. Quando você está preparando um exército antes da batalha, fica a impressão que não há como arrumar a lista de seus guerreiros, como mandar embora aqueles que você não precisa ou quer mais, sendo que os guerreiros não morrem permanentemente depois de uma batalha. Ações básicas, como criar sua formação antes da batalha

e atacar adversários, requerem um pouco de trabalho também, apertando em ícones na tela e arrastando e soltando os personagens pelo mapa. A interface inclui um sistema de "help" que é essencial para entender o que alguns dos ícones da tela significam, mas não faz referência a alguns problemas que o game pode apresentar como o funcionamento do jogo. Os guerreiros podem também fazer outros tipos de ações pagando com sua energia vital. Esses detalhes, juntamente com um monte de personagens diferentes, certamente dão a Mage Knight DS uma profundidade considerável. Falhas são visíveis, fora a falta de opções para a jogabilidade, que você com certeza esperaria para um game desses. Há uma ramificada história para um jogador, em forma de campanha, que tem uma série de combates a serem travados. O game promete mais de 70 mapas, mas a variedade entre eles não é tão grande assim. O grande pecado é não haver multiplayer; O espírito desse game traria um incrível multiplayer entre os exércitos, pelo menos ao velho e bom "sua vez, depois a minha". Você também não pode criar as suas próprias batalhas contra o computador, pode até repetir as batalhas e escolher personagens diferentes, mas será a mesma batalha, não acha?

O game por si só pode ser desafiante e interessante, mas, se você não for paciente e não gostar de games de estratégia, fique longe desse.



- Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota

Produtora: Namco
Distribuidora: Big Blue Bubble
Gênero: Estratégia
Data de lançamento: 26/10/2006 (USA)

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

7,4



tudo um dia fica velho...



GameHall

Old School Gamers

www.gamehall.com.br



Avatar - The Last Airbender

A péssima tradição de jogos baseados em filmes/desenhos continua?

Há muito tempo, o mundo vivia em paz, dividido em quatro grupos. A Nação do Fogo, a Vila da Água, o Reino da Terra e os Nômades do Ar, e o Avatar, um único ser que dominava os quatro elementos. Mas a paz foi rompida quando a Nação do fogo atacou os outros povos, cegos por poder. Quando o mundo mais precisava de sua ajuda, o Avatar desapareceu. Cem anos se passaram, e muitos já achavam que o avatar não reencarnou entre os Nômades do Ar, que foram dizimados pela Nação do Fogo. A balança havia sido quebrada. Na Tribo da Água no Polo Sul, Katara, uma jovem aprendiz de dobras de água, e seu irmão Sokka, encontram um aparentemente jovem garoto chamado Aang, habilidoso nas dobras de ar, que realmente é o Avatar. Mas para se tornar um bom Avatar, e derrotar a Nação do Fogo, ele ainda tem de aprender a dominar as dobras de água, fogo e terra.

O jogo tem um visual meio conhecido dos clássicos dos 32-bit, como Xenogears, Grandia ou Breath of Fire 3. Cenários poligonais e personagens em sprites 2D. Sem slowdowns nem ser-rilhado, e melhor, sem pixelado nos sprites. A câmera pode ser meio incômoda, já que é fixa no alto e você pode girar em 360° com L e R, mas sempre há alguma parede obstruindo a visão. Efeitos de água são muito bem feitos. Nas batalhas, você vê efeitos de transparência muito bons nas magias - aqui chamada de bendings (dobras).

E embarca em uma jornada por conhecimento, com a ajuda de Katara, Sokka e os amigos que encontra no caminho. Sempre perseguido pelo príncipe Zuko, filho do Senhor do Fogo. Avatar - O Último Dobrador de Ar é uma série animada produzida pela Nickelodeon. Apesar de ser feita no ocidente, tem todo um ar de anime japonês. Movimentos de artes marciais chineses foram adaptados às dobras elementais, artes de controle dos elementos. E, pelas mãos da Tose, se sai como um ótimo jogo de RPG para o Nintendo DS.



Falando nas batalhas, elas vão agradar a muita gente, por não haverem encontros aleatórios, como em Final Fantasy, você pode simplesmente evitar os inimigos. O jogo tem um bom uso para a stylus, toda a manutenção do grupo, inventário, menus, é pela touch screen. Para usar um item numa batalha você simplesmente arrasta o item para o personagem. Essas batalhas são em tempo real, em que você controla um personagem e os outros são por IA, e você pode mudar de personagem simplesmente tocando na tela.





REVIEWS

A batalha, como toda a ação acontece na tela superior. Você tem o HP de seu personagem ativo e um medidor chamado de Chi, que quando cheio, permite usar um movimento de bending (botão X) ou a defesa elemental (botão A), que defende qualquer ataque. Os botões Y e B são para ataque e defesa normais, respectivamente. Por não haver pausas na ação, você pode, e deve, pausar o jogo para usar um item na batalha.

Cada personagem começa com um movimento de bending e adquire mais conforme ganha níveis. O legal é que alguns bendings de certos personagens requerem algo mais, como desenhar kanjis em um pergaminho ou comprar certo item. Um ponto a se notar, é a não existência de hotéis. HP se cura com itens, ou após vencida uma batalha os personagens ganham um mínimo de HP. Salvar pode ser feito a quase qualquer hora, bastando apertar START.

O som do jogo é o que se poderia esperar, músicas que se encaixam muito bem com a situação, talvez um volume maior fosse melhor. Os efeitos dos elementos são muito bons. As cenas com vozes, geralmente após um chefe, são obviamente ótimas, com a dublagem da série de TV. O jogo é permeado por minigames como resolver um puzzle que abre uma porta usando o Momo, um lêmure, ou passar sem ser notado numa bibliote-

ca. O ponto Alto dos minigames é o Four Nation Force, um jogo de tabuleiro que usa a stylus e exige bastante estratégia. Em toda cidade vai haver alguém pronto para apostar uma grana contra você.

Para quebrar um pouco a linearidade do jogo, você pode encontrar alguma sidequest, como achar uma certa erva curativa para um personagem doente, ou treinar com um monge para conseguir um pergaminho elemental. Falando em ervas, nos ambientes você encontrará vários tipos delas que podem ser misturadas nas cidades por um herbalista, criando diversos itens.

O que pode ser visto como um contra nesse ótimo jogo é a transição de fases. Você não faz longas jornadas pelo mapa, não há mapa mundial. Basicamente você anda pelas dungeos lutando e juntando níveis, enfrenta um chefe, os personagens conversam um pouco (com vozes) e já aparecem no próximo capítulo. Cenas em anime seriam uma boa pedida. Como a abertura que é a mesma do cartoon. Também não há como retornar a fases anteriores, então certifique-se de ter feito tudo antes de ir ao chefe.

Com tão poucos contras, Avatar - The Last Airbender se consagra como um ótimo jogo para o DS, e boa pedida de compra.



- João Vitor dos S. Silva

Produtora: Tose Software
 Distribuidora: THQ
 Gênero: RPG/Ação
 Data de lançamento: 10/10/2006

Gráficos: 9,0
 Som: 8,0
 Jogabilidade: 9,0
 Diversão/Replay: 7,5

8,4

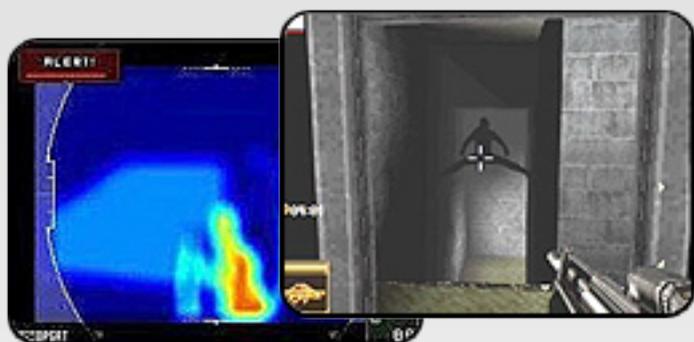
Splinter Cell: Chaos Theory

Sam Fischer fazendo ponta no DS

A série Splinter Cell nasceu na geração passada de consoles e fez (ou melhor, ainda faz) muito sucesso. É claro que o agente Sam Fischer não ficaria de fora da febre de duas telas. Como sempre, você terá que se infiltrar em bases inimigas e lidar com terroristas. Sam tem uma boa variedade de movimentos, e pode se agachar, correr, pular, usar cordas, etc. Os menus de ação continuam no mesmo estilo da série, e agora a stylus pode ser usada para tais fins. A

touch screen abriga um inventário, além de poder mudar os ângulos de visão e equipamentos especiais, como a visão noturna. Graficamente, o game ficou fraco em um geral, com algumas texturas ruins e muitos slowdowns. E isso somando ao péssimo frame rate do game, tornando-o muito lento. Em resumo, a Ubi não quis ter muito trabalho na versão DS e acabou por lançar um port piorado do game original para N-Gage. Guarde sua grana.

- Rodrigo Russano Dias



Produtora: Gameloft
 Distribuidora: Ubisoft
 Gênero: Ação
 Data de lançamento: 28/06/2005 (USA)

5.0

Bomberman DS

Diversão garantida em multiplayer

Um dos primeiros jogos lançados para DS ainda é um dos melhores para multiplayer. Bomberman nasceu no Nes e ainda hoje encanta por sua simplicidade e diversão. A versão DS conta com dois modos: um single e outro multiplayer. Enquanto no single você passa por fases repetitivas e enfrenta chefes sem muitos destaques, o multiplayer é viciante. Para começar, até 8 pessoas podem jogar via wireless, e em download play! O número de opções também é

enorme, tendo uma novidade a cada rodada. Pode-se definir o tipo de fase (sem paredes, lotada de itens, etc.), além de condições especiais, como estar com itens desde o começo, jogar em apenas uma tela, etc. O uso das duas telas é interessante, aumentando o campo de visão e sendo mais recomendado para as partidas com muitos jogadores. Pode-se ainda usar o microfone para soprar e aumentar a força das bombas. Super-recomendado!

- Rodrigo Russano Dias



Produtora: Hudson Soft
 Distribuidora: Ubisoft
 Gênero: Ação
 Data de lançamento: 21/06/2005 (USA)

8,0

Wario Ware: Touched!

Não é só o bigodudo de boné vermelho que manda bem no Nintendo DS!

Esta maravilhosa série começou no GameBoy Advance e cativou muitos fãs. Com o lançamento de WarioWare Inc.: Mega Microgame\$ estava lançado mais um novo jeito de jogar: o do rápido pensamento em pouco tempo. Touched!, como o próprio nome já diz, trás a possibilidade de interagir com os personagens e os jogos através da Touch Screen do DS e do microfone, o que deu um ar de novidade ao jogo, aliás essa é a maior característica da série:

novidades. O jogo é bem simples, com um visual igualmente simples, mas marcante. Wario é um ganancioso que quer lançar um jogo e chama seus amigos para ajudarem na empreitada. Touched! é um jogo viciante onde você passa por situações inusitadas que vão desde acertar o tempo para colocar um dedo dentro de um nariz até fazer cócegas, com a Stylus, debaixo do braço de alguém. É um jogo ótimo, com um replay bastante alto, mas tem um defeito: é um jogo muito curto. QUEREMOS MAIS!!!

- Luiz Belonio



Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Minigames variados
Data de lançamento: 14/02/2005 (USA)

8,0

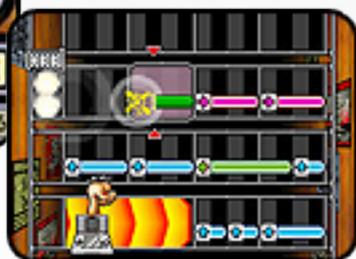
Dai Gassou! Band Brothers

O pai de Osu! Tatakae! Ouendan! e de Elite Beat Agents

Dai Gassou! Band Brothers (conhecido nos EUA por Jam with the Band) é um jogo onde você pode acompanhar uma música utilizando-se de diversos instrumentos: você pode ser o baterista, o guitarrista, o baixista, o tecladista e tudo o mais de ista que existir em uma banda. Você pode tudo!! No começo os comandos são bem simples apenas um botão (qualquer um) mais o direcional já começam a diversão. A música já começa a rolar. O set list é

bem variado, indo de Deep Purple, com Smoke on the Water, um clássico do heavy metal mundial, até a trilha sonora de diversos jogos como Donkey Kong e Super Mario Bros, clássicos do videogame. Mas nem tudo são flores... assim como Osu! Tatakae! Ouendan!, Dai Gassou! Band Brothers (nossa, suei com esses nomes agora) só foi lançado no Japão, então temos menus e nomes de músicas em japonês, e o famoso tentativa e erro até acertar o modo de jogo e a música que queremos... uma pena. A interface do jogo é bem simples, com gráficos simples também e a jogabilidade é um pouco diferenciada no começo, mas depois, com a prática, fica possível tirar o maior som do seu DS. Vale a pena conferir!

- Luiz Belonio



Produtora: Nintendo R&D2
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Musical
Data de lançamento: 02/12/2004 (JAP)

7,8



ELITE BEAT AGENTS

Sweatin' Mode

Termine o Crusin' mode para habilitá-lo.

Hard ROCK! Mode

Termine o Crusin' mode para habilitá-lo.

CONTACT

Ganhe a Cherry Sword

Termine o jogo uma vez para habilitá-la.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Pular para o caso 5 (versão japonesa apenas)

Insira o cartucho Gyakuten Saiban de GBA em seu respectivo slot e rode a versão DS. Assim, você poderá pular para o episódio 5 (Yomigaeru Gyakuten) sem a necessidade de terminar o quarto episódio.

Figuras escondidas nos créditos do Episódio 5

Durante os créditos, após completar o episódio 5, a touch screen exibirá aquele pó impressão digital, que será “aplicado” na tela e, sumindo, aparecerão os textos dos créditos. A cada tela dos créditos, uma cena de diálogo vai pintar com um personagem do jogo. Durante estas cenas, toque com a stylus como se estivesse aplicando o pó à ela, e assopre para revelar um desenho secreto do personagem que está na tela superior.

BOMBERMAN DS

Dangerous Bombs no Battle Mode

Existe um modo mais fácil de você voltar para a partida depois de eliminado, e isto só funciona no Battle Mode. Basta assoprar para ganhar as Dangerous Bombs, bombas de alcance 3x3.

DAI GASSOU! BAND BROTHERS

Músicas extras

Para habilitar as músicas “Abarenbou Shougun Theme” e “Gmen'75 theme”, simplesmente jogue uma partida multiplayer.

WARIO WARE TOUCHED!

Personagens bônus

Cumpra as seguintes condições para habilitar os seguintes personagens:

9 volts: termine os microgames de James T

Ashley: termine os microgames de Jamie T

Dr. Crygor: termine os microgames de Jamie T

James T: termine os microgames de Dr. Crygor, Ashley e Kat & Ana

Jamie T: termine os microgames de Jimmy T

Jimmy T: termine os microgames de Wario

Kat & Ana: termine os microgames de James T

Mike: : termine os microgames de James T

Mona: : termine os microgames de Wario

Warioman: termine os microgames de Mike e 9 volts

Souvenirs

Depois de terminar um conjunto inteiro de microgames (como Wario, Mona, James T, etc.), jogue-os novamente e faça pelo menos 30 pontos para ganhar um souvenir extra.





TOP 5

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



Rodrigo Russano Dias

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



Daniel Bley

- 1- Elite Beat Agents
- 2- Need for Speed Carbon
- 3- Mario Vs Donkey Kong 2
- 4- Phoenix Wright
- 5- Mario Kart DS



João Vitor dos S. Silva

- 1- Avatar - The Last Airbending
- 2- Phoenix Wright - Ace Attorney
- 3- Touch Detective
- 4- Castlevania - Dawn of Sorrow
- 5- Kurukuru Chameleon



Jeancarlos Mota

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

Wow that's not bad! Better than a lot of people, for sure!



Luiz Belonio

- 1- Big Brain Academy
- 2- Scooby Doo: W.w.w.
- 3- Elite Beat Agents
- 4- Phoenix Wrihth
- 5 - Tetris DS





Gato Coió



Gisele



Gato Coió



Gisele



Gato Coió



Gisele



A PRIMEIRA E MAIOR COMUNIDADE DE NINTENDO DS DO BRASIL!

NDS 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

FÓRUM NDS BRASIL

	Tópicos	Respostas	Último Post
Nintendo DS Geral Discuta aqui as últimas novidades e games para DS. Tópicos: ... Subfóruns: Reviews , Tutoriais	634	4,509	Hoje, 03:53 PM Em: Novas scans 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 US Por: GoDUKe
homebrews aqui informações sobre emuladores, jogos e programas homebrews para o NDS.	95	664	Hoje, 04:11 PM Em: Fotos do M3 L Por: GoDUKe

Tópicos Respostas Último Post

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