

PRIMEIRA REVISTA DIGITAL SOBRE DS DO BRASIL!

NINTENDO DS

BRASIL



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

6
ANO 1



EDIÇÃO ESPECIAL DE NATAL!

+ mais conteúdo
+ os melhores (e piores) do ano

PARTE 1 DO DETONADO DE
PHOENIX WRIGHT: AGE ATTORNEY!

E MAIS:

- CONHEÇA ALGUNS DOS GAMES ONLINE JÁ DISPONÍVEIS
- ENTREVISTA COM ALESSANDRO, DA REVISTA GAMERS!



JUMP ULTIMATE STARS



YOSHI'S ISLAND 2



TONY HAWK'S D.J.

ÍNDICE

02 Mundo DS

06 Matérias

25 Previews

30 Detonado

48 Reviews

63 Flashgame

65 Dicas

70 Top 5

71 Arte

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

Enfim, chegamos ao último mês do ano, e conseqüentemente, a última edição de 2006. E como passou rápido! Claro que, para acompanhar o mercado neste período natalino, as empresas mandam ver nos jogos, e nós nos esforçamos para fazer desta a maior NDS Brasil até agora!

Além de 3 páginas recheadas de notícias do que aconteceu no Mundo DS em dezembro, conferimos os últimos lançamentos e jogos que acabaram não entrando na edição anterior, como o ótimo Need for Speed Carbon. Mas as novidades vieram aos montes: muita pancadaria em Jump Ultimate Stars; ação com Tomb Raider Legend; uma viagem ao passado com a sequência do clássico Yoshi's Island, e muito mais!

Esta sexta edição também

traz ótimas novidades para nossa revista. Houve uma reformulação visual em algumas partes e temos uma nova seção, atendendo a pedidos: detonado! Isso mesmo, sempre estaremos trazendo guias completos para ajudar nossos companheiros gamers a superarem alguns bons desafios. Para começar com o pé direito, você terá à disposição a primeira parte de um guia completo das missões de Jump Ultimate Stars e a primeira parte da aventura de Phoenix Wright: Ace Attorney.

Bom, esperamos que todos aproveitem esta edição ainda mais que as anteriores, e sempre estaremos trabalhando para melhorar. Desejamos um feliz Natal a todos e próspero Ano Novo! Até 2007!

- Rodrigo Russano Dias
Editor Geral

Arte da capa: Jackie Sorel Kyung

Desenho: Cheerleaders de Ouendan, em clima de Natal

E-mail para contato: jackiesorelkyung@gmail.com

ERRATA

A partir desta edição, sempre teremos este espaço para comentar os eventuais erros cometidos nas revistas anteriores. Vamos a alguns deles:

- Na edição 4, o Flashgame começava com Ouendan. Porém, no início do texto, dizia que ele foi o primeiro game musical para DS, o que está errado. Na verdade, foi Daigasso! Band Brother que inaugurou o gênero no portátil.

- Um game que pintou no "Mundo DS" da quinta edição não existe - o que é uma pena. No caso, ao invés de ser Mario Paint, o jogo em questão é Picross DS, um puzzle.

- Por Rodrigo Russano Dias

Heroes of Mana: novas imagens e site oficial

A Square-Enix continua firme e forte com seus projetos para DS e Heroes of Mana recentemente ganhou um site oficial. Lá, podem ser conferidas fichas dos personagens, wallpapers e algumas explicações, tudo em japonês. Ficou curioso? Acesse já:

<http://www.square-enix.co.jp/mana/>



Mais Harvest Moon no DS

Mas, desta vez, diferente do que estamos habituados a ver na série: Puzzle de Harvest Moon seguirá o estilo Tetris de ser, com personagens da série se confrontando em partidas que envolvem até 4 jogadores em wireless local. Aguardem por mais detalhes na NDS Brasil! Por enquanto, fiquem com estas primeiras imagens.

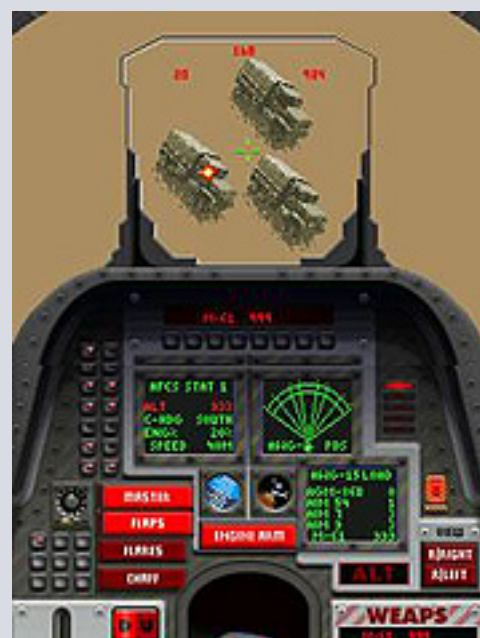


Quer ter todas as nossas as nossas edições? Então acesse nosso sistema de downloads:

<http://gamehall.uol.com.br/ndsbrasil/download>

Primeiras imagens de F-24 Stealth Fighter

Para os amantes de combates aéreos, a Majesco liberou as primeiras telinhas de F-24 Stealth Fighter, game de ação com ênfase em combates entre caças. O título terá 20 missões e um multiplayer via wi-fi local com até 4 jogadores. Chega em 2007 nos EUA, custando 19 doletas.



Novas boxarts

Confira abaixo 3 boxarts (artworks das caixas) de 3 títulos bem aguardados para DS. Em sentido horário: Luminous Arc, Wario: The Thief e Professor Layton and the Strange City.



Kenshûi Tendô Dokuta no ocidente

Disponível no Japão desde o dia 2 de dezembro de 2004, só agora é que Kenshûi Tendô Dokuta 2, simulador de médico, vai ganhar uma versão ocidental, e apenas na Europa. Rebatizado de Lifesigns: Hospital Affairs, o título já possui um mini-site oficial: <http://www.lifesigns-game.com>



Novas informações de Zelda: Phantom Hourglass

Saiu na revista japa Nintendo Dream. Por incrível que pareça, o novo jogo de Link está sendo desenvolvido por uma equipe de apenas 10 pessoas, o que mostra o porquê dos adiamentos. As cutscenes (cenas não interativas) estão sendo feitas pela mesma equipe que fez as de Twilight Princess.

O fato curioso é que houve um desacordo entre a Nintendo do Japão e dos EUA quanto à voz do herói, que aqui deverá ter falas, algo inédito na série. Sasanuma Akira (Gundem Seed) deverá fazer a voz do herói.

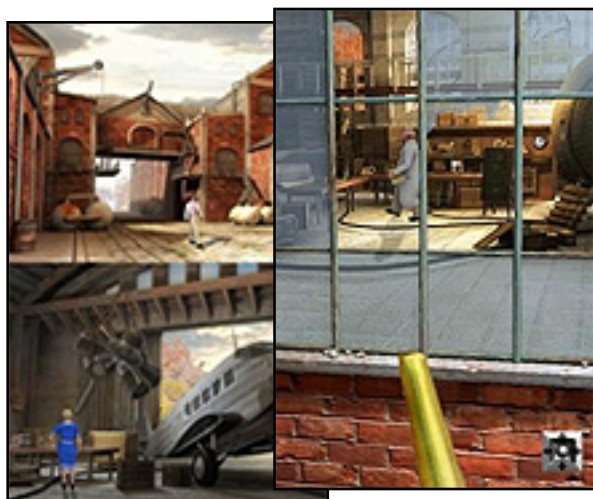
Uma data para as versões americanas de Pokémon Diamond / Pearl

A Nintendo finalmente divulgou a data de lançamento dos aguardados Pokémon Diamond / Pearl, disponíveis desde 28 de setembro no Japão. As duas versões chegarão por aqui no dia 22 de abril



Novas imagens de Undercover - mais adventure no DS

O DS provavelmente será a casa dos adventures nesta geração de portáteis. Em Undercover: Dual Motives, você solucionará diversos mistérios controlando John Russell, um físico, ou sua secretária, Audrey. As vantagens únicas do DS serão bem exploradas e o visual ficou caprichado. O game chega por aqui no primeiro trimestre de 2007.



Uma data para Bleach 2nd

Alegrem-se, fãs de Bleach - ou de um bom jogo de luta 2D! A segunda versão, intitulada Bleach DS 2nd: Kokui Hirameku Requiem, ganhou data de lançamento no Japão: 15 de fevereiro. O título está sendo produzido novamente pela Treasure e publicado pela SEGA.



Felizmente, o modo online permanece em Bleach 2nd



Seja o melhor fazedor de bolos em Cake Mania

Mais um jogo simples e casual está chegando ao DS. Em Cake Mania, você é Jill, que retorna da escola de culinária e encontra a padaria de seus avós fechada após a abertura de uma grande loja perto da cidade. O objetivo agora será pôr a mão na massa e produzir os mais incríveis bolos. Mas claro que tudo isso não será fácil: você terá que encarar os mais variados tipos de clientes, tendo de agradá-los para juntar grana e levantar novamente a padoca. O game chega nos EUA em 2007, custando apenas 20 dólares.

Quer conferir ainda mais novidades? Então não deixe de acessar o nosso fórum:

www.ndsbrasil.com.br

O primeiro e maior fórum de DS do Brasil!

Além do portátil, você poderá discutir novidades do mundo dos games em geral, além de outros assuntos. Não deixe de participar!



OS MELHORES E PIORES DE 2006

O ano de 2006 foi excelente para o Nintendo DS. Recebemos vários lançamentos, de diversos gêneros. Mas nem todos, infelizmente, foram bons ou superaram algum hype. Nesta matéria, todos os integrantes da revista se juntaram para fazerem suas próprias listas dos melhores e piores do ano. Vamos lá!

- Por Equipe Nintendo DS Brasil

Antes de começar, uma curta explicação: mesclamos alguns gêneros que tiveram pouquíssimos jogos no DS (ou quase nenhum). O gênero FPS, por exemplo, foi incluído também em ação. Mas ficou tudo bem fácil de entender.

Gênero: Ação

Rodrigo Russano Dias

Melhor: Metroid Prime: Hunters

Pior: Tenchu: Dark Secret

Luiz Belonio

Melhor: Metroid Prime: Hunters

Pior: Tenchu: Dark Secret

Daniel Bley

Melhor: Metroid Prime: Hunters

Pior: Bubble Bobble Revolution

Jeancarlos Mota

Melhor: Scurge: Hive

Pior: Peter Jackson's King Kong

João Vitor dos S. Silva

Melhor: Star Wars - Lethal Alliance

Pior: Tomb Raider: Legend

Grande vencedor:

Metroid Prime: Hunters



Metroid era aguardado no DS desde que saiu em forma de demo, junto das primeiras unidades do portátil. Depois de um grande atraso, fruto da inclusão do modo online, ninguém teve do que reclamar: a demora valeu à pena. Hunters é um FPS sólido, com excelente jogabilidade e com um modo online bem divertido.

Gênero: RPG / Estratégia

Rodrigo Russano Dias
Melhor: Final Fantasy III
Pior: Y's Strategy

Luiz Belonio
Melhor: Final Fantasy III
Pior: Contact

Daniel Bley
Melhor: Final Fantasy III
Pior: não há um "pior". O DS recebeu uma boa safra de RPG's esse ano.

Jeancarlos Mota
Melhor: Final Fantasy III
Pior: Deep Labyrinth

João Vitor dos S. Silva
Melhor: Final Fantasy III
Pior: Children of Mana

Grande vencedor:

Final Fantasy III



Final Fantasy III correspondeu a todo o hype e foi, indiscutivelmente, o melhor game do gênero para o DS neste ano. E este foi um verdadeiro remake, a começar pelos gráficos, totalmente refeitos. Dos velhos e simples sprites do Nes a uma robusta engine 3D. Vale também lembrar que é a primeira vez em que o terceiro jogo da série chega ao ocidente.

Gênero: Aventura / Plataforma

Rodrigo Russano Dias

Melhor: Castlevania - Portrait of Ruin

Pior: Tomb Raider: Legend

Luiz Belonio

Melhor: New Super Mario Bros.

Pior: Tomb Raider: Legend

Daniel Bley

Melhor: New Super Mario Bros.

Pior: Tomb Raider: Legend

Jeancarlos Mota

Melhor: Yoshi's Island DS

Pior: Superman Returns: The Videogame

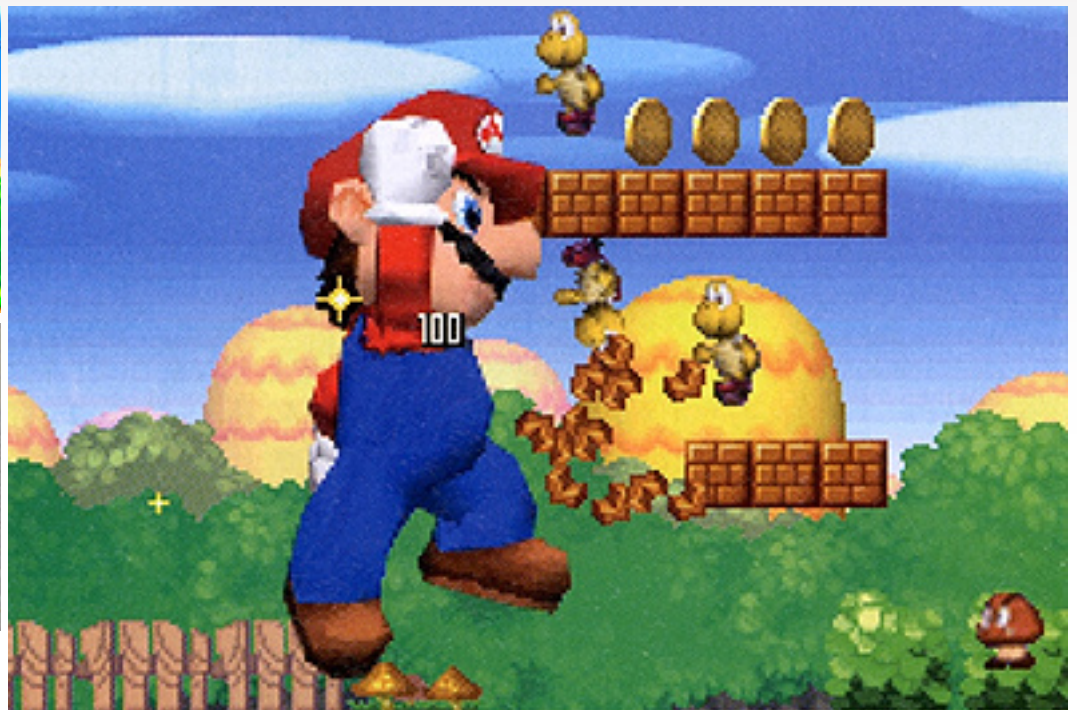
João Vitor dos S. Silva

Melhor: Megaman ZX

Pior: Tomb Raider: Legend

Grande vencedor:

New Super Mario Bros.



Mario finalmente voltou a protagonizar um jogo de plataforma totalmente 2D. Porém, para modernizar um pouco as coisas, boa parte do visual é feito com polígonos. As novas habilidades - Mario gigante e Mario miniatura - vieram bem a calhar e deixaram o jogo ainda mais interessante. Mas o mais importante, a diversão, continua aqui.

Gênero: Esporte

Rodrigo Russano Dias

Melhor: Tony Hawk's Downhill Jam

Pior: Winning Eleven DS

Luiz Belonio

Melhor: Fifa 2007

Pior: Winning Eleven DS

Daniel Bley

Melhor: Tony Hawk's Downhill Jam

Pior: Winning Eleven DS

Jeancarlos Mota

Melhor: Tony Hawk's Downhill Jam

Pior: FIFA Street 2

João Vitor dos S. Silva

Melhor: Mario Hoops 3 on 3

Pior: Fifa 2007

Grande vencedor:

Tony Hawk's Downhill Jam



Depois do excelente American Sk8teland, a Vicarious repetiu a dose e Downhill Jam se mostra como mais uma grande opção para o DS neste final de ano. Com gráficos bonitos, novidades no sistema de jogo e um bom modo online - com direito a chat por voz -, os jogadores terão em mão mais um grande game da série.

Gênero: Puzzle

Rodrigo Russano Dias

Melhor: Puyopuyo 15th Anniversary

Pior: Brain Boost: Gamma/Beta Wave

Luiz Belonio

Melhor: Big Brain Academy

Pior: Brain Boost: Gamma/Beta Wave

Daniel Bley

Melhor: Tetris DS

Pior: Brain Boost: Gamma/Beta Wave

Jeancarlos Mota

Melhor: Tetris DS

Pior: Konductra

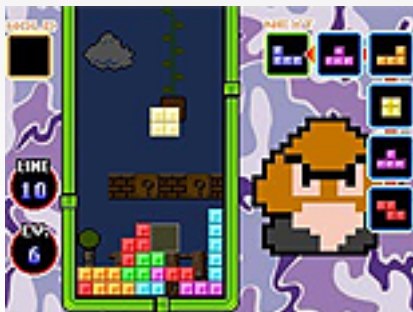
João Vitor dos S. Silva

Melhor: Tetris DS

Pior: Rainbow Islands Revolution

Grande vencedor:

Tetris DS



Aliando simplicidade a um pouco de modernidade, Tetris DS é um show de nostalgia. Não apenas por ser mais uma versão do jogo mais famoso do mundo: os cenários, baseados em clássicos da Nintendo, expandem isso. Novas modalidades de jogo e principalmente o modo online fazem deste um título absolutamente imperdível.

Gênero: Variados

Rodrigo Russano Dias
Melhor: Elite Beat Agents
Pior: Guilty Gear Dust Strikers

Daniel Bley
Melhor: Elite Beat Agents
Pior: Guilty Gear Dust Strikers

João Vitor dos S. Silva
Melhor: Star Fox Command
Pior: Harvest Moon DS

Luiz Belonio
Melhor: Elite Beat Agents
Pior: Dogz, Catz e todos outros terminados em Z

Jeancarlos Mota
Melhor: Jump Ultimate Stars
Pior: Harvest Moon DS

Grande vencedor:

Tetris DS



A versão ocidental do “cult” Ouendan tem tanto carisma quanto o anterior. Ok, talvez nem tanto, mas o fato é que EBA traz a mesma mecânica de jogo, uma trilha sonora variada e boas adições, como o multiplayer via download play, a possibilidade de salvar replays de suas jogadas e poder cortar as introduções das músicas. E as bizarrices continuam.

Entrevista: conheça Alessandro, o responsável pela revista Gamers Pró-Dicas

Por Rodrigo Russano Dias

Alessandro Gassul Treguer, 33 anos, publicitário e jornalista, editor-chefe da Revista Gamers Pró-Dicas. Este é o responsável pela inclusão da NDS Brasil no conteúdo desta grande revista. E é também nosso primeiro entrevistado. Conheça um pouco mais deste grande profissional que trabalha há muitos anos na área!

Rodrigo: Alessandro, antes de mais nada, gostaria de agradecer pela sua participação aqui na revista e, claro, pelo grande apoio que está nos dando!

Alessandro: Bem, antes de mais nada, acho importante retribuir o agradecimento. Não é todo dia que alguém resolve me entrevistar (risos). Sobre o apoio, acho que a melhor resposta que eu posso dar é que sou a favor de parcerias de sucesso. Você e sua equipe vêm “ralando” com uma revista digital bacana e totalmente sem apoio. Não acho justo deixar isso passar em branco... Os Gamers precisam se ajudar.

Rodrigo: Quando e como você começou a atuar na área de games?

Alessandro: Isso é uma longa história. Tenho 33 anos e comecei aos 13. No meu “Barmitzva”, meu avô me deixou escolher meu presente. Ao invés de pedir um videogame, resolvi comprar um microcomputador Apple II. Comecei a programar alguns jogos (ADVENTURES) em Basic e depois em Assembler. Meu apetite por informação sempre foi forte. Passei a comprar todas as revistas que eram lançadas no Brasil, Estados Unidos e

Europa. Meu pai não agüentava gastar tanto dinheiro comigo (risos). Em pouco tempo, meu quarto virou uma verdadeira biblioteca. Percebi que tinha tanto conhecimento que podia compartilhar com outras pessoas. Logo, comecei a escrever artigos para jornais e revistas. No início, escrevia de graça. Às vezes até ia na redação de um jornal e pedia para publicar minha matéria. Por sorte do destino, sempre que o veículo publicava o primeiro artigo, “chovia” cartas de leitores pedindo informações sobre informática. Com o passar dos anos, conheci muita gente, criei um fanzine sobre games (Apple News) e fui administrando meu dinheiro devagar. Comprei outros computadores (TK90, MSX, TRS80, até chegar no PC) e toda semana comprava toneladas de jogos. De lá pra cá nunca mais parei de mexer com isso.

Rodrigo: Os games eram uma paixão sua desde a infância, ou começou a gostar depois que passou a trabalhar na área de jornalismo?

Alessandro: Eu adorava jogar, mas, meu sonho era trabalhar em uma editora especializada em games. Em 1998 surgiu uma oportunidade, realmente profissional. Eu tinha “trancado” minha matrícula (estava no quarto ano de jornalismo) e exatamente por isso, quase perdi a chance. Mas, depois de apresentar o meu portfolio, acumulado nos anos anteriores, consegui garantir meu espaço e continuar fazendo o que sempre amei.

Rodrigo: Existe algum console que você é mais fã? E um jogo específico?

Alessandro: Pergunta difícil (rs). Nestes 20 anos, joguei de tudo. Não sou do tipo saudosista e acho uma tremenda hipocrisia



“ Meu pai não agüentava gastar tanto dinheiro comigo (risos). Em pouco tempo, meu quarto virou uma verdadeira biblioteca. Percebi que tinha tanto conhecimento que podia compartilhar com outras pessoas. ”

quando alguém fala que prefere os jogos do passado. Evidentemente, curti vários jogos bacanas, mas, prefiro os atuais, de ponta de tecnologia. Sou fã de jogos de guerra, futebol, entre outros. Quanto ao console favorito, espero conseguir colocar minhas mãos em um Playstation 3 (assim que o preço baixar).

Rodrigo: Todos sabemos que o nome “Gamers” é bem antigo e conhecido da galera que comprava revistas antigamente - muitos pararam depois que ela “terminou”. Como é mexer hoje com esta marca?

Alessandro: É bem engraçado isso. Trabalhei em uma concorrente da Gamers na mesma época da febre que essa revista representava no mercado. Quando recebi a missão de trazer de volta ao mercado a revista, pulei de alegria.... Hoje, sei que tenho muito trabalho para fazer ainda. Apesar da experiência que eu e minha equipe temos, há uma nova geração de jogadores cujos anseios são bem diferentes dos vistos na época áurea da Gamers. Como se costuma dizer por aí: “tem muito chão pela frente”.

Rodrigo: O mercado de revistas de games ainda é como antigamente? Como você o vê hoje, e qual a sua visão para o futuro?

Alessandro: De maneira nenhuma. Assim como os leitores crescem e perdem o interesse pelo assunto, o que, na minha opinião, é uma pena, o mercado muda a todo momento. Hoje você pode estar fazendo uma tremenda

revista mas, daqui um ou dois anos, tudo mudará. Particularmente, acredito que o mercado de revistas irá continuar, mesmo com o avanço da tecnologia e do acesso à Internet. No Brasil, a “vida” das revistas será ainda maior por dois motivos: apenas 20% da população têm acesso à Internet e o preço dos novos consoles irão obrigar grande parte da população a fazer uma escolha: ou ter um PC bacana ou investir em um videogame.

Rodrigo: Bom, vamos falar agora do nosso portátil preferido por aqui, o Nintendo DS. Você já jogou alguma vez nele? O que achou?

Alessandro: Já joguei DS, mas, confesso que não sou fã da Nintendo. Estive na E3 quando ele foi lançado e não senti muita firmeza na política comercial e de licenciamento de títulos. Naquela época, eu já tinha a impressão que a empresa insiste demais na mesma temática em seus games. Espero que isso mude urgentemente....

Rodrigo: Você acha que a Nintendo está trilhando o caminho certo, fugindo da chamada “guerra tecnológica” e indo para um lado mais inovador e chamando cada vez a atenção do chamado “jogador casual”?

Alessandro: É uma grande dúvida. Na minha cabeça fico me perguntando se o jogador casual compraria um videogame de 1 ou 2 mil reais. Jogos casuais no PC, por exemplo, estão dando dinheiro. Mas, estamos falando de jogos que custam 20 reais e rodam em qualquer micro de escritório. Acho que só tempo para responder tal questão... Para a sobrevivência da Nintendo, é fundamental que ela vire a mesa...

Rodrigo: Bom Alessandro, valeu pelo papo e continue com seu excelente trabalho! Para encerrar, mande um recado para os leitores da NDS Brasil!

Alessandro: Espero que vocês tenham gostado de conhecer as minhas opiniões sobre o mercado e minha história. Agradeço a oportunidade, espaço e paciência de quem leu a entrevista até aqui....



Alessandro segurando as Gamers em que a NDS Brasil já está presente



HQ FESTIVAL 2006

Cobertura HQ Festival 2006

Por Jeancarlos “Omega_Sephiroth” Mota

Nos dias 7 e 8 de outubro fora realizado o HQ Festival 2006, no Colégio Módulo em Aracaju-SE. Tal evento teve como foco, além das histórias em quadrinhos, animações, cosplay, RPG e games. Es-tivemos presente neste com o estande do website Okigames (www.okigames.com.br) e Revista NDS Brasil.



Marcos Flávio (1º colocado), Jean “Omega_Sephiroth” e Vinícius (2º colocado) - Premiação do torneio de Mario Kart para Nintendo DS

No estande, contamos com a presença de 2.000 visitantes durante os dois dias de evento, que puderam contar com diversas atrações por nós realizadas, dentre elas exposições de animações americanas e japonesas, palestra sobre as novas tecnologias em videogames portáteis, mesas redondas sobre a nova geração de games, com vídeos explicativos e vídeos de diversos

jogos, além de diversos torneios de games, sendo esses KOF XI, Dragonball Z Budokai Tenchichi e Naruto: Narutimate Hero 3, para Playstation 2 e diversos torneios para o Nintendo DS e apresentação dos exemplares da Revista NDS Brasil, em telão, tirando dúvidas dos gamers presentes. Os torneios tiveram como premiação camisetas da Okigames e revistas diversas da

Editora Escala. Além disso, durante as exposições, palestras e mesas redondas, o estande fez sorteios e quizzes com o público presente, premiando-os com revistas sortidas. Ao final do evento, a equipe Okigames premiou todos os cosplayers presentes revistas e brindes.



A equipe Okigames e NDS Brasil agradece ao público presente, e aos participantes dos torneios pelo apoio conferido. Esperamos estarmos juntos nos próximos eventos para proporcionar diversão e informação ao todo público presente.



Alan Kennedy (2º colocado), Jean “Omega_Sephiroth”, Taís Calado (1ª colocada) e Fúlvio (designer OkiGames) - premiação torneio Jump Super Stars



Público presente no estande

**Para nós, game
é coisa séria.**

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

GAMERS
PRÓ DICAS



Jump Festa 2007

Square + Enix + Nintendo = Sucesso

Por João Vitor dos S. Silva

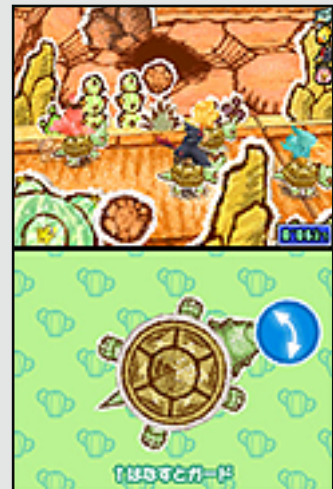
Primeiro as duas gigantes japonesas, após anos de rivalidade entre as séries Final Fantasy e Dragon Quest, se unem em uma única detentora das franquias. Para completar, a Square-Enix acha seu portátil de estimação, o Nintendo DS. Os anos de glória dos RPG's no SNES estariam voltando?

A Square-Enix divulgou a lista de jogos a serem apresentados durante a convenção de animes, mangas e games, Jump Festa, mantida pela Shueisha, a acontecer entre 16 e 17 de dezembro na Makuhari Messe, Japão. Dentre grandes empresas, como Sony, Microsoft, Capcom, Namco-Bandai e outras, a Square-Enix rouba a cena com seu line-up para DS, que reafirma seu amor pela Nintendo.

Chocobo to Mahou no Ehon

Data de lançamento: já disponível (JAP)

O action/adventure estrelado pela ave mais carismática da série. Shiroma, Keroma, Sabotender e outros personagens vistos em Mario Hoops 3 on 3 fazem suas aparições. O jogo mostra ter gráficos ainda melhores que o remake de Final Fantasy III.



Dragon Quest Monsters Joker

Data de lançamento: 28/12/2006 (JAP)

Seguindo a linha Pokémon de caçar, treinar e confrontar monstrinhos, este jogo usa do ambiente de Dragon Quest, bem semelhante ao coliseu do DQ8.

Os gráficos parecem muito bons, em 3D.



Enxurrada de títulos, a maioria para DS: Square-Enix apostando alto no portátil



Final Fantasy XII - Revenant Wings

Data de lançamento: 2007 (JAP)

Continuando as aventuras de Vaan e Panelo após os acontecimentos em Final Fantasy XII do PS2. O sistema de combate deve herdar características de seu antecessor, mas de modo mais adequado ao DS.



Final Fantasy Crystal Chronicles - Ring of Fates

Data de lançamento: 05/01/2007 (USA)

Pouco se sabe sobre ele ainda, apenas a linha "Quando a lua vermelha brilhou e o povo temeu o cristal". Sinistro hem? Também, os personagens principais serão os gêmeos Yulie e Julinka. Esse Final Fantasy apresenta batalhas em tempo real e pertence à sub-série Crystal Chronicles, do Game Cube. E terá comunicação wireless com Final Fantasy Crystal Chronicles - Bearers of the Crystal do Nintendo Wii.



Front Mission 1st

Data de lançamento: Inverno de 2007 (JAP)

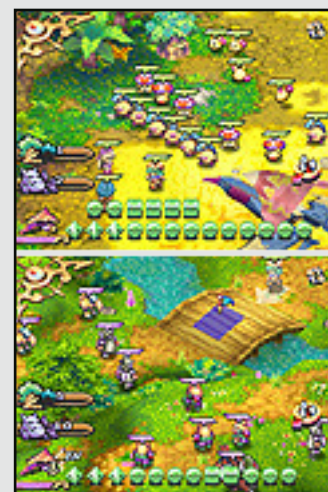
Remake do primeiro título do SNES de 1995, com gráficos melhorados e uso das duas telas. Apesar do demo da TGS conter menus em inglês, uma versão ocidental ainda não foi confirmada. No Japão, é dito ser lançado no inverno de 2007.



Heroes of Mana

Data de lançamento: 2007 (JAP)

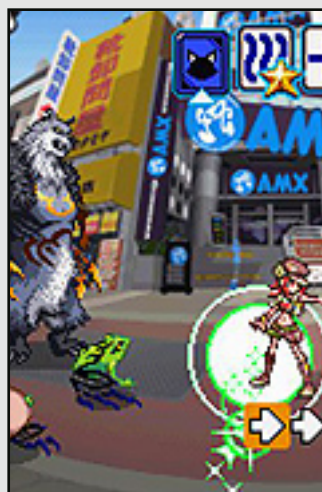
Primeira investida da saga da espada sagrada na área dos strategic RPGs. Promete total controle de suas tropas pela touch screen. O visual característico continua.



It's a Wonderful World

Data de lançamento: 2007 (JAP)

O inovador título da equipe responsável por Kingdom Hearts, uma mistura inédita de RPGs com jogos estilo Bust'A Groove. Durante a batalha você tem uma gama de comandos a sua disposição, lembrando mesmo os tais jogos de dança.



Final Fantasy Tactics Advance 2 - Fuuketsu no Grimoire

Data de lançamento: 2007 (JAP)

Junto com a notícia de que estará relançando o aclamado Final Fantasy Tactics certamente para o PSP com gráficos e jogabilidade aprimorados e novas jobs (Onion Knight?), a S-E também revelou a sequência de Final Fantasy Tactics Advance, o jogo não tão bem recebido para GBA. Até agora poucos detalhes foram dados. Embora o título (Advance), depois dos hits FFIV, FFV e FFVI, sugira a permanência no GBA, este será um debut da série paralela no DS. Junto com FFT para PSP e FFXII Revenant Wings para DS, FFTA2 faz parte do projeto chamado Ivalice Alliance, com jogos que contam a história deste continente fictício.



DRAGON QUEST IX

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

Dragon Quest IX : Protectors of the Sky

Data de lançamento: 2007 (JAP)

Não, você não leu errado. E não, não é outro spin-off da saga principal.

Realmente esse é o legítimo sucessor de Dragon Quest 8 (PS2), que não será para um console de mesa como todos esperavam, e sim para o DS, o fenômeno de vendas da Nintendo.

Dragon Quest 9 - Hoshizora no Mamoribito (Dragon Warriors 9 - Protectors of the Sky) está sob as mãos talentosas da Level 5, responsável pelo belo Dragon Quest 8 e atualmente preparando o adventure Professor Layton and the Mysterious Village, a ser lançado para o DS em 2007.

Os nomes por trás do jogo são igualmente interessantes. Akihiro Hino, presidente da Level 5, na direção. Yuju Horii, o pai da série, encabeça o projeto. Akira "Dragon Ball" Toriyama é novamente responsável pelos desenhos. E Kouichi Sugiyama diz produzir a soundtrack deste e de futuros Dragon Quests "até morrer".

O jogo já apresenta um estado avançado de produção. Horii e visitantes já jogavam uma prévia do jogo. Dragon Quest 9 será o primeiro Dragon Quest com modo cooperativo para até quatro jogadores via wi-fi.

O lançamento japonês é previsto para "algum dia de 2007" e uma versão ocidental é bem possível.

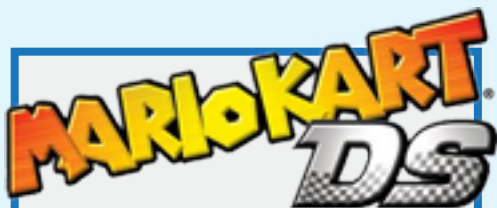
Você ainda vai ver muito sobre esses jogos aqui, na NDS Brasil!



Aventure-se na rede Wi-Fi e divirta-se online

Por Rodrigo Russano Dias

Na edição número 3, você conferiu uma super-matéria a respeito da Nintendo Wi-Fi Connection, e como prosseguir para conectar-se a este maravilhoso mundo de diversão. Mas claro que, sem bons jogos, nada disso valeria à pena. E é para isso que este guia vai servir: dividido em algumas edições, irei mostrar aos jogadores alguns dos títulos já disponíveis para viciar na rede online. Vamos nessa!



Produtora: Nintendo
Número de jogadores: 4

Quando a rede online estreou, um jogo muito esperado veio junto: Mario Kart DS reúne o que há de melhor em toda a série e traz novas pistas e karts. E claro que um dos melhores multiplayer offline para o DS não faz feio na internet, exceto por um detalhe: nem todas as pistas são jogáveis. Mas, para a nossa alegria, existe um meio de destravá-las, mas usando uma rom (claro que você também deve ter o jogo original para tal).

10



Produtora: Nintendo
Número de jogadores: 4

Depois de ter alguns jogos abaixo do esperado no Cube, Fox voltou melhor do que nunca no DS. Porém, o multiplayer online é bem simples, se resumindo a um mata-mata entre 4 jogadores, com a possibilidade de pegar alguns itens. Vence quem tiver mais estrelas. Se bem que acaba sendo muito melhor se divertir por aqui do que no péssimo e “ultra-lagado” multiplayer via wi-fi local (por download play).

5.0



Produtora: Nintendo
Número de jogadores: 4

Apesar do modo campanha não ser dos melhores, a inclusão da jogatina online adicionou e muito ao jogo, e isso depois de vários pedidos, já que a versão preliminar era jogada apenas em wi-fi local. O tiroteio desenfreado rola entre 4 jogadores, podendo escolher diferentes personagens, cada um com habilidades específicas, e mandar ver em cenários variados.

9.0





Produtora: Nintendo
Número de jogadores: 4

Em Animal Crossing, um dos jogos mais vendidos para DS, você mora em uma vila cheia de vizinhos que vão se mudando conforme o passar do tempo. Offline pode ser entediante, mas online a coisa dá uma boa mudada, podendo visitar cidades de outros jogadores mundo afora e compartilhar itens, além de poder conversar e inventar brincadeiras. A Nintendo ainda costuma distribuir itens especiais em datas comemorativas.

7.0



Produtora: Agenda
Número de jogadores: 4

A coletânea Club House Games, analisada na edição anterior, traz um bem-vindo modo online, contando com 35 dos 42 jogos inclusos no pacote. Durante as partidas, ainda é possível conversar com os oponentes em um Chat semelhante ao PictoChat. O problema fica em ter que procurar adversários em cada um dos jogos, limitando o encontro com os jogadores. Pode-se fazer uma busca pelo FC, mundial ou ainda nacional.

9.0



Produtora: Nintendo
Número de jogadores: 4

Um dos maiores - senão o maior - clássicos do mundo dos games também está presente na NWFC. Com cenários e músicas baseados em grandes títulos da Nintendo, a nostalgia corre solta. Contra até 4 jogadores, as disputas são divertidas e pode-se desferir ataques no oponentes à medida que você vai pontuando. Um jogo obrigatório para sua coleção.

10



Ainda tem algumas dúvidas a respeito da Nintendo Wi-Fi Connection? Está tendo problemas com roteadores, ou quer combinar partidas online? Então acesse já o nosso fórum e fale com a maior comunidade gamer de DS do Brasil! www.ndsbrasil.com.br

■ Não deixe de perder as próximas partes de nosso guia para você viciar na rede online! Até a próxima edição!



O visual é bacana, mas as magias ficaram devendo

Luminous Arc

RPG/Estratégia promete

Não é à toa que Luminous Arc é um dos jogos mais esperados para DS pelos amantes de srpg. E isso se deve a dois motivos: falta de jogos do gênero para o portátil e por dois grandes nomes por trás da produção - Shibano Kaito (Xenogears, Chrono Cross, Deep Labyrinth) como character design, e trilha sonora composta por Yatsunori Mitsuda (Chrono Trigger).

Luminous Arc usa uma fórmula que já rendeu vários e bons games - Shining Force, Fire Emblem, Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre, etc. - e o DS é a plataforma certa para o gênero, tendo em vista que o game utiliza a touch screen o tempo inteiro para ajudar a acessar menus e realizar suas ações.

Os combates acontecem por turnos, sendo que cada personagem de seu grupo tem sua vez de agir, dando a possibilidade de se montar diversas estratégias diferentes. Para ajudar nas batalhas, existe uma barra chamada "Drive Gauge" que, quando

cheia, permite desferir ataques destruidores. Para dar uma variedade, algumas partes do game terão um toque de exploração, podendo interagir com outros personagens e até mesmo pintar uma paquera.

Quanto a rede Nintendo Wi-Fi, felizmente ela não será ignorada, permitindo partidas entre jogadores (número ainda desconhecido). Fala-se também na possibilidade de opções para troca de equipamentos. A parte gráfica, apesar de boa artisticamente, deixa a desejar em se tratando de um game para DS, estando mais para qualidade de GBA.

Por tudo isso, Luminous Arc promete e deverá saciar os fãs do gênero, devido a escassez de srpgs para DS.



- Rodrigo Russano Dias



Produtora: ImageEpoch
Distribuidora: Marvelous Interactive
Gênero: RPG/Estratégia
Data de lançamento: 08/02/07 (JAP)
Expectativa: 8,0



Muita ação e diversão com os irmãos Elric



Para quem ainda não conhece a história dos irmãos Edward e Alphonse, saiba que essa envolve os jovens numa tentativa de trazer de volta sua falecida mãe, utilizando-se de alquimia, mas ao invés disso, Alphonse teve seu corpo tragado e Edward sua perna. Ed então sacrifica seu braço para trazer seu irmão de volta, porém Al não retorna em carne e osso, mas em uma armadura vazia. Ed então substitui seus órgãos perdidos por versões mecânicas e os dois partem em busca da Pedra Filosofal, que de acordo com a lenda irá restaurar seus corpos à forma original e ampliará seus poderes alquímicos.

No universo de FullMetal Alchemist, Edward consegue manipular essa arte que permite que objetos sejam transmutados em outros objetos, feitos do mesmo material. Essa habilidade virá a ser bastante útil na jogabilidade no desenrolar da história de FullMetal Alchemist: Dual Sympathy, para DS. Você irá controlar Ed, enquanto Al-

phonse aparecerá como ajudante em algumas partes, com o velho e bom “socos e chutes” que poderão formar combos para detonar seus adversários, bem no estilo do clássico Final Fight.

A jogabilidade torna-se mais profunda quando um número de habilidades é disponibilizado para a tela de toque. Ao iniciar, Ed tem a habilidade de invocar muros e um canhão. Esses itens ficam disponíveis por apenas alguns segundos, mas tempo suficiente para utilizá-los em qualquer obstáculo que esteja bloqueando seu caminho. Além disso, você poderá utilizar esses poderes para atravessar fossos com espinhos e demais obstáculos. De vez em quando, você irá utilizar a tela de toque para outras atividades durante o “story mode”. Esse estilo de

jogabilidade com a tela de toque do DS também estará disponível com uma coleção de mini-games disponíveis na tela inicial do jogo. Os sete jogos terão vários personagens e elementos da série e contam com uma jogabilidade simples e divertida. A apresentação do jogo é bem consistente com uma arte incrível, como vista nos episódios do anime. Os personagens em jogo têm uma aparência de anime e os background são renderizados em 2D. Os fãs da série irão adorar as cenas bônus, sons e arte dos personagens, além de diversos bônus destraváveis.



- Jeancarlos “Omega_Sephiroth”
Mota

Produtora: Bandai
Distribuidora: Destineer
Gênero: Ação/RPG
Data de lançamento: Já disponível
Expectativa: 8,5



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

A aguardada estréia de Link no DS

E o enredo de Wind Waker continua. Só que, desta vez, no DS. Em The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, a aventura se desenrola meses depois do game para Gamecube, onde Link, Tetra e seu bando de piratas exploram novas terras. Mas em uma dessas viagens, eles acabam entrando em um oceano com uma densa névoa, e acabam encontrando um navio abandonado. Tetra acaba ficando em perigo ao tentar andar pelo navio sozinha mas, ao correr para salvá-la, Link acaba caindo no mar e, tempos mais tarde, cai em uma ilha misteriosa, desacordado. Mas nosso herói desperta ao ouvir a voz de uma fada. E, com a ajuda dela, ele tentará encontrar Tetra para tomar um rumo e voltar de onde veio.

Assim tem início um Zelda que promete. O visual do título é impressionante, lembrando muito Wind Waker, com personagens estilo desenho animado. Os cenários são todos poligonais, e com uma qualidade absurda para o portátil.

Uma coisa é certa: as vantagens do DS serão usadas com inteligência. A começar pela tela de toque, que será usada o jogo inteiro. Com a stylus, você controla a movimentação de Link e também desfere seus ataques. O mapa, que aparece na tela superior, pode vir para a touch com um simples toque, dando a possibilidade de fazer marcações para ajudar na exploração ou ainda escrever comentários, o que será bem útil nas dungeons.

Velejar também será muito mais fácil. O mesmo esquema citado acima poderá ser feito com o mapa, mas podendo traçar caminhos, o que vai ajudar bastante a não se perder. E, para se divertir com os amigos, haverá um modo wireless local, tendo que guiar Link em dungeons especiais para capturar a Triforce ou comandar as forças que serão contra o jogador que terá de fazê-lo.

- Rodrigo Russano Dias



As batalhas contra os chefes irão rolar nas duas telas



Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: Aventura/Ação
Data de lançamento: 15/10/2007
Expectativa: 10



Sem wi-fi, mas com inovações. A sequência valerá a espera?

Enfim a Square-Enix revela maiores detalhes da nova aventura da série Final Fantasy Crystal Chronicles, Ring of Fates para Nintendo DS. Inovando do primeiro jogo para Game Cube, desta vez o relevo do ambiente influencia nas batalhas em tempo real. Os comandos mantêm a simplicidade, com A sendo usado para ataques físicos ou mágicos, e B para pegar coisas. Há um novo comando de pulo, que adiciona possibilidades à jogabilidade. O sistema de “targeting ring” continua, mantenha pressionado o botão de ataque para selecionar uma área de ação para suas magias. Toda a ação se dá na tela superior, e você



pode usar a touch screen para seleção de menus. Desta vez, você não precisa da “Crystal Cage” para se proteger da neblina venenosa, sendo mais livre para ir onde quiser.

O jogo terá multiplayer cooperativo para até quatro pessoas via wireless local. Incerto é o modo via wi-fi. Enquanto a S-E revela que não haverá um modo multiplayer online, a revista Famitsu especula que no modo wi-fi você poderá trocar itens ou fazer downloads. Mas para os lobos solitários, uma boa notícia: o título conta com um modo single player com história e desenvolvimento de personagens.

Os protagonistas principais serão Yulie e Cherinka, um casal de gêmeos às voltas com dois cristais, um bom e um ruim. A estória começa com o cristal ruim causando problemas à cidade-natal dos gêmeos. O tema principal será o amor fraterno e familiar.

Infelizmente, ainda não há datas mencionadas para o jogo, mas a presença de um demo na Jump Festa 2007 sugere um estado avançado de produção.



- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Square-Enix
Distribuidora: Square-Enix
Gênero: RPG/Ação
Data de lançamento: Não definida
Expectativa: 8,0



Gostou da NDS Brasil?

então acesse:



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

NINTENDO DS
BRASIL  

NDS Brasil Fórum: vá além dos games





Acompanhe nosso guia e detone em todos os mangás

Por Rodrigo Russano Dias

Perdido nas missões do modo J-Galaxy? Pois então, fique tranquilo! Este guia traz a explicação de cada missão, galáxia por galáxia. Mas, antes de partir para a porrada, algumas explicações são sempre bem-vindas. Vamos à elas.



O modo J-Galaxy

O modo J-Galaxy é composto, como o nome já diz, de várias galáxias, cada uma contendo vários planetas. Cada planeta corresponde a um mangá da revista Jump, e todos eles possuem várias missões a serem cumpridas. De início, para simplesmente passar de fase, basta cumprir o primeiro requisito de uma missão. Mas, para fazer 100% e inclusive destravar novos caminhos e personagens, todos estes requisitos deverão ser cumpridos.



Os komas

Para poder batalhar, você dependerá dos komas (painéis). É com eles que são montados seus times. Cada um deles funciona como um quadrinho de revista, e cada personagem ocupa "X" komas, dessa maneira:

- 1 koma: personagem de ajuda;
- 2 a 3 komas: personagem de suporte;
- 4 a 7 komas: personagem de batalha.



Há um limite de 20 komas que podem ser utilizados, então você tem que montar seu deck da melhor maneira possível. Dependendo da combinação de personagens que você fizer, eles podem ganhar bônus (como relacionar Goku a Kurilin).

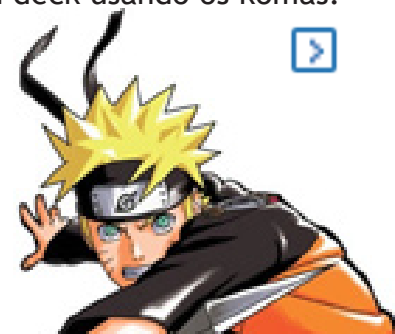


Detonado

Bem, sem mais delongas, vamos ao que interessa: as missões!

Terra - Tutorial 1

- 1- Pratique o dash (frente + frente), e depois ataque, acertando a caixa.
- 2- No segundo treino, pratique os golpes cima + B/Y e baixo + B/Y. Derrote a caixa 2 vezes.
- 3- Desta vez são vários comandos. No começo, pratique a defesa, segurando para baixo. Depois, dê o ataque baixo + Y e, logo em seguida, execute um "push attack", segurando para baixo e apertando X quando a caixa te atacar.
- 4- Para finalizar o primeiro tutorial, o jogo irá lhe ensinar como fazer um deck usando os komas.



Asteróide - Tutorial 2

1- Ataque a caixa, e depois faça um “dream combo”. Para fazê-lo, basta tocar rapidamente os personagens de combate. Por exemplo, como você começa com a dupla Luffy e Naruto, e Luffy é quem inicia o combate, basta fazer a sequência Naruto + Luffy e por aí vai. Mas você terá que tocá-los na touch screen rapidamente, senão o combo não dá certo.

2- Algumas outras funções do jogo serão explicadas.

3- Faça um ataque com baixo + Y em um barril ou baú. Depois, derrote uma vez a caixa.

J-SPACE

MAJIN TANTEI NOUGAMI NEURO

Missão 1

- 1- Derrote todos os oponentes.
- 2- Termine a luta em 60 segundos.
- 3- Termine a luta em 40 segundos.
- 4- Termine a luta em 30 segundos.
- 5- Derrote um personagem com ataque especial.

Missão especial: Nunca use ataques especiais.

Missão 2

- 1- Derrote seu oponente no tempo limite.
- 2- Vença em 1 minuto.
- 3- Vença em 50 segundos.
- 4- Vença em 40 segundos.
- 5- Use especiais para derrotar



seus oponentes.

D.GRAY-MAN

Missão 1

- 1- Pegue mais estrelas que seu oponente antes do tempo acabar.
- 2- Pegue pelo menos 3 estrelas.
- 3- Pegue todas as estrelas.
- 4- Pegue todas as estrelas em 40 segundos.
- 5- Pegue todas as estrelas em 30 segundos.

Missão especial: Vença com a energia cheia.

Missão 2

- 1- Derrote seus clones.
- 2- Consiga 3 pontos a mais que seu oponente.
- 3- Derrote um oponente com ataque especial.
- 4- Consiga 4 pontos a mais que seu oponente
- 5- Derrote dois oponentes com ataque especial

MUHYO TO ROUJI

Missão 1

- 1- Pegue mais estrelas que seu oponente antes do tempo acabar.
- 2- Pegue pelo menos 3 estrelas.
- 3- Pegue todas as estrelas.
- 4- Pegue todas as estrelas em 40 segundos.
- 5- Pegue todas as estrelas em 30 segundos.

Missão 2

- 1- Proteja Muhyo por pelo menos 15 segundos.
2. Proteja Muhyo por pelo menos 20 segundos.
3. Proteja Muhyo por pelo menos 30 segundos
4. Proteja Muhyo por pelo menos 40 segundos.
- 5- Não use ataques especiais por pelo menos 15 segundos.





ONE PIECE

Missão 1

- 1- Faça mais pontos para vencer.
- 2- Não deixe seu oponente ganhar 3 pontos.
- 3- Não deixe seu oponente ganhar 2 pontos
- 4- Faça 3 pontos a mais que seu oponente.
- 5- Faça 4 pontos a mais que seu oponente.

Missão especial: Não perca energia em nenhum momento.

Missão 2

- 1- Pegue mais estrelas que seu oponente antes do tempo acabar.
- 2- Pegue pelo menos 2 estrelas.
- 3- Pegue pelo menos 3 estrelas.
- 4- Pegue todas as estrelas em 50 segundos.
- 5- Pegue todas as estrelas em 40 segundos

Missão especial: Termine com a energia cheia.

Missão 3

- 1- Pegue mais moedas que Nami.
- 2- Pegue 10 moedas.
- 3- Pegue 20 moedas.
- 4- Fique no cenário o tempo inteiro, sem cair.
- 5- Pegue 30 moedas.

HUNTER X HUNTER

Missão 1

- 1- Faça mais pontos para vencer.
- 2- Não deixe seu oponente ganhar 3 pontos.
- 3- Não deixe seu oponente ganhar 2 pontos
- 4- Faça 3 pontos a mais que seu oponente.

- 5- Faça 4 pontos a mais que seu oponente.

Missão 2

- 1- Derrote todos os oponentes.
- 2- Vença em 60 segundos.
- 3- Vença em 40 segundos.
- 4- Vença em 30 segundos.
- 5- Derrote dois oponentes com ataque especial.

Missão 3

- 1- Quebre todas as paredes antes que o tempo acabe.
- 2- Quebre todas as paredes em 4 minutos.
- 3- Quebre todas as paredes em 3 minutos.
- 4- Quebre todas as paredes em 2 minutos.
- 5- Quebre todas as paredes em 1 minuto.

BLACK CAT

Missão 1

- 1- Pegue mais estrelas que seu oponente antes do tempo acabar.
- 2- Pegue pelo menos 2 estrelas.
- 3- Pegue pelo menos 3 estrelas.
- 4- Pegue todas as estrelas em 50 segundos.
- 5- Pegue todas as estrelas em 40 segundos

Missão especial: Não seja acertado por um ataque especial.



Missão 2

- 1- Pegue mais moedas que Eve e Train.
- 2- Pegue 10 moedas.
- 3- Pegue 20 moedas.
- 4- Fique no cenário o tempo inteiro, sem cair.
- 5- Pegue 30 moedas.

DRAGON BALL

Missão 1

- 1- Faça mais pontos para vencer.
- 2- Derrote um oponente usando um personagem de suporte.
- 3- Faça 4 pontos a mais que seus oponentes.
- 4- Derrote 2 oponentes com um ataque especial.
- 5- Derrote 3 oponentes com um ataque especial

Missão 2

- 1- Derrote todos os oponentes.
 - 2- Derrube um oponente do cenário.
 - 3- Derrube dois oponentes do cenário.
 - 4- Derrube três oponentes do cenário.
 - 5- Vença em 30 segundos.
- Missão especial: Nunca use ataques especiais.

Missão 3

- 1- Pegue todas as 7 Dragon Balls.
- 2- Pegue todas as 7 Dragon Balls em 40 segundos.
- 3- Nunca seja derrotado.
- 4- Pegue todas as 7 Dragon Balls em 30 segundos.
- 5- Nunca use ataques especiais.

SAINT SEIYA

Missão 1

- 1- Faça mais pontos para vencer
 - 2- Faça 2 pontos a mais que seu oponente.
 - 3- Faça 3 pontos a mais que seu oponente.
 - 4- Faça 4 pontos a mais que seu oponente.
 - 5- Derrube um oponente do cenário.
- Missão especial: Termine com a energia cheia.

Missão 2

- 1- Pegue a armadura de ouro e carregue-a por 10 segundos.
- 2- Pegue uma armadura de ouro.
- 3- Pegue a armadura de ouro e carregue-a por 40 segundos.
- 4- Pegue a armadura de ouro e carregue-a por 20 segundos.
- 5- Termine com a energia cheia.

Missão 3

- 1- Quebre todas as paredes antes que o tempo acabe.
- 2- Nunca use ataques especiais.
- 3- Quebre todas as paredes em 2 minutos.
5. Quebre todas as paredes em 1 minuto e 30 segundos.
5. Quebre todas as paredes em 1 minuto.

ROKUDENASHI BLUES

Missão 1

- 1- Derrote todos os oponentes.
2. Derrote um oponente usando ataque especial.
3. Vença em 40 segundos.
4. Vença em 30 segundos.
5. Derrote dois oponentes usando ataque especial.



Missão 2

- 1- Faça mais pontos para vencer.
- 2- Faça 2 pontos a mais que seu oponente.
- 3- Derrote seu oponente com um ataque especial
- 4- Faça 3 pontos a mais que seu oponente.
- 5- Faça 5 pontos a mais que seu oponente.

KINNIKUMAN

Missão 1

- 1- Faça mais pontos para vencer.
- 2- Não deixe seu oponente ganhar 2 pontos.



3- Não deixe seu oponente ganhar 1 ponto.

4- Vença seu oponente com um personagem de suporte.

5- Derrote seu oponente com um ataque especial duas vezes.
Missão especial: Nunca seja derrotado.

Missão 2

1- Faça mais pontos para vencer.

2- Use ataques especiais para vencer.

3- Derrote 2 oponentes com um ataque especial.

4- Derrote 3 oponentes com um ataque especial.

5- Nunca seja derrotado.

Missão 3

1- Pegue a máscara dourada e carregue-a por 10 segundos.

2- Pegue a máscara dourada.

3- Pegue a máscara dourada e carregue-a por 40 segundos.

4- Pegue a máscara dourada e carregue-a por 20 segundos.

5- Termine com a energia cheia.

PLANET X: J-SPACE

Missão 1

1- Você e seu parceiro devem ter mais pontos que seus oponentes.

2- Faça 3 pontos a mais que seu oponentes.

3- Faça 4 pontos a mais que seu oponentes.

4- Derrote 3 oponentes com um ataque especial.

5- Faça 6 pontos a mais que seu oponente.

Missão especial: Nunca seja acertado por um ataque especial.

HOUSHIN ENGI

Missão 1

1- Vença Taikoubou antes que o tempo termine.

2- Vença Taikoubou em 1 minuto.

3- Vença Taikoubou com um ataque especial.

4- Vença Taikoubou com um personagem de suporte.

5- Vença Taikoubou em 40 segundos.

Missão 2

1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.

2- Vença com um ataque especial.

3- Faça 3 pontos a mais que seu oponentes.

4- Faça 4 pontos a mais que seu oponentes.

5- Faça 5 pontos a mais que seu oponentes.

DEATH NOTE

Missão 1

1- Derrote todos os oponentes.

2- Derrube um oponente do cenário.

3- Derrube 2 oponentes do cenário.

4- Derrube 3 oponentes do cenário.

5- Derrote todos os oponentes em 50 segundos.

Missão 2

1- Derrote todos os oponentes com um deck pré-feito.

2- Derrote todos os oponentes em 40 segundos.

3- Derrote todos os oponentes em 30 segundos.

4- Derrote todos os oponentes em 20 segundos.

5- Nunca use ataques especiais.

YU-GI-OH!

Missão 1

1- Pegue mais estrelas que seu oponente antes do tempo acabar.

2- Pegue pelo menos 3 estrelas.

3- Pegue todas as estrelas.

4- Pegue todas as estrelas em 40 segundos.

5- Pegue todas as estrelas em 30 segundos.

Missão 2

1- Pegue todos os cards.

2- Pegue todos os cards em 40 segundos.

3- Nunca seja derrubado do cenário.

4- Pegue todos os cards em 30 segundos.

5- Nunca use ataques especiais.

TAIZO MOTE KING SAGA

Missão 1

1- Derrote Taizo usando um deck pré-feito antes que o tempo termine.

2- Derrote Taizo.

3- Vença em 30 segundos.

4- Vença em 20 segundos.

5- Nunca use ataques especiais.



NINKU (pague 400 jóias rosas na evolução de Pochi para habilitar este estágio)

Missão 1

- 1- Pegue mais estrelas que seu oponente antes do tempo acabar.
 - 2- Pegue pelo menos 3 estrelas.
 - 3- Pegue pelo menos 4 estrelas.
 - 4- Pegue todas as estrelas.
 - 5- Pegue todas as estrelas em 40 segundos.
- Missão especial: Nunca use ataques especiais.

J-GALAXY

EYESHIELD 21

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Faça 2 pontos a mais que seu oponentes.
- 3- Faça 3 pontos a mais que seu oponentes.
- 4- Vença um oponente com um ataque especial.
- 5- Vença 2 oponentes com um ataque especial.

Missão 2

- 1- Pegue mais estrelas que seu oponente antes do tempo acabar.
- 2- Pegue pelo menos 3 estrelas.
- 3- Pegue pelo menos 4 estrelas.
- 4- Pegue todas as estrelas.
- 5- Pegue todas as estrelas em 40 segundos.

Missão 3

- 1- Acerte todos os oponentes pelo menos um vez com o ataque de suporte de Sena.

- 2- Acerte todos os oponentes pelo menos um vez com o ataque de suporte de Sena em 25 segundos.
- 3- Acerte todos os oponentes pelo menos um vez com o ataque de suporte de Sena em 20 segundos.
- 4- Acerte todos os oponentes pelo menos um vez com o ataque de suporte de Sena em 15 segundos.
- 5- Acerte todos os oponentes pelo menos um vez com o ataque de suporte de Sena em 10 segundos.

Missão 4

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Derrube um oponente do cenário.
- 3- Derrube 2 oponentes do cenário.
- 4- Derrube 3 oponentes do cenário.
- 5- Nunca seja derrubado do cenário.

PRINCE OF TENNIS

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Não deixe seu oponente ganhar 3 pontos.
- 3- Não deixe seu oponente ganhar um ponto.
- 4- Faça 3 pontos a mais que seu oponentes.
- 5- Faça 5 pontos a mais que seu oponentes.

Missão 2

- 1- Pegue mais estrelas que seu oponente antes do tempo aca-

bar.

- 2- Pegue pelo menos 3 estrelas.
- 3- Pegue pelo menos 4 estrelas.
- 4- Pegue todas as estrelas.
- 5- Pegue todas as estrelas em 40 segundos.

Missão 3

- 1- Consiga mais vitórias que seus oponentes usando um deck pré-feito.
- 2- Derrote seus oponentes com um ataque especial.
- 3- Derrote 2 oponentes usando um personagem de suporte.
- 4- Derrote 3 oponentes usando um personagem de suporte.
- 5- Derrote 4 oponentes usando um personagem de suporte.

SLAM DUNK

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Não deixe seu oponente ganhar 3 pontos.
- 3- Não deixe seu oponente ganhar um ponto.
- 4- Faça 3 pontos a mais que seu oponentes.
- 5- Faça 5 pontos a mais que seu oponentes.



Missão 2

- 1- Não seja atingido por 15 segundos.
- 2- Não seja atingido por 30 segundos.
- 3- Não toque em seu deck.
- 4- Não seja atingido por 1 minuto.
- 5- Não seja atingido por 2 minutos.

CAPTAIN TSUBASA

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Faça 2 pontos a mais que seu oponente.
- 3- Faça 3 pontos a mais que seu oponente.
- 4- Faça 4 pontos a mais que seu oponente.
- 5- Derrote 2 oponentes usando um personagem de suporte.

Missão 2

- 1- Pegue a bola de futebol e carregue-a por 10 segundos.
- 2- Pegue a bola de futebol.
- 3- Pegue a bola de futebol e carregue-a por 40 segundos.
- 4- Pegue a bola de futebol e carregue-a por 20 segundos.
- 5- Termine com a energia cheia.

NARUTO

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Faça 2 pontos a mais que seu oponente.
- 3- Faça 3 pontos a mais que seu oponente.
- 4- Derrote um oponente usando

- um personagem de suporte.
 - 5- Faça 4 pontos a mais que seu oponente.
- Missão especial: Não toque em seu deck.

Missão 2

- 1- Derrote todos os oponentes.
- 2- Derrote todos os oponentes em 50 segundos.
- 3- Derrote todos os oponentes em 40 segundos.
- 4- Derrote todos os oponentes em 30 segundos.
- 5- Derrote pelo menos 2 oponentes com ataques especiais.

Missão 3

- 1- Pegue os sinos e carregue-os por 10 segundos.
- 2- Pegue os sinos.
- 3- Pegue os sinos em 40 segundos.
- 4- Pegue os sinos em 20 segundos.
- 5- Termine com a energia cheia.

RUROUNI KENSHIN

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
 - 2- Faça 2 pontos a mais que seu oponente.
 - 3- Faça 3 pontos a mais que seu oponente.
 - 4- Faça 4 pontos a mais que seu oponente.
 - 5- Vença usando pelo menos 3 vezes o ataque com o botão X.
- Missão especial: Consiga 8 pontos a mais que seus oponentes.

Missão 2

- 1- Derrote todos os oponentes e seus parceiros.

- 2- Derrote todos os oponentes e seus parceiros em 60 segundos.
- 3- Derrote todos os oponentes e seus parceiros em 50 segundos.
- 4- Derrote todos os oponentes e seus parceiros em 40 segundos.
- 5- Derrote todos os oponentes e seus parceiros em 30 segundos.

GINTAMA

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
 - 2- Faça 2 pontos a mais que seu oponente.
 - 3- Faça 3 pontos a mais que seu oponente.
 - 4- Faça 4 pontos a mais que seu oponente.
 5. Nunca seja derrotado.
- Missão especial: Nunca seja acertado por um ataque especial.

Missão 2

- 1- Pegue mais estrelas que seu oponente antes do tempo acabar.
- 2- Pegue pelo menos 3 estrelas.
- 3- Pegue pelo menos 4 estrelas.
- 4- Pegue todas as estrelas.
- 5- Pegue todas as estrelas em 40 segundos.

Missão 3

- 1- Derrote todos os seus oponentes.
- 2- Derrote todos os seus oponentes em 60 segundos.
- 3- Derrote todos os seus oponentes em 40 segundos.
- 4- Derrote todos os seus oponentes em 30 segundos.
- 5- Derrote dois oponentes usando ataques especiais.



Missão 4

- 1- Pegue a revista Jump usando um deck pré-feito.
- 2- Pegue a revista Jump em 1 minuto.
- 3- Pegue a revista Jump em 40 segundos.
- 4- Pegue a revista Jump em 20 segundos.
- 5- Não toque em seu deck.

BOBOBO-BO BO-BOBO

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Faça 3 pontos a mais que seu oponentes.
- 3- Derrote um personagem com um de característica oposta.
- 4- Faça 4 pontos a mais que seu oponentes.
- 5- Derrote dois personagens com um de característica oposta

Missão 2

- 1- Não seja acertado por 15 segundos.
- 2- Não toque em seu deck.
- 3- Não seja acertado por 30 segundos.
- 4- Não seja acertado por 1 minuto.
- 5- Não seja acertado por 2 minutos.

Missão especial: Não use ataques especiais.

Missão 3

- 1- Acerte todos com o ataque cima + Y de Bo-bobo.
- 2- Acerte todos com o ataque cima + Y de Bo-bobo em 40 segundos.

3- Acerte todos com o ataque cima + Y de Bo-bobo em 30 segundos.

4- Acerte todos com o ataque cima + Y de Bo-bobo em 20 segundos.

5- Acerte todos com o ataque cima + Y de Bo-bobo em 15 segundos.

Missão especial: Não use ataques especiais.

PYUU TO FUKU! JAGUAR

Missão 1

- 1- Derrote todos os seus oponentes.
- 2- Derrote um oponente usando ataque especial.
- 3- Derrote um oponente usando um personagem de suporte.
- 4- Derrote dois oponentes usando ataques especiais.
- 5- Derrote dois oponentes usando um personagem de suporte.

Missão 2

- 1- Pegue a cabeça e carregue-a por 15 segundos.
- 2- Pegue a cabeça e carregue-a por 1 minuto.
- 3- Pegue a cabeça e carregue-a por 40 segundos.
- 4- Pegue a cabeça e carregue-a por 20 segundos.
- 5- Termine com a energia cheia.

KATEKYO HITMAN REBORN!

Missão 1

- 1- Pegue mais estrelas que o seu oponente antes do tempo acabar.
- 2- Pegue 2 estrelas.

3- Pegue as estrelas em 40 segundos.

4- Pegue as estrelas em 20 segundos.

5- Nunca usa ataques especiais.

Missão 2

1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.

2- Derrote um oponente derrubando-o do cenário.

3- Derrote 2 oponentes usando personagens de suporte.

4- Derrote 2 oponente derrubando-os do cenário.

5- Derrote 3 oponentes usando personagens de suporte.

Missão 3

1- Não seja acertado por 15 segundos.

2- Não toque em seu deck.

3- Não seja acertado por 30 segundos.

4- Não seja acertado por 1 minuto.

5- Não seja acertado por 2 minutos.

Missão especial: Não seja acertado por 3 minutos.



Ansioso por mais? Então fique ligado na próxima edição para conferir a segunda e última parte do detonado deste grande game! Até lá!



Phoenix Wright é um adventure onde você encarna um advogado novato que leva o nome do título. E é também um dos jogos mais bacanas do DS. Acompanhe, nas páginas a seguir, a primeira parte de um super-guia com tudo que você deverá fazer nos tribunais.

Objection!

Por João Vitor dos S. Silva

Introdução

Nas fases de investigação, você tem acesso a quatro ações selecionáveis por um menu:

Investigate - a imagem do cenário é projetada na touch screen e você é livre para tocar, verificando detalhes suspeitos ou coletando pistas.

Move: através de um sub-menu, você pode ir a qualquer dos locais disponíveis para investigar.

Talk: conversar com alguém que esteja em algum dos cenários. Um sub-menu se abre com as falas disponíveis, e frequentemente, você precisa perguntar algo em particular ou mostrar alguma evidência para que alguma nova questão surja ou que a pessoa se decida a falar. Lembre-se sempre de fazer todas as perguntas possíveis, e sempre que houverem apenas duas ou três questões, tente conseguir mais informação.

Present: Mostrar evidências que façam as pessoas falarem mais, entregarem mais provas ou dar acesso a novas áreas.

Durante a investigação, você coleta informações e evidências acima de qualquer suspeita para serem usadas como munição no tribunal. É durante a acareação das testemunhas que você age. Depois que a testemunha relata ao júri o que viu, você tem a sua deixa podendo analisar calmamente toda as frases,

pressionando a testemunha para elaborar mais uma de suas afirmações, o que pode fazê-la cair em contradição, ou exibir uma evidência que prove claramente o contrário do que foi dito.

Há ocasiões em que o Phoenix tem que escolher alguma opção, ou mostrar algo suspeito em uma fotografia.

Na maioria das vezes, você é livre para pressionar uma testemunha quantas vezes quiser, e uma acareação não termina até que você ache a sua contradição. Mas exibir evidências erradas faz o juiz tirar um de seus pontos (marcas de exclamação), e perder cinco pontos significa game over.

Os controles são bem flexíveis. Você pode usar tanto os botões como a touch screen para acessar aos comandos. Alternativamente durante uma acareação, você pode segurar o botão Y e falar no microfone, são três comandos de voz: **HOLD IT!** - para o comando "press" -, **OBJECTION!** - para exibir uma evidência já selecionada nos recordes da corte - ou **TAKE THAT!** - para apontar algo em uma foto -. Mas use de bom inglês, ok?

Vamos ao detonado!

-EPISÓDIO 1- THE FIRST TURNABOUT

Este caso serve como tutorial do jogo e consta só de uma sessão na corte. Phoenix é acessorado pela sua tutora, a famosa advogada Mia Fey.

A cena mostra uma cena de crime. Um homem de rosto assustado e um sinal inconfundível na testa, segura uma estatua ensanguentada. No chão, um corpo de mulher com uma poça de sangue em redor da cabeça.

gasp... *gasp*...

-Droga! Porque eu?

-Eu não posso ser pego... Não desse jeito!

-E-Eu tenho que achar alguém para por a culpa...

-Alguem como... ele!

flash de um homem saindo de preocupado de um quarto.

-Eu vou fazer parecer que ELE fez isso!

Vítima: Cindy Stone, modelo de 22 anos. Vivia só em seu apartamento.

Acusado: Larry Butz, 23 anos. Um cara legal mas muito desastrado. Amigo de infância do Phoenix. Ex-namorado da vítima.

Promotor: Winston Payne, 52 anos. Um homem de aparência tão medíocre quanto suas habilidades de promotor.

Testemunha: Frank Sahwit, 36 anos. Vendedor de jornais de aparência estranha e sinal inconfundível na testa. Viu Larry saindo da cena do crime.



Evidências

A. Insignia de advogado: Ninguém acreditaria que o Phoenix é um advogado não fosse a insignia.

B. Resultado da autópsia da Cindy:

Hora da morte = entre 16 e 17 horas, em 31/07.

Causa da morte = Perda de sangue devido a uma pancada com objeto pesado.

C. Estátua: A arma do crime. Tem a forma do Pensador, de Rodin. É bem pesada.

D. Passaporte: Pertencia à vítima e mostra que ela chegou de Paris em 30/07, um dia antes da morte.

Stone

E. Informe de blackout: Diz que a eletricidade do prédio da srta. Stone seria desligada a partir de 18h no dia do crime.



Como é a primeira vez do Phoenix num tribunal, o juiz resolve fazer três perguntas sobre o caso, para checar sua capacidade de observação.

-Por favor, diga o nome do acusado.

B) Larry Butz

-Quem é a vítima neste caso?

C) Cindy Stone

-Ela morreu por que foi...?

B) Golpeada com um objeto pesado.

Após essas perguntas, Larry é chamado a testemunhar, e tudo o que diz parece complicá-lo ainda mais. Você tem duas ocasiões para interromper, dando instruções a ele, mas nada adianta, o cara é um parvo.

Então, o promotor Payne chama ao stand, a testemunha Frank Sahwit.

Testemunho de Sahwit

-O que a testemunha viu-

1. Eu estava indo de porta-em-porta, vendendo assinaturas, quando eu vi um homem saindo de um apartamento.
2. Eu imaginei que ele estava apressado, porque deixou a porta meio-aberta atrás dele.
3. Achando estranho, eu olhei dentro do apartamento.
4. Então eu a vi caída lá... uma mulher... sem se mexer... morta!

5. Eu gelei de medo e me encontrei incapaz de entrar.

6. Eu pensei em chamar a polícia imediatamente.

7. Entretanto, o telefone no apartamento não estava funcionando.

8. Eu fui a um parque próximo e encontrei um telefone público.

9. Eu lembro da hora exatamente, eram 13h.

10. O homem que fugiu era sem dúvidas o acusado sentado bem ali!

Você pode pressioná-lo à vontade e saber mais sobre o ponto de vista dele. Mas na linha 9, apresente a evidência B, que diz que ela morreu entre 16 e 17 horas, não 13h como ele afirma. Isso o faz testemunhar de novo.

Testemunho de Sahwit

-A hora da descoberta-

1. Veja você, quando eu achei o corpo, eu ouvi a hora.
2. Havia uma voz dizendo a hora...Provavelmente estava vindo da televisão.
3. Oh, mas estava três horas atrasado, não estava
4. Acho que a vítima estava vendo um vídeo de um programa gravado.
5. Foi por isso que achei que eram 13h!
6. Sinto terrivelmente pelo mal-entendido...



Na linha 2 ou 4, mostre a evidência E. Ela não estava vendo vídeo nem nada, não havia eletricidade no prédio àquela hora.

De novo, ele tenta sair dessa.

1. Na verdade, eu não “ouvi” a hora, eu a “vi”.
2. Havia um relógio de mesa no apartamento, não havia?
3. Sim, a arma do crime! O assassino o usou para golpear a vítima!
4. Deve ter sido o que eu vi.

Na linha 3, mostre a arma do crime, a estátua do Pensador. O pomotor Payne explica que realmente, a estátua é um relógio de mesa em forma do Pensador.

O juiz pergunta:

1. Você tem algum problema com o testemunho agora?
B) Sim.
2. A testemunha sabia que a estátua era um relógio porque ele...
A) Entrou no apartamento.
3. Um fato que é claro se você simplesmente...
C) Tentar soar o relógio.
Então o relógio diz a hora com exatamente três horas de atraso.
4. Você pode pensar numa razão pela qual o relógio estava com três horas de atraso?
A) Sim.

Então mostre a evidência D. O passaporte mostra que a vítima estava viajando em Paris, onde o fuso-horário é de -3 horas, e o relógio ainda estava ajustado para tal.

Fica então provado que o sr. Sahwit é na verdade um ladrão qualquer, que estava assaltando o apartamento, quando a vítima chegou e o surpreendeu. Assustado, ele agarrou o primeiro objeto pesado que encontrou e a golpeou.

Larry Butz é declarado inocente, mas ainda sofre por ter sido enganado por Cindy. Para provar que ela ainda gostava dele do jeito dela, mostre a evidência C, ela levava em viagens o relógio que ele mesmo fez pra ela.

-EPISÓDIO 2- TURNABOUT SISTERS

O caso começa com uma conversa no telefone em que Mia Fey pede para que sua irmã Maya guarde consigo alguma evidência de um caso, uns papéis foram escondidos dentro de um relógio, a estátua do pensador que o Larry deu à Mya como prova de gratidão no final do primeiro caso. Consequentemente, o relógio não funciona mais. A conversa fica gravada no celular.

A cena então muda para um diálogo entre Mia Fey e um homem de nome desconhecido. Poucos minutos antes das

21h, quando Maya devia vir ao escritório pegar o relógio.

-Agora, srta. Fey, eu levarei o que é meu... os papéis.

-Me desculpe, mas não posso te dar o que não tenho.

-Srta. Fey, você é uma pobre mentirosa.

Porque, eu os vejo bem ali... Deve ter sido “O Pensador” quem engoliu aqueles papéis.

-Como você sabia?

-Ho hoh. Você não conhece minha história?

Coletar informações é o meu negócio, veja você.

-Eu... Eu deveria ter sido mais cuidadosa.

-Ho hoh.

Minha querida srta. Fey... Eu sinto muito mesmo.

Mas temo ter de te pedir mais uma coisa.

Seu silêncio eterno... Adeus, srta. Fey.

-!!!

Vermelho... Branco... Azul...

Pouco depois das 21h, quem chega a escritório é o Phoenix, e ao ver as luzes apagadas, acha estar atrasado. Sentindo cheiro de sangue, ele resolve checar a sala da Mia.

Na sua primeira investigação, escolha Move > Office. A visão é chocante, num canto está a Mia caída, morta, e uma jovem aos prantos sobre seu corpo. A garota desmaia e Phoenix a deita no sofá.



Examine o cadáver para que a arma do crime seja adicionada aos registros da corte, a mesma estátua do primeiro caso. Cacos de vidro também são adicionados aos registros.

Próximo ao corpo da Mia, você acha um pedaço de papel com o nome MAYA escrito em sangue, que é adicionado aos registros.

Do lado direito da sala, examine o telefone, que teve alguns parafusos removidos, e uma testemunha aterrorizada é vista pela janela chamando a polícia.

Agora mova de volta à sala de espera (escritório Fey e Cia.). Converse com Maya Fey, a garota que já acordou, e ao final mostre-lhe (Present) o papel escrito em sangue. Nessa hora, chega o detetive Dick Gumshoe e a prende.

-DIA 1- Investigação

No Centro de Detenção, Maya pergunta se você será seu advogado de defesa, responda que “Claro que serei!”. Mas ela não parece confiante, já que sua irmã já havia lhe dito que ele era um gênio em corte, mas ainda inexperiente.

Conversando com ela, Phoenix acaba sabendo que ela é uma médium espiritual em treinamento, fica sabendo também da conversa gravada no celular, em posse do detetive Gumshoe, ela te dá um bilhete

lembrando disto.

Eventualmente, ela pede que procure um certo advogado famoso, que sua irmã recomendara, se um dia viesse a precisar. Aceite o pedido.

Agora, você pode ir a dois lugares com a opção Move. Vá primeiro ao Fey & Co. Law Offices. Lá você encontra o detetive Dick Gumshoe que te pergunta se você lembra seu nome, responda B) Dick Gumshoe. Agora você pode conversar com ele. Pergunte sobre Mia, para que o laudo da autópsia seja adicionado aos registros.

Converse o que quiser com ele, mas o importante é mostrar o bilhete da Maya. Não diga diretamente para que quer o telefone, diga-lhe não-tão diretamente. Agora você tem o celular com a gravação da conversa entre Mia e Maya Fey. Ele também diz que a testemunha que o chamou está hospedada no hotel em frente, mas que você não deve ir influenciar as testemunhas. Vá ao Grossberg Law Offices, mas aparentemente ele não está. Observe o quadro na parede.

Retorne ao Centro de detenção e diga isso à Maya. Mostre a ela o celular e converse mais um pouco. Você fica sabendo que todas as mulheres da família Fey tem o dom da mediunidade, e que sua mãe esteve

envolvida em um incidente no passado que arruinou a sua reputação. Seu inimigo, White...

Lá no hotel Gateway você encontra a testemunha que viu pela janela, srta. April May. Mas primeiro tente examinar a gaveta meio aberta com uma chave de fenda à mostra. Ela o impede. Apesar de agora ser possível conversar, ela não parece disposta a cooperar. Então vá procurar o advogado que Maya pediu. No Grossberg Law Offices, você finalmente encontra o advogado. Mas ele se recusa a defender Maya.

Volte ao Centro de Detenção e informe a Maya sobre a negativa de Grossberg. Independente de sua escolha, Phoenix Wright representará Maya Fey em tribunal. Por que? Porque você não pode abandoná-la!

Volte ao hotel Gateway. Miss May está no banheiro. O empregado do hotel (camareiro) pede que lhe avise sobre um telefonema do sr. White, da Bluecorp. Essa é sua chance de examinar a gaveta de antes. Dentro, você acha uma escuta telefônica que é adicionada aos registros.

-DIA 2- Julgamento

Vítima: Mia Fey, 27 anos. Uma das melhores advogadas no mercado e mentora de Phoenix



Wright.

Acusado: Maya Fey, 17 anos. Irmã mais nova da vítima e médium espiritual em treinamento.

Promotor: Miles Edgeworth, 24 anos. Brilhante promotor que fará de tudo para conseguir seu veredito de “culpado”.

Testemunhas:

Dick Gumshoe - 30 anos. Detetive encarregado do caso e que prendeu a suspeita no local do crime.

April May - 23 anos. Diz ter certeza de ter visto Maya Fey cometer o crime.

Bellboy (camareiro) - 26 anos. Funcionário do hotel Gatewater.

Redd White - 39 anos. Prepotente CEO da empresa de informações Bluecorp.

O promotor Edgeworth chama para depor o detetive Gumshoe, este explica a cena do crime com um mapa do escritório, que é então adicionado aos registros.

Testemunho de Gumshoe
-A prisão de Maya Fey-

1. Assim que a polícia foi chamada, eu corri para o local.
2. Já haviam duas pessoas lá:
3. A acusada, srta. Maya Fey, e o advogado, sr. Phoenix Wright.
4. Imediatamente, eu prendi a srta. Maya Fey!
5. Porque? Nós tínhamos um testemunho descrevendo-a!
6. A testemunha viu a srta.

Maya Fey no exato momento do assassinato!

Pressione na linha 5, um único testemunho não é evidência concreta o bastante para justificar uma prisão.

O detetive faz um segundo testemunho.

Testemunho de Gumshoe
-Evidência concreta-

1. Depois de prender a suspeita, eu examinei a cena do crime com meus próprios olhos.
2. Eu encontrei uma nota escrita em um pedaço de papel próxima ao corpo da vítima!
3. Nela, a palavra “maya” escrita claramente em sangue!
4. Testes de laboratório mostraram que o sangue era da vítima!
5. Também foi encontrado sangue no dedo da vítima!
6. Antes de morrer, a vítima escreveu o nome do assassino!
7. O que acha disso? Essa é minha “evidência concreta!”

Na linha 6, mostre o laudo da autópsia, que diz que a vítima morreu instantaneamente, excluindo a hipótese de ter tido tempo de escrever algo.

É então que Edgeworth pergunta quando você recebeu esse laudo, e independente da resposta, ele exibe um novo laudo que diz que a morte foi “quase” instantânea.

Esse Edgeworth joga sujo!

A) Você é uma vergonha, Edgeworth!

O laudo da autópsia é atualizado nos registros.

Edgeworth chama a depor, a testemunha ocular, miss April May.

Miss May consegue cativar a audiência masculina com seus atributos, e usa isso em seu favor.

Testemunho de April May
-O que a testemunha viu-

1. Eram, tipo, 9:00 da noite. Eu olhei pela janela, você sabe!
2. E então, ooh! Eu vi uma mulher de cabelos compridos sendo atacada!
3. Aquela atacando ela foi a garotinha sentada na cadeira dos réus!
4. Então a mulher, tipo, desviou prum lado e fugiu!
5. Mas aquela garotinha, ela a seguiu e... e... Bateu nela!
6. Então a mulher de cabelos compridos...
7. Ela tipo... desabou.
8. Fim. Foi tudo bo que vi, cada pedacinho! *piscadinha*

O juiz pergunta se você ainda que interrogá-la, claro que...

A) Sim, eu farei isto.

Pressione na linha 3, como ela tem tanta certeza de que foi Maya Fey quem ela viu? Edgeworth interrompe e diz que só havia uma garotinha na cena do crime. Ele tem razão, mas...



B) Eu questiono o testemunho.

-Miss May, eu insisto em dizer que...

B) Você está mentindo!

Ora, Maya Fey se veste bem excentricamente pros padrões atuais, como ela foi notar justo os atributos físicos e não nas roupas, o que seria mais óbvio? É então que April May faz seu segundo testemunho.

Testemunho de April May

-O que a testemuha viu - parte 2-

1. Eu vi tudo! Eu vi!
2. A vítima - a mulher - desviou do primeiro ataque e correu para a direita.
3. Então a garota com roupas de hippie correu atrás dela...
4. E bateu nela com aquela arma! Eu vi isso! Eu vi!
5. Aquele... aquele relógio! Hmm... o relógio em forma de estátua? "O Pensador", acho?
6. Bem? A precisão de meu relato te assusta? Tee hee!

Na linha 5, mostre "O Pensador". Como ela sabia que era um relógio? Ela diz tê-lo ouvido dizer as horas antes, mas Phoenix não está convencido, porque...

B) Ele não poderia ter tocado.

É inconcebível que este relógio tenha tocado, porque...

A) Ele está vazio.

A evidência que prova isto é o

celular da Maya, cuja conversa gravada menciona que papéis foram colocados dentro do relógio.

Mas ela tenta sair dessa, dizendo que já viu um relógio desses numa loja.

Alguma objeção a isso, sr. Phoenix?

A) Sim!

A testemunha diz que viu o relógio numa loja, o que contradiz uma evidência já trazida a essa mesma corte.

Mostre "O Pensador". April May nunca viu nenhum relógio como esse numa loja, porque esse relógio foi feito pelo teu amigo Larry Butz para a sua namorada, lembra?

Mas ela sabia que era um relógio, porque...

B) Você ouviu sobre isso!

A evidência que prova que April May sabia da conversação é a escuta telefônica.

A evidência que prova que ela ouviu que a estátua era um relógio é novamente o celular da Maya. Na gravação, Mia comenta isso.

E para o golpe de misericórdia...

B) Por que a escuta?

Fica provado que April May realmente estava grampeando o telefone de Mia Fey, mas ela não estava presente no escritório, na hora do crime. O álibi dela sendo o funcionário do hotel Gateway que fez seu serviço de quarto às 9:00.

Então...

A) Chamem o camareiro ao stand!

Edgeworth impõe a condição de que Maya Fey será declarada culpada, caso nada que ligue April May ao assassinato seja encontrado no depoimento do camareiro.

A) Aceito a condição.

Testemunho do camareiro

-Serviço de quarto de srta. May-

1. Eu sou o camareiro chefe no fino hotel Gateway, nos negócios por quatro gerações!
2. Creio que recebi uma chamada após as 8:00 da noite de nossa hóspede, srta. May.
3. Ela pediu que um café gelado fosse-lhe servido às 9:00, em ponto, senhor.
4. Eu a servi precisamente no horário pedido, claro.
5. E eu entreguei o café gelado à nossa hóspede, srta. May, pessoalmente.

Pressione cada linha, e na linha 5 você descobre que deliberadamente, a srta. May fez com que o camareiro não se esquecesse daquele momento.

Após pressionar a linha 3, Edgeworth tenta te fazer desistir. O juiz está pronto a liberar a testemunha. Você não pode desistir ainda...

A) Protesto!



O juiz te dá apenas mais uma única pergunta à testemunha. Pergunte sobre...

A) Check in.

Ou qualquer das alternativas. A questão é: A srta. May estava só no hotel?

Ela deu entrada no hotel acompanhada de um homem, que não foi visto pelo camareiro ao entregar o café gelado na exata hora do crime. Esse fato torna impossível sentenciar Maya Fey ainda. Mas quem mais poderia ter cometido o assassinato?

B) O homem com a srta. May.

O juiz então ordena que defesa e promotoria investiguem melhor os fatos e coloca a corte em recesso.

Todo o depoimento da srta. May foi transcrito e adicionado aos recordes.

**-DIA 3-
Investigação**

April May foi detida pelo crime da escuta telefônica. Aproveite e vá ao Centro de Detenção conseguir algumas informações. Tente todas as questões, mas ela simplesmente não quer cooperar.

Vá ao Grossberg Law Offices, o Sr. Grossberg não está, mas examine a mesa dele. Você encontrará duas fotos com inscrições no verso. Ambas parecem ligadas a um tal “incidente DL6”. Verifique a

é de uma mulher que parece familiar. Phoenix a adiciona aos recordes. Agora examine a outra foto, de um homem. O que fazer?

A) Trocar as fotos.

Vá ao Centro de Detenção e mostre a foto do homem à srta. May. Ela parece ter uma reação, mais ainda se recusa a falar sobre o homem que estava com ela no hotel. Vá ao hotel Gatewater e mostre a foto ao camareiro. Ele diz que pode escrever um atestado de que foi aquele homem que deu entrada no hotel com a srta. May. Phoenix adiciona o atestado aos recordes. No escritório de Grossberg não há mais fotos na mesa. Retorne ao Centro de Detenção e mostre o atestado à srta. May. Agora, ela não tem como negar que conhece o homem da foto.

B) Pressione-a ainda mais.

E ela acaba por revelar que o homem que deu entrada com ela no hotel Gatewater trata-se de Redd White, o presidente da agência de informações Bluecorp. Vá ao escritório de Grossberg e, interrogado, ele diz que vendeu o quadro que era tão importante. Mostre a ele a foto de Redd White e ele a toma de volta, parecendo estranho. Vá lá, na sede da Bluecorp. Em conversa com o arrogante Redd White, pergunte sobre a srta. May, depois sobre a noite do assassinato, surge então a pergunta sobre a

Bluecorp.

Depois pergunte sobre “aquela pintura” na parede...

B) Eu já a vi antes.

Após algumas frases direto ao ponto, Redd Whight dá um soco em Phoenix, e prepotentemente o põe pra fora.

Volte ao escritório de Grossberg. Converse sobre o julgamento de hoje, sua recusa a defender Maya e sobre o sr. White. Algo o incomoda...

A) Aquela grande pintura.

Grossberg e White têm alguma relação, e Phoenix sabe o que é...

B) Ele está te chantageando!

Bluecorp é uma empresa de informações, e Redd White as usa para controlar pessoas. Grossberg não podia defender Maya, ou White o destruiria. Tudo tem ligação ao “Incidente DL6”.

Após conversar com Grossberg, vá ao escritório Fey e Cia. e examine a estante de livros. Leia o primeiro o arquivo A-I e Phoenix encontra as anotações sobre Misty Fey, mãe de Mia e Maya, e sua parte no “Incidente DL6”. Agora leia o segundo arquivo, J-S. Na parte sobre suicídios, o nome “White” foi escrito por Mia, Phoenix adiciona aos recordes um recorte de jornal. Agora, cheque o arquivo T-Z, toda a sessão W foi removida... Volte à Bluecorp e mostre ao sr. White o recorte de jornal que



que relata o suicídio de um político.

-Sr. White, eu sei o que você fez com esse político...

C) Você o chantageava. Depois, diga...

B) Você está errado!

Redd White resolve testemunhar então, alegando ter visto Phoenix Wright matar Mia Fey. No Centro de Detenção, agora é o Phoenix que está preso. Ele decidiu fazer sua própria defesa na corte, então Maya que ser solidária.

B) Torça por mim na corte.

-DIA 3-
Julgamento

Edgeworth começa chamando uma nova testemunha a depor. Mas por que essa testemunha não foi citada antes? Levante uma objeção!

Testemunho de Redd White
-O que a testemunha viu-

1. Vejamos, eram cerca de 9:00, creio eu.
2. Eu estava quietamente perusificando... er, isto significa "lendo" para vocês, alguns papéis perto da janela.
3. Então eu ouvi um barulho vindo de fora!
4. Surpreso, eu me virei pra olhar o prédio do outro lado.
5. Foi então que o vi: um homem de cabelo espetado atacando uma mulher de cabelos longos.

6. Desnecessário dizer que aquele homem não era outro senão você, senhor advogado!

7. Eu chamei a srta. May na hora. Ela, também, estava impressionada, claro.

8. A vítima, ela... ela correu, mas você foi atrás!

9. Finalmente houve um impacto terrível! Então tudo estava acabado.

Pressione na linha 8 e ele muda a frase para:

8. A vítima correu para a esquerda, mas você foi atrás!

Na segunda análise, na nova linha 8, apresente o testemunho escrito de April May, que diz claramente que a vítima correu para a direita.

O juiz quer uma explicação, os dois se contradizem, como podem estar certos do que viram?

C) Ambos estão certos.

No mapa aponte a localização do sr. White no momento do crime. Aponte-o no lugar do assassino (K). Isso explica como viram a mesma cena de pontos diferentes.

O sr. White faz um novo testemunho.

Testemunho de Redd White
-Ela correu para a esquerda-

1. O testemunho da srta. May está correto... assim como o meu!
2. Quando você agrediu a garota, ela primeiro correu para

a esquerda.

3. E então você bateu nela, selvagemmente. Isso foi o que eu vi.

4. Depois, com suas últimas forças, ela correu para a direita.

5. Você correu atrás dela e deu o golpe final.

6. Isso foi o que a srta. May viu.

7. Vê? Você bateu nela duas vezes!

8. Não lembra, senhor advogado?

Na linha 7, apresente o laudo da autópsia, que diz que Mia morreu com um golpe único. White foi encurralado. Edgeworth pede um recesso de dez minutos, mas Phoenix não deixa.

White faz mais um testemunho.

Testemunho de Redd White
-Os dois testemunhos-

1. Umm, bem, veja - Eu olhei na janela quando ouvi aquela coisa cair.

2. Logo após, eu vi a srta. Mia correr para a esquerda!

3. O assassino, você, a atacou... mas ela desviou.

4. Umm... e então...

5. Então você a pegou com um só golpe! Thwap!

Pressione na linha 1 e ele identifica "aquela coisa" como uma lâmpada de vidro. Maya acha algo estranho:



Algo não te soa estranho?

A) Sim, muito estranho.

Redd White muda a linha 1 do testemunho para:

1. Uma lâmpada de vidro estava no chão quando eu olhei.

Nessa nova linha apresente os cacos de vidro. White alega ter visto a lâmpada antes de ser feita em pedaços ao cair, da janela do hotel.

Algum problema com isso?

B) Grande problema!

Mostre a planta do escritório, era impossível ver a lâmpada, antes ou depois de cair, da janela do Gateway. Ele só poderia estar dentro do local, na hora do crime.

White está quase pronto para ser desmascarado, quando Edgeworth objeta e alega que White realmente esteve no escritório antes do crime, ocasião em que viu a lâmpada. White faz um novo testemunho.

Testemunho de Redd White
-A escuta telefônica-

1. Foi no início de setembro... na semana antes do assassinato.
2. Eu entrei no Escritório de Advocacia Fey & Co.
3. Claro, fiz isso para por a escuta.
4. Foi quando vi a lâmpada.

Presione duas vezes todo o testemunho. Phoenix não con-

segue achar uma contradição sequer e está a ponto de desistir, quando ouve uma voz familiar e desmaia. Ele volta a si no lobby de espera. É Mia Fey, incorporada em Maya que o faz olhar no verso do bilhete com o nome escrito em sangue.

É uma nota de compra de uma lâmpada de vidro no dia 4 de setembro, na véspera, não uma semana antes do crime. De volta à corte, na linha 4 do testemunho, apresente esta nota.

Sem cartas na manga, Edgeworth pede mais um dia de recesso. Phoenix precisa acabar logo com isso.

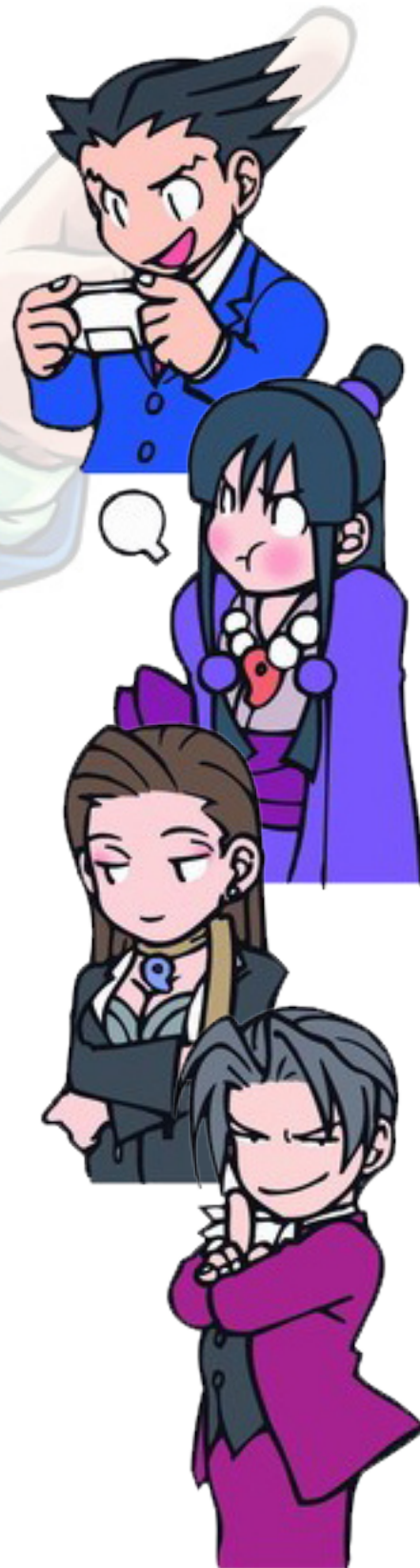
A) Objetar.

Mas o juiz acaba por negar a objeção. É então que Mia interfere e pede que Phoenix leia em voz alta uma lista com nomes de celebridades vítimas de White.

Mostre essa lista ao juiz. Redd White se desespera e confessa ter matado Mia Fey.

Phoenix Wright é declarado inocente do assassinato de Mia Fey.

Na próxima edição estaremos detonando os casos três e quatro, Turnabout Samurai e Turnabout Goodbyes. E na 8ª edição, Rise from the Ashes, o quinto caso exclusivo do DS. Nos vemos lá!





A guerra entre os animes está de volta, e maior do que nunca

Jump Super Stars foi um dos grandes hits do Nintendo DS em 2005. Trazendo centenas de personagens de vários mangás de sucesso da Revista Shonen Jump, rapidamente se tornou um sucesso no Japão.

Infelizmente o título não chegou ao ocidente, e a continuação parece que terá o mesmo fim. Jump Ultimate Stars traz de volta os guerreiros do jogo anterior, mas com estréias de outros mangás como Saint Seiya (Cavaleiros do Zodíaco por aqui) e Captain Tsubasa (Super Campeões). A adição de novos mangás sempre desperta a curiosidade de mais fãs e, junto de outras novidades que aqui serão comentadas, faz de Ultimate uma sequência de respeito.

O estilo de jogo permanece inalterado: até 4 lutadores se enfrentam em cenários que contém andares e até obstácu-



A “zona” está garantida em Jump Ultimate Stars

los, como partes do chão que se despedaçam, esteiras e por aí vai. Eles também podem conter precipícios, e o limite dos mesmos são paredes que, na maioria das vezes, podem ser destruídas.

Para tornar o combate mais estratégico, existem os chamados komas, que são os quadros encontrados na touch screen. Com eles, pode-se montar um

deck com 3 tipos de personagem: batalha (os que você controla), suporte (fazem uma aparição na tela para dar um golpe no oponente e rapidamente voltam) e os de ajuda (melhoram seu status, de diferentes maneiras). Há um limite de komas a serem utilizados, portanto deve-se montar o deck da forma mais inteligente possível.





Você tem à disposição vários ataques diferentes. Além de golpes normais, desferidos com os botões Y e B, pode-se executar especiais (X), pular (A) ou defender-se, segurando para baixo no direcional.

O número de modos de jogo foi bem ampliado. Começando pelo J-Galaxy, o principal, onde as missões são cumpridas. Muito maior que o anterior, aqui o objetivo é passar por diversos desafios em várias galáxias, que possuem vários planetas. Cada planeta possui os mangás. Passando as missões, jóias de diferentes cores (vermelho, verde, amarelo, azul, rosa e branco), chamadas de J-Power, são ganhas. Com elas, pode-se comprar as evoluções de cada personagem.

Fora do J-Galaxy, temos outras opções interessantes. No J-Arena, você tem várias opções disponíveis, como torneios variados e a possibilidade de encarar as missões do J-Galaxy. O bacana é que pode-se também ganhar J-Power por aqui, sendo mais uma alternativa para evoluir os personagens.

No Quizz - modo secreto, confira na seção dicas como habilitá-lo -, você participa de um questionário sobre os animes aqui inclusos, testando seus conhecimentos. Como está tudo em japonês, fica um bocado difícil experimentá-lo, restando usar algum guia.



O visual melhorou um pouco, tendo novos quadros de animação para os personagens e, desta vez, os cenários possuem alguma movimentação - ainda que simples -, algo bem criticado na versão anterior. Os golpes e especiais de todos os personagens são extremamente fiéis e imagino o trabalho que deve ser fazer as centenas de movimentos de cada um. O único problema fica por conta de eventuais slowdowns nas lutas entre 4 personagens.

A trilha sonora é simples, mas a exemplo dos gráficos, está melhor trabalhada. Cada

cenário possui seu próprio tema musical, e todas as músicas podem ser escutadas no inédito Sound Test, que fica dentro de outro novo menu, o Data Base. Nele você também pode ver seu profile (tempo de jogo, comentário pessoal, J-Power, etc.), os komas já habilitados, um resumo da história de cada mangá (com direito a capa da primeira edição) e os vídeos de abertura de cada um (vistos no J-Galaxy).





Mas o grande destaque de Ultimate Stars fica no multiplayer. Até 4 jogadores via wi-fi local podem se enfrentar, e usando apenas um card (download play). Mas é claro que isso tem um custo: não é possível jogar com algum deck personalizado. Para tal, é necessário que cada um tenha seu card.

Está enjoado de enfrentar apenas seus amigos? Bem, agora você pode enfrentar o mundo todo, graças ao modo online. Esta é, sem dúvida alguma, a melhor adição, e aumenta absurdamente o replay value. Você pode escolher entre jogar com seus amigos (via sistema de friend codes) ou então disputar contra qualquer jogador que aparecer na sala. É tudo muito rápido e, graças ao bom número de vic.. digo, jogadores, a espera para lutar será pouca. Contra gringos, o lag é inevitável - apesar de muitas vezes ter sido jogável -, mas contra outras pessoas do mesmo país, a experiência rola bem suave.

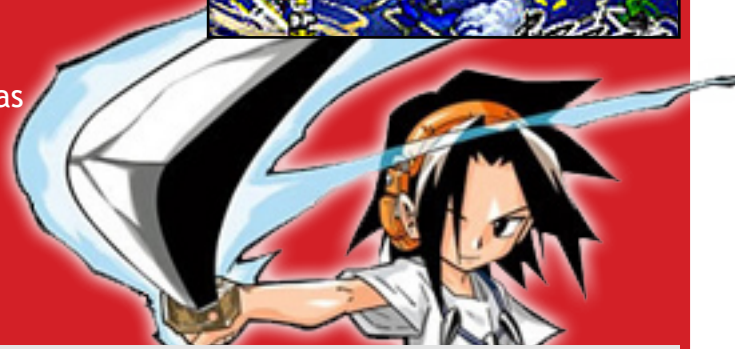
Existem ainda algumas “perfumarias”, como poder colocar algum personagem no topo da tela (o que dá as instruções do que faz cada modo) e visualizar seus personagens de combate na tela principal, podendo inclusive tocá-los.

Por tudo isso, Jump Ultimate Stars se saiu como uma bela sequência. Corrigiu os maiores defeitos do anterior e ainda adicionou muito mais conteúdo, além de ainda mais personagens disponíveis.

Infelizmente, o jogo só estará disponível no Japão, devido aos problemas de licenças dos mangás / animes no ocidente - são várias empresas envolvidas, e a maioria deles sequer chegou por aqui. Apesar disso, a diversão continua em alta e para os fãs de anime, é um game absolutamente imperdível, e mais um belo hit do DS, para nossa sorte.



- Rodrigo Russano Dias

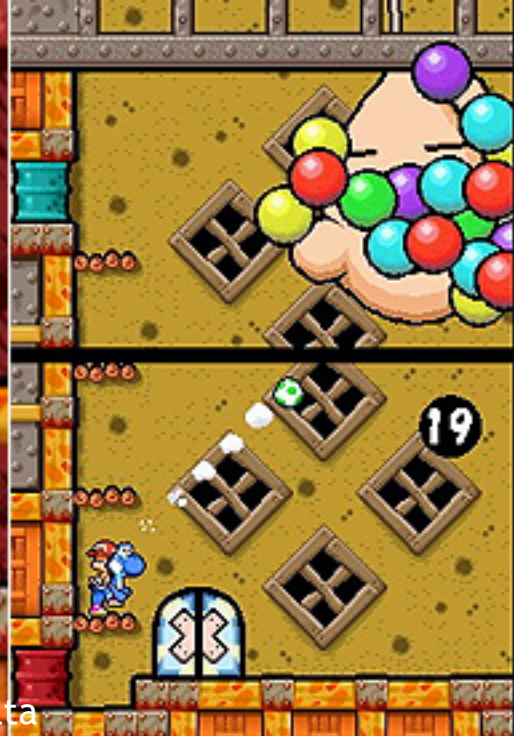


Os komas são os elementos mais importantes do jogo. É com eles que você monta seu deck, colocando os personagens de combate, suporte e ajuda. São 20 blocos para serem preenchidos, logo há espaço suficiente para montar uma boa equipe. Monte seu deck com sabedoria!

Produtora: Ganbarion
 Distribuidora: Nintendo
 Número de jogadores: 4
 Data de lançamento: 23/11/06 (JAP)
 Nintendo Wi-Fi: Sim

Gráficos: 8.0
 Som: 7.5
 Jogabilidade: 9.5
 Diversão: 10

8.7



Yoshi's Island DS

Um dos melhores plataformas de todos os tempos está de volta

Não é muito difícil dizer que o “Yoshi’s Island: Super Mario World 2” foi o melhor jogo de plataforma que já existiu. A combinação da utilização de uma tecnologia inovadora mais um brilhante design de jogo e suas fases fizeram desse, um título para não esquecer.

Por isso, não é difícil ficar ansioso para jogar uma continuação tão bem trabalhada como a que a Nintendo fez em Yoshi Island DS, que não desapontará nenhum dos fãs da versão original. Apesar de grande parte do jogo como o background, a interface, sua trilha sonora, o estilo visual e o design de jogo e suas fases serem como a versão original, a forma como a Artoon utilizou as duas telas e as novidades inseridas deu o nome de Yoshi

Island DS ao jogo, ao invés de Yoshi Island 2.

Há uma série de novos elementos em Yoshi Island DS, antes que pensem que os produtores só fizeram migrar o jogo ao invés de criar um título completamente novo. Um dos novos detalhes que mais chama atenção é a estratégia para com o parceiro que pega carona no amigo Yoshi. O game original trazia o bebê Mario, que deveria ser levado até o final de Yoshi’s Island, o que

não mudou tanto para o Yoshi Island DS. Mas nessa nova versão, o bebê Mario não é inútil, pois ele dá a Yoshi a habilidade de correr e bater nas caixas “M”. Já foi mencionado que ele não estará só nessa aventura? Além do nosso querido bebê “não bigodudo” Mario, outros quatro bebês aparecem. A bebê Princesa Peach concede a habilidade de flutuar em correntes de vento, o bebê Donkey Kong escala vinhas e dependura-se em



Outros bichos também lhe ajudarão ao longo da aventura

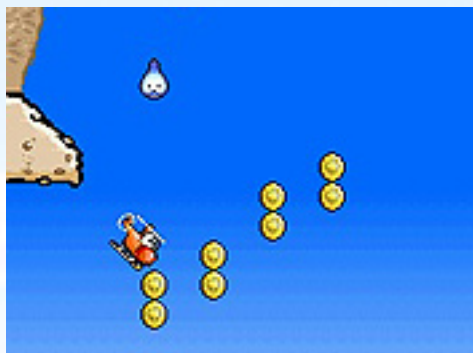


cipós, o bebê Wario utiliza um imã para pegar moedas e caixas metálicas e o bebê Bowser cospe fogo! A maioria das fases tem pontos onde você pode trocar de bebês, graças à ajuda da cegonha, o que ajudará a pegar moedas e itens que estariam em um local inatingível.

O novo jogo continua onde o anterior parou. O maléfico mago Kamek, que já teve seus planos destruídos pelos Yoshis uma vez, seqüestra os bebês Mario e Luigi novamente, juntamente com todos os bebês do mundo. Para a infelicidade de Kamek, um acidente entre um de seus agentes e a cegonha liberando vários bebês, dentre eles o bebê Mario e a bebê Peach, que vão parar na vila dos Yoshi novamente. A cegonha então avisa aos Yoshi que Kamek está aprontando novamente e como da primeira vez e os dinossauros decidem ir ao resgate. Esse detalhe da história até justifica o porquê da troca de bebês, o que foi uma sacada bem criativa da produção.

A base do jogo é um game de plataforma no melhor estilo corre e pular, como as aventuras do Super Mario. Os 50 níveis, divididos em 5 mundos são extensos, intrigantes e visualmente interessantes. Você também enfrentará um chefe gigantesco no meio e no final de cada mundo. Yoshi tem uma série de habilidades como correr e pular, bundadas no chão (pressionando para baixo ao pular), flutuar peque-

nas distâncias (segurando o botão de pular), destruir os inimigos pulando em suas cabeças ou engolir os inimigos, utilizando sua língua, onde daí você poderá cuspi-los ou engoli-los transformando-os em ovos. Os ovos por sua vez são pequenos e úteis projéteis que você pode lançar em seus oponentes ou lançá-los em muros para coletar itens e ativar botões que normalmente não seriam alcançados.



Há também itens em certas fases que transformam Yoshi em veículos, como um helicóptero, uma toupeira escavadora e um submarino azul. Os diferentes bebês do jogo também mudam a forma com que os ovos são utilizados. Por exemplo, ovos atirados com Mario ricocheteiam nos muros, já os lançados por DK explodem!

O jogo pode ser fácil ou extremamente complicado, dependendo apenas de você. Para chegar simplesmente até o final, você não enfrentará tan-

tos problemas. Agora, se você é do tipo de jogador que sempre detona os games com 100%, aí a coisa muda de figura. Além das estrelas (que aumentam o contador que acabamos de citar), você tem que coletar todas as moedas vermelhas, moedas de personagem e flores de cada fase, para obter uma boa nota, que é o que destrava as fases e conteúdo bônus. Para facilitar, algumas moedas vermelhas e estrelas somem com o tempo e as moedas de personagem só podem ser pegar pelo personagem que está impresso nelas.

É difícil não mencionar que esse game é uma obra de arte, que a Nintendo e a Artoon produziram com precisão. As funções do DS não foram aproveitadas a não ser para deixar com que você veja mais do cenário das fases ou transições feitas pelos chefões, o que pode ser a única coisa que fez falta. Incorporar novidades a uma fórmula que funcionou tão bem, foi uma sacada fantástica que renova o estilo que conquistou fãs por todo o mundo. Se você curte games de plataforma, lhes apresento o melhor do gênero! Você tem que jogar esse título!



- Jeancarlos "Omega_Sephiroth" Mota

Produtora: Artoon
Distribuidora: Nintendo
Número de jogadores: 1
Data de lançamento: 13/11/06 (USA)
Nintendo Wi-Fi: não compatível

Gráficos: 10
Som: 10
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 10

9.8



REVIEWS



Boas mudanças na série?

Aqueles que já jogaram qualquer outro título da série sabem que, em se tratando de skate, os skate parks abertos em que você manda ver nas manobras e faz os objetivos para continuar seguindo seu caminho, é o estilo dos títulos que levam o nome de um dos maiores skatistas de todos os tempos, Tony Hawk. Porém, Downhill Jam deixa esse estilo um pouco de lado e foca em novidades na jogabilidade, incluindo as manobras da franquia, juntamente com um game de corrida em downhill.

A estrutura do jogo é bem legal, mas executar as manobras num cenário de corrida muda completamente o game, e nem sempre isso é pra melhor. As idéias básicas dos games anteriores da série estão presentes. O enredo trata sobre a vontade de Tony Hawk de iniciar um time de corrida downhill e você é o primeiro que ele chama. Então, é em São Francisco que você recebe sua primeira lista de objetivos. Muitos desses são baseados em

vencer corridas downhill contra skatistas adversários, porém alguns dos objetivos mais tradicionais de games Tony Hawk aparecem, como bater em latas de lixo, conseguir pontuações específicas ou realizar manobras específicas em locais determinados. Aqueles objetivos que pediam para que você coletasse itens foram meio que esquecidos, uma vez que há mais itens em cada fase do que você precisará para obter sucesso. Entretanto, os objetivos de manobras podem se tornar

chatos por causa do fato em que, se você errar uma vez, você não poderá voltar com facilidade para tentar novamente, afinal, você teria que subir a ladeira para tentar novamente.

O jogo permite que você pause e reinicie um objetivo, já que os objetivos são muito fáceis ou muito complicados. Afinal, quem não á está acostumado, ou preocupado, com as velhas missões de “estilo”, onde você tem que fazer



Ao longo do jogo, pode-se ganhar diversos novos equipamentos



manobras, pousando suavemente e evitando repetir essas manobras para ganhar a melhor pontuação possível? E se em algum momento você tocar um skatista, você perde o equilíbrio e pontos, por ter pousado de forma medíocre, mesmo que não tenha nem sequer saído do chão! À medida que você completa os objetivos, novas fases do jogo são habilitadas e você ganha pontos de upgrade para status que você pode colocar em quatro diferentes categorias.

As mesmas fases estão disponíveis para single-player e multiplayer e os percursos têm uma vastidão de longos trechos perigosos e atalhos. Os controles de jogo são os padrões Tony Hawk, com pequenas novidades. Você não precisa fazer um “revert” para manter um combo, pois o jogo te concede alguns segundos para voltar a uma manobra antes de terminar esse combo. Além disso, o botão Y é utilizado para dar um pequeno turbo quando você está no chão. Você ganha mais turbos realizando mais manobras.

Além do “world tour story mode”, há também “quick race” e “free skate”. Sem mencionar que você pode competir com outros jogadores em Nintendo Wi-Fi. Existem diversos desafios para quem joga

contra os outros, como o big air, que dá pontuação para quem conseguir ficar mais tempo no ar descendo o percurso, ou a tradicional corrida de eliminação, onde quem fica por último a cada intervalo da pista, dança! No geral, o multiplayer é muito mais interessante que jogar sozinho. Só espero que vocês tenham sorte na net, pois os servidores da Wi-Fi quase sempre estão cheios. Há suporte para chat via voz, mas como em Metroid Prime Hunters, só entre amigos. O bacana é olhar os quadros de ranking on-line e poder baixar um objetivo extra para o jogo.

Os gráficos são cell-shade e bem parecidos com os de Tony Hawk’s American Sk8land. Você poderá vestir seu skatista com diferentes roupas, pode desenhar uma logo para suas camisas, desenhando com a tela do DS. A tela de baixo serve como mapa durante as corridas, com destaques nos pontos interessantes, dependendo do objetivo que você tem a cumprir. Para executar as manobras especiais você pode optar por fazê-las da forma tradicional, executando um pequeno combo, ou tocar três vezes na tela de toque.

Você pode até gravar um som no microfone para que seu skatista o faça, como o último

e os efeitos de som continuam os mesmos da série. Já a trilha sonora tem músicas bem legais, mas que as vezes somem, principalmente quando se está jogando on-line.

Eis o novo Tony, com um single-player até interessante, mas não tão excitante, e multiplayer legal, mas com problemas que podem irritar. Se você tiver amigos que tenham o jogo, aí sim você poderá curtir bastante, porém se não, pode ser deprimente.



- Jeancarlos “Omega_Sephiroth”
Mota



O Brasil não foi esquecido pela Vicarious. Além de já termos Bob Burnquist representando o país na série, desta vez foi incluída uma pista na Cidade Maravilhosa, Rio de Janeiro. Agora sim estamos nos sentindo em casa!

Produtora: Vicarious Visions
Distribuidora: Activision
Número de jogadores: 4
Data de lançamento: 24/10/06 (USA)
Nintendo Wi-Fi: Sim

Gráficos: 7.0
Som: 6.5
Jogabilidade: 6.5
Diversão: 7.0

6.7



Tomb Raider: Legend

Nossa, ela fez de novo!

A Eidos conseguiu decepcionar de novo com um jogo da série Tomb Raider num portátil. Enquanto umas softhouses mostram que com empenho dá pra usar bem os limites do DS, outras fazem um trabalhinho medíocre, quase como se tivessem sido forçados a fazer. É essa a impressão que TR:L passa.

Tentaram inovar e fazer um Tomb Raider diferente dos consoles e do PSP. Mais parecido com os de Gameboy Color e GBA, TRL no DS tem uma visão lateral, como em jogos de plataformas 2D, apesar dos - horrosos - gráficos poligonais. Até te forçam a olhar nas duas telas - geralmente a superior mostra o jogo e a inferior mostra o inventário - quando a Lara cai na água e fica na touch screen, pode ser direcionada pelo d-pad ou a stylus.

Terror total quando a Lara encontra inimigos humanos, e num modo de 1ª pessoa, você tem de tocar nos inimigos para atirar. Aqui os gráficos lembram os velhos jogos do 3DO. Inimigos ridicularmente animados em 3 quadros se movem lentamente, fingindo atirar em você. E a imagem de fundo dá nojo, um bitmap sem animação e totalmente embaçado. Se você tiver paciência de chegar em avançar no jogo, notará que o fundo da tela do inventário muda de acordo com o tema, belo adicional hein?

Os sons são bem fracos, e as músicas parecem ser de um jogo melhor, elas são até legais. As FMVs também são confusas de entender, apesar de abundantes. A jogabilidade é completamente presa, não há movimentação durante um pulo. E a própria ani-

mação é pobre. A resolução de puzzles ainda está presente e parece uma constante. As famosas relics ainda estão espalhadas pelas fases, esperando serem coletadas. Aqui elas servem para comprar extras, minigames e artworks. Você pode voltar em fases já terminadas para bater teus recordes de tempo, ou até disputar recordes com amigos via wireless.

Resumindo, Tomb Raider: Legend no DS é tudo que a versão do GBA deveria ter sido. E, na verdade, parece mesmo um port do GBA. Jogue a teu próprio risco. Há muitos jogos bons para ofuscar esse lançamento, e nem para jogadas rapidinhas entre um e outro ele serve.



- João Vitor dos S. Silva

Produtora: HumanSoft
Distribuidora: EIDOS Interactive
Número de jogadores: 1
Data de lançamento: 14/11/06 (USA)
Nintendo Wi-Fi: não compatível

Gráficos: 2.5
Sons: 5
Jogabilidade: 3
Diversão: 3

3.3



A meteor shower. Amazing.
A meteor shower.



Touch Detective

Mistérios e muito humor em um mundo de magia

Um gênero meio que enfraquecido hoje em dia, mas que sempre foi visto com bons olhos, é o de aventuras de investigação e análise por pistas pelos cenários.

Acontece que pelas habilidades nativas, o DS é um aparelho perfeito para esse tipo de jogo, e aos poucos algumas softhouses estão percebendo isso. Desta vez, foi a BeeWorks que resolveu reviver esse belo gênero de jogo.

Aqui, você é Mackenzie, a filha de um falecido e famoso detetive, que com a ajuda de seu fiel mordomo Cromwell e seu cogumelo de estimação, Funghi, tem quatro grandes casos a resolver para receber o título de Touch Detective.



I don't know her. Lini doesn't know her.

Falando em gráficos, o estilo usado impressiona. Cenários 2D bem detalhados se fundem com perfeição aos personagens em 3D. Estes personagens são feitos de forma tal que parecem mesmo desenhos animados. Os cenários apresentam muito pouca animação, e alguns realmente não tem nenhuma. Cenários e personagens abusam de tons pastel, o que dá um ar clássico ao jogo.

Mas espera aí! Esse jogo é infantil! Ledo engano, caro leitor. Apesar da trama fantasiosa e arte minimalista, os casos precisam de um certo raciocínio lógico que não é comum em crianças. E apresenta uma dificuldade moderada que o faz ser divertido e desafiante. Personagens secundários são o verdadeiro humor do jogo, como Penelope, a amiga da Mackenzie que com a cabeça sempre nas nuvens, se mete em muitas confusões. E Chloe, a atrapalhada detetive que insiste em querer ser sua rival, mas nunca faz nada direito.

Certos diálogos do jogo são hilários.

Toda a jogabilidade é na tela inferior. Mover para um ponto no cenário, falar com um personagem, pegar ou checar um objeto, tudo é feito com a stylus, e o d-pad ativa apenas um seta na tela com a mesma função, mas sem a mesma intuitividade. Na tela superior, temos apenas um close da Mackenzie, onde podemos ler o que ela pensa ou ver a sua expressão. Nada realmente útil, mas ainda assim divertido.



Shopping Plaza

I see... a nose on a banana? Who would write their name--



REVIEWS

Infelizmente, as vezes é fácil ficar preso em um item do cenário e precisar tocar em outro ponto para “soltar”. Não tão frequente é ver um personagem “fundir” em outro por um erro de detecção de colisão da engine.

As músicas são muito boas e encaixam direitinho no jogo. Podendo ser ouvidas sempre no “sound test” - não existe menu principal no jogo, a Mackenzie acorda e cada objeto do quarto acessa uma função -, o rádio na cama. Efeitos sonoros são poucos e não muito expressivos.

Os casos são resolvidos da forma mais fantástica possível, a lógica do mundo real nunca funciona aqui. A dificuldade do jogo reside em detalhes do cenário que devem ser checados com atenção. É comum empacar nesse jogo por não ver um pedaço de papel no chão que é necessário pra avançar. Algumas pistas devem ser checadas de perto, como um saco de biscoi-

fito ou um papel amassado que é na verdade um pôster. Nem sempre o jogo diz o próximo passo, então conversar com todo mundo é uma rotina bem comum. Algumas frases dão dicas bem sutis sobre o que procurar.

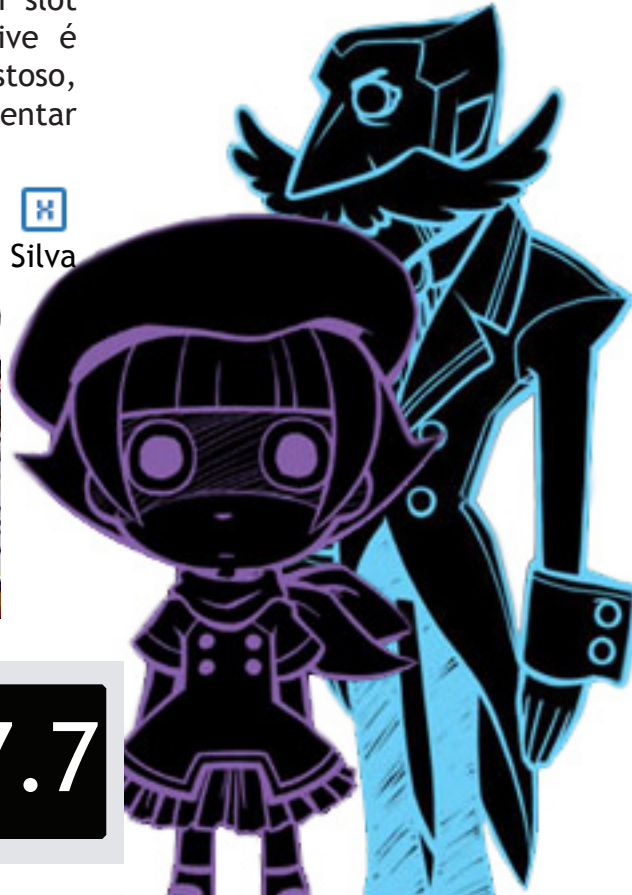
Como uma forma de manter o jogador ocupado, existem inúmeros casos extras para resolver, geralmente curtos e simples. E a Mackenzie mantém uma agenda chamada Touch List, onde ela anota a sensação de tocar em diversas superfícies e texturas durante o jogo. Existem 50 espaços a preencher nessa lista, e isso ajuda a manter o interesse no jogo. Além de um diário em que anota os principais acontecimentos.

Não há nenhum modo multiplayer aqui, e apenas um slot para saves. Touch Detective é um jogo simples, mas gostoso, leve de jogar e pode apresentar um desafio razoável.



Todo item é misterioso, não deixe de checar nada!

 - João Vitor dos S. Silva



Produtora: BeeWorks
 Distribuidora: Atlus
 Número de jogadores: 1
 Data de lançamento: 24/10/06 (USA)
 Nintendo Wi-Fi: não compatível

Gráficos: 8
 Som: 7.5
 Jogabilidade: 8
 Diversão: 7.5

7.7



Need for Speed Carbon: Own the City

Enfim a EA acerta a mão

A EA já tropeçou no DS várias vezes, mesmo o portátil tendo apenas 2 anos de existência. Porém, vendo que o mercado do mesmo estava crescendo assustadoramente, a EA prometeu um apoio e dedicação maior ao portátil. E é isso que vemos em Carbon.

Em Carbon, temos um estilo de jogo bem parecido com a série Underground: corridas à noite e ênfase em carros tunados. O modo principal, Career, foi melhorado e um enredo um pouco mais trabalho fora inserido, com direito a cutscenes bem legais e desenhos bacanas. Existe um mapa, dividido em 6 regiões, e cada uma delas possui um rival, que deve ser batido. A diferença aqui fica por conta de poder correr ao lado de um parceiro. Enquanto isso pode ser uma novidade de certa forma interessante, acaba limitando o número de adversários para 2, já que apenas 4 carros participam

das corridas.

O seu parceiro - que é escolhido antes da corrida, e quanto mais você avançar, novos se juntam à sua equipe - pode atrapalhar os adversários e ativar um sistema diferente de turbo. Basta estar na traseira dele e tocar, na touch screen, o símbolo de sua equipe. Aí é só seguir o rastro verde do para conseguir um nitro extra.

O sistema de tuning continua no mesmo estilo, podendo alterar as saias do carro, aerófolio, performance, etc. Os itens comprados alteram o seu carro tanto na parte visual quanto na forma de dirigir. É claro que cada um destes equipamentos custam grana, ganha à medida que se vence os desafios.

Graficamente, Carbon evoluiu bastante e apresenta uma engine muito superior do que as vistas anteriormente. A jogabilidade segue o mesmo rumo, parte que era mais criticada. Agora sim dá para dirigir sua caranga numa boa.

Para completar, existem ainda a disposição os modos Race Now e o Multiplayer, para até 4 pessoas e com download play - apesar que, com apenas um card, a diversão em grupo fica sem música.

Quem curte corrida definitivamente não se decepcionará com NFS Carbon. Uma boa pedida!



- Rodrigo Russano Dias



Produtora: Exient
Distribuidora: EA
Número de jogadores: 4
Data de lançamento: 31/10/06 (USA)
Nintendo Wi-Fi: não compatível

Gráficos: 8
Som: 7.5
Jogabilidade: 8
Diversão: 7.5

7.7



SCURGE HIVE

Caçadora de recompensas

Perdeu-se contato com uma colônia de pesquisa em um planeta alienígena. Comunicados esboçados sugerem que uma forma de vida parasita tomou conta de toda a vida selvagem e maquinaria da colônia. Uma caçadora de recompensas é enviada para investigar a situação e recuperar a pesquisa. Sejam bem-vindos ao enredo de Scurge: Hive, um game de aventura no gênero ficção científica para GBA e Nintendo DS.

Você poderá correr, pular e atirar de uma maneira comum, bem no estilo The Legend of Zelda ou Metroid. Jogando como Jenosa, a caçadora de recompensas, você pulará por plataformas, escalará superfícies, empurrará objetos, através de uma perspectiva 3D que dará uma boa profundidade à colônia de pesquisa e seu ambiente. Esse último detalhe também foi muito útil para o produtor, que inseriu bons puzzles.

O interessante de Scurge: Hive é o fato que o jogo não é dividido em estágios ou cidades, mas em

em um grande complexo aonde portas e áreas vão se tornando disponíveis à medida que você consegue as habilidades chaves a serem adquiridas. Por exemplo, depois que você adquire o upgrade de fogo na área desértica, você poderá queimar as barreiras que bloqueiam as cavernas na área da floresta. Novas surpresas sempre surgirão em áreas que você já explorou anteriormente, o que o encoraja a explorar as áreas, ao invés de ficar indo de fase em fase.

Em seu caminho, há inimigos de todos os tipos, que voltarão a cada vez que você sair de uma sala, cada um com seu estilo. Uns saltam sobre você, outros disparam energia ou ácido. Já contra os chefões a coisa por ficar quente, pois à medida que você explora o complexo, você cruzará com um dos seis enormes Scurges que estão vivendo dentro de um dos geradores do complexo. Eles são grandes com ataques múltiplos, que irão explorar suas habilidades e reflexos. Por exemplo, há uma minhoca gigante que



tentará te engolir, mas amarrando uma corda a uma pedra, você evita ser engolido por um ataque dela, e deixa de se tornar comida de minhocão! As batalhas contra os chefões são um quebragelo para com a exploração e os puzzles.

Um fato único do game, que fará com que os jogadores amem ou odeiem o jogo, é um limite de tempo imposto quando você explora locais longe das estações médicas, que funcionam como locais de rejuvenescimento e save point. No início do jogo, você descobre que Jenosa foi infectada por um vírus Scurge, no momento em que ela entrou na estação. Graças a isso, sempre haverá um timer que conta progressivamente até 100%, enquanto você joga.





Há alguns probleminhas, como o fato de que o direcional mal permite movimentos na diagonal, o que pode ser problemático às vezes quando houver um inimigo ou item fora de ângulo. Eventualmente um jogador ou outro pode enjoar dos inimigos de uma área, principalmente se tiver que fazer isso para ganhar mais experiência visando aumentar seus poderes, ou dos puzzles. Mas são poucas as vezes que essas falhas são perceptíveis, principalmente com as batalhas contra os chefões que são bem empolgantes.

Outro fato que faz com que você esqueça dos pequenos problemas são os gráficos resumidos em uma palavra: incríveis. Os fundos 2D são coloridos e repletos de detalhes. Muitos dos ambientes têm neblina ou efeitos visuais que são impressionantes de se ver, seja no DS ou no GBA. Jenosa e seus inimigos têm uma fluidez ao se movimentar e uma boa variedade de animações e os chefões são enormes e invadem as telas. Claro que os gráficos 2D não abusam da capacidade do Nintendo DS, mas o que falta em aspectos técnicos do jogo, sobram em artísticos. Palmas para a música do jogo, com variados temas techno e clássicos que se encaixam perfeitamente ao jogo, que saem de forma melódica pelas caixinhas do DS ou GBA. E os efeitos de disparos ou gritos são realmente muito bons.

Passar pelos 6 capítulos pode levar entre 9 a 11 horas. Mas, além disso, há mais jogatina com novos conteúdos para a missão

principal ao terminar, caso você goste de jogar várias vezes o seu jogo, além de modos que são desabilitados ao terminar como o hard mode, boss rush mode, e mudança de vestuário. As versões de GBA e DS não diferem tanto, mas no DS você tem o mapa sempre à disposição e informações úteis na tela inferior.

E isso, senhoras e senhores, é Scurge: Hive, uma aventura que

muito lembrará Metroid, por ter uma protagonista caçadora de recompensas, com disparos energéticos em um planeta infestado de aliens. O fator “replay” pode ser questionável, mas há muita diversão, exploração, gráficos estilosos, uma música soberba, um sistema de infecção inovador, enfim, todos os elementos para fazer você gostar desse “dungeon-crawling” de ficção científica!



- Jeancarlos “Omega_Sephiroth” Mota



Produtora: Orbital
 Distribuidora: SouthPeak Interactive
 Número de jogadores: 1
 Data de lançamento: 01/11/06 (USA)
 Nintendo Wi-Fi: não compatível

Gráficos: 9
 Som: 10
 Jogabilidade: 8
 Diversão: 7.5

8.6



tudo um dia fica velho...



GameHall

Old School Gamers

www.gamehall.com.br

Final Fantasy III

Finalmente, depois de um belo atraso, chegou a versão americana!

Produtora: Square-Enix | Gênero: RPG | N° jogadores: 1 | Nintendo Wi-Fi? Sim

Finalmente, depois de um belo atraso, saiu a versão americana do clássico Final Fantasy III. Enfim, para os ocidentais, a fantasia está completa, sendo este o único episódio que nunca teve uma versão fora do Japão.

Não confundam com Final Fantasy III americano do Super Nintendo, que é na verdade a tradução de Final Fantasy VI japonês, e recebeu essa numeração errada por ser o terceiro jogo da série a sair no ocidente.

E mesmo para quem já acompanhou a versão japonesa, que saiu em 24 de agosto, este é um grande lançamento, já que agora, além dos belos gráficos e sons, podemos nos deliciar com o enredo.

Agora é possível entender a famigerada MogNet, a rede de comunicação dos moogles. Você envia e recebe cartinhas de NPCs em outras cidades, ou até de outros jogadores via wireless ou wi-fi.

A versão americana expande a alegria causada pelo japonês, porque permite ir além e formar estratégias ou entender o enredo com clareza. Compra mais que obrigatória!

- João Vitor dos S. Silva



10

Star Wars - Lethal Alliance

Sem jedis, sem sabres, sem A Força... e presta?

Produtora: Ubisoft Casablanca | Gênero: RPG | N° jogadores: 1 | Nintendo Wi-Fi? Sim

Feito pela Ubisoft, SWLA toma um rumo diferente do esperado num jogo da franquia. Você assume o controle de Rianna Saren, uma mercenária twi'lek a serviço da aliança rebelde, sempre ajudada pelo seu drone Zeeo.

Rianna não é jedi, não há sabres de luz nem força aqui, e ainda assim o jogo é bom. Rianna conta com uma arma que dispara vários tipos de tiros, e em determinados lugares, você controla Zeeo por lugares inacessíveis, resolvendo puzzles na

touch screen para liberar passagens. Zeeo é controlado em primeira pessoa com a stylus. Rianna é controlada pelo d-pad. As batalhas são meio confusas, com tiros para todo lado, é até difícil sair ileso. Há uma gama de ataques em combo com o Zeeo, que aumentam a barra de Alliance, garantindo ataques melhores entre os dois.

O que pode incomodar é a câmera, controlada manualmente com L e R. Para batalhar, uma mira fica fixa num alvo quando você está na distância certa e

atira, mas nem sempre é possível chegar sem ser notado. O sons dos lasers são bem familiares e funcionam como devem. Infelizmente o DS não é o melhor em gráficos, às vezes é possível ver glitches, clipping e céus feios. Alguns modos distintos para 1-4 players em wireless local estão inclusos.

- João Vitor dos S. Silva



7.3



SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab

Esponja ao mar!

Produtora: WayForward Technologies | Gênero: Ação | N° jogadores: 1 | Nintendo Wi-Fi? Não

Bob Esponja ataca novamente no DS, mas diferente do primeiro game, Creature from the Krusty Krab, o game agora é todo em 2d.

Nesta nova aventura o ser amarelo do mar é totalmente controlado pela Stylus, de maneira muito similar ao game Mario VS. Donkey Kong 2.

O game conta com belíssimas animações na abertura e entre as fases, similares aos episódios da TV. Na ação em si, os gráficos

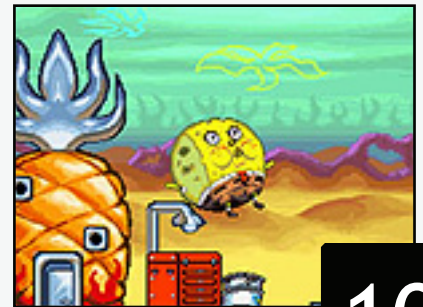
deixam a desejar, poderia ser facilmente confundido com um game de GBA.

Destaque também para as vozes dos personagens, idênticas às da série na TV, dando um clima especial ao jogo. Música e efeitos sonoros deixam a desejar.

SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab é um game voltado para jogadores mais novos, pique de irmão mais novo. Jogadores hardcore o dei-

xarão de lado, pela dificuldade quase nula do game, além de ser repetitivo.

- Daniel Bley



10

Puyo Puyo Fever 2

Poucas novidades, mas continua viciante

Produtora: Sonic Team | Gênero: Puzzle | N° jogadores: 8 | Nintendo Wi-Fi? Não

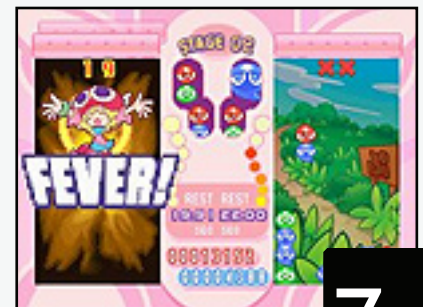
Para quem não conhece PP Fever, eis uma rápida explicação: a estrutura de jogo é bem parecida com seus irmãos mais velhos. Basta juntar os puyos (as bolhas) de mesma cor para estourá-las. Só que a novidade deste novo game é quando você entra em Fever. Para isso, basta ir contra-atacando os puyos que o adversário joga em você, e assim, a barra de especial vai enchendo. Quando ela encher por completo, automati-

camente entra-se no Fever. Um conjunto de puyos já estarão prontos para você, e basta colocar os puyos que virão no local certo pra fazer uma combinação destruidora e mandar um problemão para seu oponente.

Em Fever 2 temos uma espécie de vila, onde você pode visitar vários locais, tendo várias opções disponíveis, como disputas contra outros personagens, ranking, Shop, e o destaque, multiplayer para até 8 pessoas.

Apesar de ainda continuar muito divertido, esta segunda versão não acrescenta muita coisa ao anterior, tendo apenas mais opções de jogo.

- Rodrigo Russano Dias



7.5





FINAL FANTASY III

Primeiramente, certifique-se de enviar oito ou mais mensagens pela MogNet, para uma ou mais pessoas via wi-fi ou wireless.

Quest: Onion Knight

Envie e receba quatro mensagens para Topapa, na quarta você receberá um pedido para fazer uma mini-busca. Vá para Ur e fale com Topapa. Vá à Altar Cave (onde o jogo começa). Perto do buraco em que você cai, acontecerá um evento e você entra numa batalha contra três Bombs. Após a batalha, você recebe um pedaço de cristal, que habilita a job Onion Knight.

Quest: O Iron Giant

Envie e receba três mensagens para os quatro homens velhos. Na terceira resposta, eles mencionam uma sombra suspeita no mar. Envie e receba quatro mensagens para o Rei Allus. Na quarta carta, ele fala de uma lenda saroniana sobre uma estrela cadente que caiu no mar, engolindo os males do mundo. Pegue a Nautilus para poder entrar debaixo d'água. Navegue até um pouco a leste do continente flutuante. Você vai ver uma sombra na água, salve o jogo. Mergulhe sobre ela para entrar numa caverna sem nome e ser atacado pelo Iron Giant. Esse inimigo pode ser considerado o weapon de Final Fantasy III, ele faz 4 ataques por turno e pode usar a magia meteo.

Quest: O pendante de Sara.

Ao enviar e receber quatro cartas da princesa Sara, em Sasune, ela pede que você a visite no alto da torre leste. Ela informa que o seu pendante especial está quebrado, e pede que encontre alguém que possa consertar. Leve o pendante para Takka, ferreiro de Kazus. Ele examina e diz que está além de suas possibilidades. Após enviar e receber a quarta carta de Takka, ele menciona uma ferreira lendária que conserta as coisas tão bem que parecem novas. Vá ao reino de Saronia, na cidade a noroeste, na parte direita da cidade, entre as árvores, você encontra uma mulher de cabelos prateados. Ela é a ferreira lendária. Ela aceita consertar o pendante e pede que se você por acaso encontrar um metal raro chamado orichalcum, traga para ela forjar. Seu desejo é apenas forjar o orichalcum, você pode ficar com o que for feito. Então volte ao castelo de Sasune e devolva o pendante à princesa Sara. Troque uma quinta carta com Takka onde ele menciona o orichalcum.

Quest : Monstro no porão!

Ao enviar e receber a quinta carta de Cid, ele pede ajuda, pois um monstro se instalou no porão de sua casa e a sra. Cid está apavorada. Vá a Canaan e entre na casa de Cid, fale com ele e desça as escadas na esquerda - você abriu essa

passagem mexendo no candela-bro, não?

Lá embaixo, você vê o tal monstro.

Aeon

Lvl: 42

HP: 10060

Gil ganho: 3200

EXP ganho: 10200

Aeon faz dois ataques por turno e usa a magia Earthquake, que causa cerca de 1400 a 1500 de dano aos personagens com baixa defesa mágica. Uma batalha fácil, se você tiver um nível bom, de 45 ou mais. Ao morrer, a criatura deixa cair um pedaço de metal que o grupo não consegue identificar. Suba as escadas e fale com Cid. Ele conhece o metal, é orichalcum! Agora, você só precisa levá-lo para a ferreira lendária, mas ela já não se encontra em Saronia. Se você já derrotou Doga e Unei, e abriu a porta para Eureka, pode continuar, senão espere até esse ponto do enredo. Vá para Falgabard. No controle da Invincible, procure umas montanhas que se pode passar, um pouco ao sudoeste de Saronia. Falgabard é uma vila habitada por dark knights. A ferreira lendária está à direita da loja de armas. A mulher agradece pelo orichalcum e em retorno, faz com ele uma Ultima Weapon (espada de 150 de ATK e +15 em todos os stats!). Assim, ela se despede do grupo e segue sua jornada pelo mundo.





Quest : Mestres das jobs.

Agora, sempre que um de seus personagens alcançar Lvl99 em uma profissão, a ferreira lendária dá um item especial daquela job (as melhores armas e acessórios do jogo), assim como um certificado de mestre. Ela dá um item de cada vez. E pra complicar, ela está sempre em locais aleatórios. Então, falar com ela sem ter os requisitos a faz apenas ir a alguma outra cidade. Também, o seu personagem tem de estar com a job de Lvl99 para ganhar o item.

Locais onde a ferreira lendária aparece aleatoriamente:

- Ur, perto do poço;
- Castelo de Sasune, terceiro andar na torre leste;
- Healing Copse, a fonte onde um gnomo te dá a spell mini, antes de entrar em Tozus;
- Vila dos Ancients, no hotel;
- Gyshal, estábulo de Chocobos;
- Dwarven Hollows, entrada para o lago subterrâneo;
- Replito, dentro da casa mais ao norte;
- Castelo de Saronia, segundo subsolo;
- Vila de Doga, ilha central;
- Ancient Ruins, hotel.

Uma boa maneira de achá-la é ir, com a Nautilus, para a vila de Ghysal, no continente flutuante, e ir alternado de lá (estábulo de chocobos) à Healing Copse, pequena reunião de árvores logo à esquerda, passando pelo mar. Logo ela aparece em um dos

dois lugares.

Itens que a ferreira dá a cada profissão em Lvl99:

- Freelancer: Celestial Gloves (Def +40, Magic Def +18, Todos os Stats: +15)
- Black Mage: Lilith Rod (Atk 110, Int +20, Lança: Death)
- Monk: Shura Gloves (Def +45, Magic Def +19, Str +20)
- Thief: Gladius (Atk 130, Agi +20)
- Red Mage: Crimson Vest (Def +50, Magic Def +25, All Stats: +10)
- Warrior: Gigantic Axe (Atk 155, Str +20)
- White Mage: Angel Robe (Def +45, Magic Def + 48, Mnd +28)
- Onion Knight: Onion Blade (Atk 150, All Stats: +7)
- Geomancer: Blessed Bell (Atk 130, Agi/Mnd/Int +10)
- Knight: Save the Queen (Atk 140, Vit/Mnd +10, Lança: Reflect)
- Ranger: Artemis Bow (Atk 122, Str/Agi +10)
- Scholar: Omnitome (Atk 130, Int +10, Mnd +5)
- Bard: Ballad Crown (Def +35, Magic Def +34, Vit/Mnd +10)
- Dark Knight: Murakumo (Atk 140, Efetiva contra inimigos que se dividem, Agi +20)
- Dragoon: Magic Lance (Atk 145, Str +20)
- Evoker: Royal Crown (Def +33, Magic Def +36, Int/Mnd +10)
- Viking: Mighty Hammer (Atk 145, causa dano por relâmpago, Vit +20)
- Black Belt: Master Dogi (Def +54, Magic Def +23,

Agi/Mnd +10)

- Devout: Holy Wand (Atk 110, Mnd +20, Lança: Curaga)
- Magus: Millenium Rod (Atk 110, Mnd/Int +10, Lança: Blizzaga)
- Ninja: Muramasa (Atk 140, Efetiva contra inimigos que se dividem, Str/Vit/Int/Mnd +5, Agi +10)
- Sage: Sage Staff (Atk 110, All Stats +10)
- Summoner: Astral Bracers (Def +47, Magic Def +20, Int/Mnd +10)

Quest: As summons mais poderosas

Odin. Logo abaixo de Saronia, ao sudeste bem abaixo das paredes que a cercam, com a Nautilus embaixo d'água, você encontra uma caverna, as Catacumbas de Saronia. Ao fim desta dungeon, você encontra Odin. Sentado em seu cavalo Sleipnir, ele não gostou de ser perturbado e te ataca. Se você está acima do Lvl45, Odin não é muito difícil. Ele faz dois ataques por turno. E quando seu HP está baixo, ele começa a usar o ataque Zantetsuken, que acerta em todos do grupo (menos um dragoon durante o "jump"). O legal aqui é ter um thief com job Lvl acima de 71, e roubar de Odin a lança Gungnir (ATK 140) que você pode equipar imediatamente em um





Um bug inconfirmado diz que há uma chance remota de você ganhar uma Gungnir após a batalha, e tendo roubado uma e equipado te faz ter duas Gungnirs! Vencendo Odin, você ganha a summon spell de nível 6 Catastro.

Leviathan. No continente flutuante, logo ao sudoeste do castelo de Argus, há um pequeno rio que deságua no mar e duas pequenas montanhas que dá pra passar com a Invincible. Faça isso e desça numa parte de terra. De canoa, vá até a sombra no meio do lago. Você entra em Lake Dohr e ao final dessa dungeon, Leviathan quer testar o grupo para ver se realmente são guerreiros da luz. Quando chegar em Lake Dohr, certifique-se de pegar todos os baús e fazer tudo o que quiser, pois essa dungeon some depois da derrota de Leviathan. Vencendo, você ganha a summon spell de nível 7 Leviath.

Bahamut. Agora o rei dos dragões pode ser vencido. Bem perto de onde você entrou em Tozus, a vila dos gnomos, há montanhas que a Invincible pode passar. Lá, uma caverna é Bahamut's Place. Ao fim dessa dungeon, você sai num lugar no mapa cercado por montanhas, mas é atacado por Bahamut, que quer saber se os guerreiros são mais fortes que ele. A luta pode ser difícil, mas ter um ou dois dragoons ajuda. Bahamut's Place é o melhor lugar do jogo para evoluir, uma

batalha fácil com três inimigos dá 5700 EXP, mais que em Eureka. Ao fim da batalha, a summon spell de nível 8, Bahamur, é sua.

Confira, nas páginas a seguir, os mapas do mundo de Final Fantasy III para facilitar a sua vida.





DICAS

Continente Flutuante



1. Caverna de Altar
 2. Ur
 3. Kazus
 4. Deserto (airship do Cid)
 5. Castelo de Sasune
 6. Caverna do Selo
 7. Rochas (Explodir)
 8. Canaan
 9. Estrada para o Topo
 10. Floresta da Cura
 11. Tozus
 12. Passagem Secreta
 13. Base dos Vikings
 14. Templo de Nepto
 15. Tokku
 16. Vila dos Ancients
 17. Floresta Viva
 18. Vale dos Gulçans
 19. Castelo Argus
 20. Torre de Owen
 21. Gisahl
 22. Caverna dos Anões
 23. Lago Subterrâneo
 24. Castelo de Hyné
 25. Lago Dohr
 26. Caverna de Bahamut
- X. Floresta de Chocobo

Nordeste



17. Caverna da Escurid
 18. Estátuas da Busca
 19. Laabirinto doa Anci
 20. Torre de Sylx
- Terra Proibida
Eureka
- X. Floresta de chocobo

Mundo Exterior (NE)





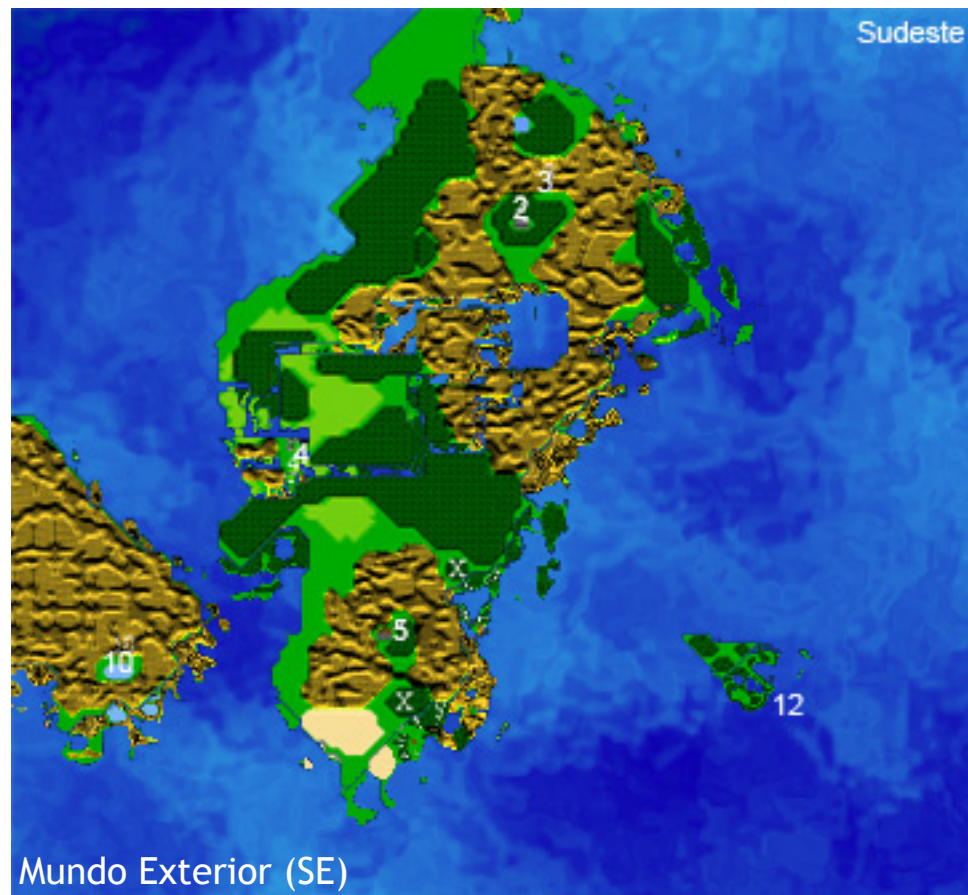
DICAS

Mundo Exterior (NW)

Noroste



- 6. Replito
- 8. Saronia
- 11. Templo do Tempo (submerso)
- 13. Catacumbas de Sar (submerso)
- 15. Ruínas Antigas
- 16. Falgabard
- X. Floresta de chocobo



Sudeste

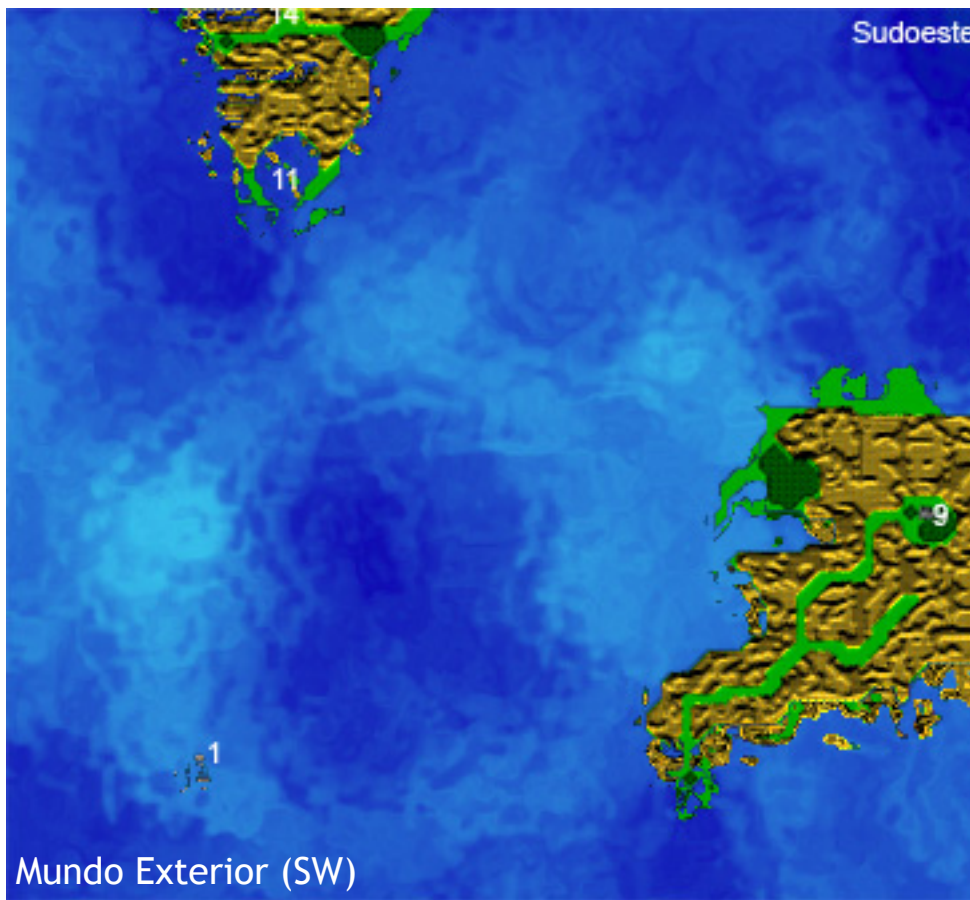
- 2. Templo da Agua
- 3. Cavema da Agua
- 4. Amur / Esgotos
- 5. Mansão de Golor
- 10. Vila de Doqa
- 12. Cavema Submersa
- X. Floresta de chocobo

Mundo Exterior (SE)





DICAS



Sudoeste

- 1. Continente Flutuante
- 9. Casa de Doga /
Caverna do Círculo M
Caverna de Doga
- 11. Templo do Tempo
(submerso)
- 14. Santuário de Unei
- X. Floresta de chocobo

Mundo Exterior (SW)

JUMP ULTIMATE STARS

Champion Ranking

Termine todos os modos do J-Arena para habilitá-lo.

Quizz Mode

Complete o J-Galaxy para habilitá-lo.

YOSHI'S ISLAND DS

Time Trial

Termine uma vez o jogo. Depois, comece um novo e você será avisado que habilitou o Time Trial.

Yoshi preto

Basta jogar uma vez o Time Trial para habilitá-lo.

Fases extras

Para habilitar as fases extras, é necessário coletar 100 pontos em 8 estágios. Ou seja, para isso, você deve pegar as 20 moedas vermelhas, 5 flores e 30 estrelas. Somando tudo, dá um total de 800 pontos. Basta fazer o mesmo processo nos 5 mundos para habilitar uma fase extra em cada.

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Cheats exclusivos da Best Buy

Pode parecer bizarro, mas as dicas a seguir só funcionam nas cópias do jogo compradas na loja americana Best Buy:

BIGSNOWMAN - habilita a roupa do Abominável Homem das Neves.

ZOMBIEALIVE - habilita a roupa de zumbi.

Cheats exclusivos da Target

O mesmo esquema acima: os cheat a seguir só funcionam nas cópias do jogo compradas na loja americana Target:

SNOWSK8T - habilita o código "Always Snowskate".

MIRRORBALL - habilita os "Mirrored Maps" (mapas invertidos).





TOP 5

➤ Segue ao lado a lista dos 5 jogos preferidos dos redatores atualmente, por ordem de preferência. Com tantos lançamentos de excelente qualidade, como sempre, nossas opiniões mudam bastante!

obs.: alguns dos jogos da lista serão avaliados nas próximas edições.



Rodrigo Russano Dias

1. Castlevania - Portrait of Ruin
2. Final Fantasy III
3. Osu! Tatakae! Ouendan
4. Elite Beat Agents
5. Jump Ultimate Stars



Daniel Bley

1. Final Fantasy 3
2. Yoshi's Island DS
3. Castlevania - Portrait of Ruin
4. Open Season
5. Elite Beat Agents



João Vitor dos S. Silva

1. Final Fantasy III
2. Castlevania Portrait of Ruin
3. Yoshi's Island DS
4. Digimon World DS
5. Touch Detective



Luiz Belonio

1. Tetris DS
2. Mario vs DK: March of the minis
3. Mario Kart DS
4. Castlevania: Portrait of Ruin
5. Bomberman Land Touch!



Jeancarlos "Omega Sephirot" Mota

- 1- Yoshi Island DS
- 2- Jump Ultimate Stars
- 3- Megaman ZX
- 4- Eyeshield 21: Max Devil Power
- 5- Bleach DS





Gato Coió



Gisele



Gato Coió



Gisele



Gato Coió



Gisele

