

PRIMEIRA REVISTA DIGITAL SOBRE DS DO BRASIL!

NINTENDO DS

BRASIL



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

7
ANO 1

Castlevania Portrait of Ruin

Drácula está de volta!

E MAIS:

- ENCONTROS NDS BRASIL: CONHEÇA O CLIMA E A GALERA
- APRENDA A FAZER UMA MALETA ESPECIAL PARA SEU DS



DIDDY KONG RACING DS



LUNAR KNIGHTS



WINNING ELEVEN 2007

ÍNDICE

02 Mundo DS

05 Matérias

17 Previews

21 Detonado

28 Reviews

49 Flashgame

51 Dicas

52 Top 5

53 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

Luiz Belonio

Nossos leitores sentiram falta de nossa revista digital em janeiro. Mas podem ficar tranquilos! Foi apenas um mês de férias para a equipe. Agora, estamos de volta com tudo!

E o ano de 2007 começa muito bem. A capa, claro, se trata do novo Castlevania, que está demais. Além disso, o fantástico Lunar Knights, de Kojima, e o clássico Diddy Kong Racing são apenas mais 2 exemplos do que encontrar nesta edição. E para quem está acompanhando nossos detonados, temos a segunda parte de Jump. O restante de Phoenix Wright será publicado à partir da oitava edição.

Esta primeira edição também marca a estréia de matérias sobre os encontros NDS Brasil em São Paulo. Você vai poder conhecer o pessoal que participa de nosso fórum e também

o clima das jogatinas e, acima de tudo, da amizade, pois somos realmente uma família. Outra novidade é o Club Pink DS Power. O grupo, formado apenas por garotas jogadoras, terá sua coluna todo mês na NDS Brasil.

As entrevistas também serão matérias garantidas em 2007, e neste mês você confere um papo com Marcos, do site GAMEVICIO, uma comunidade com 3 anos de vida que se destaca por suas traduções de jogos para PC.

Como dá para ver, conteúdo interessante é o que não falta. Esperamos que todos aproveitem bastante e, qualquer dúvida, sugestão ou crítica, basta falar conosco através de nosso e-mail. Porque aqui nós realmente ouvimos os leitores.

Um grande abraço a todos!

- Rodrigo Russano Dias
Editor Geral



Castlevania Portrait of Ruin - Pág. 28

- Por Rodrigo Russano Dias

Novo Bomberman a caminho

A Hudson anunciou que o seu mascote vai retornar ao DS. Em Bomberman Story, teremos uma aventura diferente da tradição, com toques de ação e rpg. Estarão disponíveis vários mini-games que farão um bom uso da stylus, além de um modo online. O título deverá chegar ao Japão no dia 21 de março.



Dynasty Warrior DS - agora, ação

A nova versão de Dynasty Warriors para DS terá gráficos totalmente poligonais e multiplayer via wi-fi local. Serão vários personagens para se escolher e você poderá mover suas unidades via touch screen. O título chega ao Japão no dia 29 de março deste ano.



Mais Square-Enix

Ao que parece, a Square-Enix teria registrado uma patente para Makai Toushi SaGa, e rumores estão dando como certo o lançamento deste RPG lançado originalmente em 2002, para o já morto WonderSwan Color. Trata-se de um remake do antigo Final Fantasy Legend, do Game Boy. Aguarde por novidades sobre o mesmo em breve.



Caixa da versão original de Makai Toushi SaGa (Final Fantasy Legend), para Game Boy

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

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



Ele já está entre nós

Bleach 2nd foi lançado semana passada e tem agradado muito ao público. Não só aqueles que gostam do anime, mas também aqueles que apreciam um bom game de luta. Na próxima edição, você vai conferir uma matéria completa sobre o mesmo. Até lá!

Novo vídeo de Final Fantasy XII: Revenant Wings

A Square-Enix colocou à disposição, no site oficial do jogo, um novo trailer - em japonês - mostrando o sistema de batalha e explicando como será o Active Time Battle neste episódio. Vale à pena conferir! Anote o site: <http://www.square-enix.co.jp/ff12rw/>

Rayman Raving Rabbids também no DS

Mas a versão do portátil será diferente: ao invés de uma coletânea de mini-games, teremos um game de plataforma 2D, com elementos poligonais. Talvez seja uma forma da Ubi se desculpar pelo fraquíssimo Rayman DS.



Novas imagens e uma data para Front Mission 1st

E Front Mission 1st, remake do primeiro episódio da série, volta às nossas páginas. Desta vez, trazendo novas imagens e uma data de lançamento: 22 de março deste ano, no Japão.



Quer saber de mais novidades?
Então acesse:

www.ndsbrasil.com.br

O primeiro e maior fórum de DS do Brasil!





À partir desta edição, entra no ar a coluna “Clube Pink DS Power”. Serão textos especiais sempre abordando assuntos interessantes, mas com um diferencial: escrito apenas por mulheres gamers. Este toque feminino estará presente todo mês na revista, sempre com uma pessoa diferente escrevendo. Prepare-se: elas chegaram para ficar!

Redatora do mês: Jackie Sorel Kyung

Estreando o nosso cantinho feminino na NDS Brasil! ^^

Sim, porque nós mulheres também temos nossa vez no mundo dos games, seja em qualquer estilo, mostramos que temos talento e habilidade e deixamos muitos marmanjos se mordendo de raiva.

Mas apesar disso nossa presença é indispensável, pois só nós mulheres temos um jeitinho pra entrar no Clube do Bolinha que os homens não tem para entrar no Mundo da Luluzinha. Permanecemos ainda um mistério para os homens enquanto eles já não são mais um mistério para nós, e talvez seja isso que faz as mulheres tão especiais.

Não estou fazendo aqui um discurso feminista, longe disso, mas a nossa presença nesse meio faz muita falta. E quando encontramos mais garotas que gostam de jogar isso é motivo de surpresa e alegria, pois muitas das vezes somos discriminadas por isso, e muitas escondem, com medo de não se adequar a uma exigência da sociedade. Se para um gamer a discriminação é certa, para uma garota gamer isso vem em dobro, tanto pelo fato de muitos considerarem coisa de criança, quanto pelo fato de ser coisa de garoto.

Mas até nesse ponto mostramos nossa força, e posso dizer que a cada encontro que temos dessa comunidade, mais orgulhosa fico com a quantidade de meninas que aparecem. E gostam dos mais variados estilos, indo de adventures, a jogos de luta. Esse último aliás, estilo que eu adoro, e que procuro cada vez mais treinar e mostrar nossa força nesse estilo.

Espero que esse cantinho dê uma força para aquelas garotas que tem receio em admitir seus gostos mudem de idéia, pois o que importa é curtir a vida e ser quem você é, independente do que os outros pensem ou falem. E foi seguindo essa filosofia que hoje com 24 anos eu me orgulho e muito em não dar a mínima a quem me julga e critica, e ser

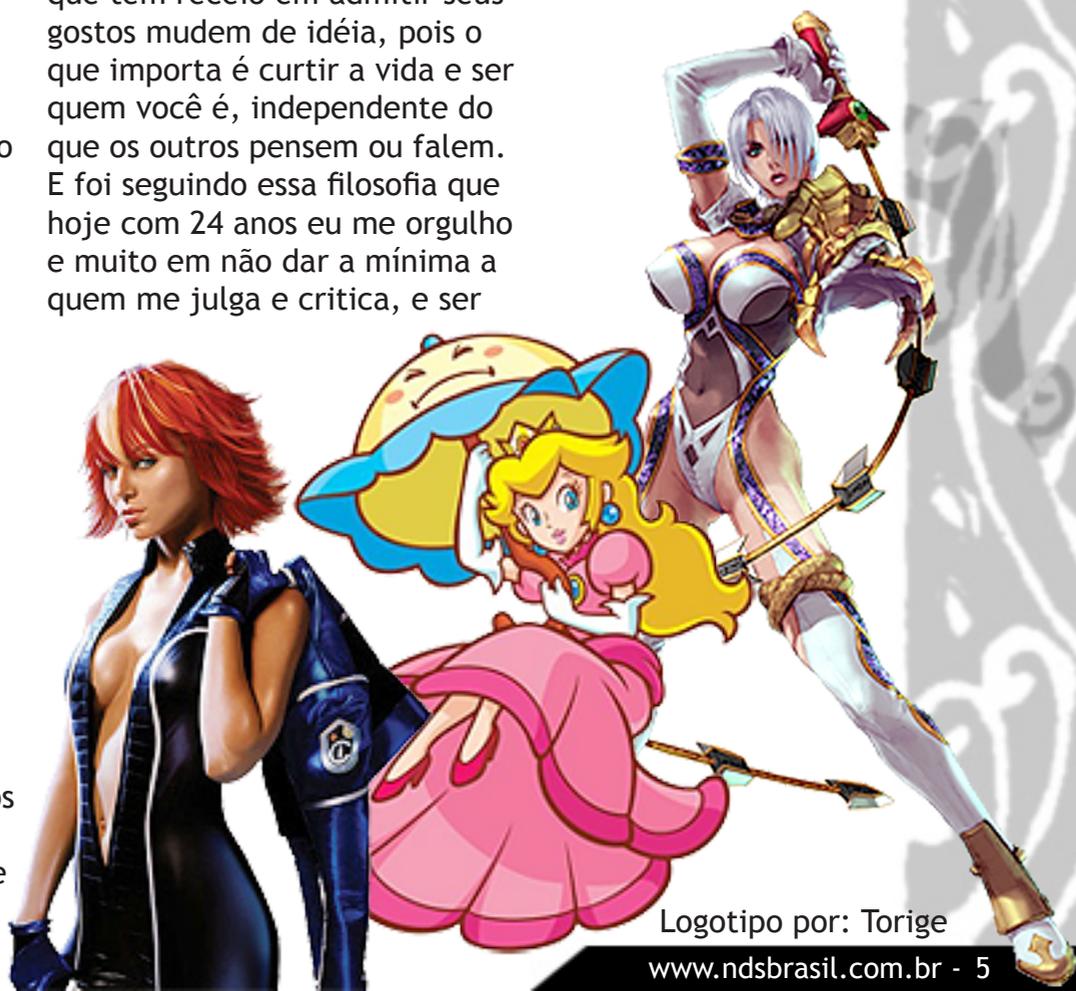


CLUBE PINK
D S P O W E R

feliz, me divertindo muito e fazendo muitos amigos (sim, quem disse que os games não são instrumentos para se socializar? Que digam nossos encontros!).

Agradeço à equipe do NDS Brasil pelo espaço, e em toda edição teremos uma convidada especial tricotando aqui sobre vários assuntos!

Nos vemos em breve pessoal!
;)



Logotipo por: Torige

www.ndsbrasil.com.br - 5

Conheça um pouco mais sobre os encontros da NDS Brasil em São Paulo

Por Luiz Belonio

Pois é... já estamos no 6º Encontro NDS Brasil e ninguém da revista teve a excelente idéia de cobrir, e colocar na revista, este evento que tem acontecido mensalmente aqui em São Paulo. E agora, finalmente, a matéria está aqui.

Como na maioria dos outros encontros (exceto o 5º que foi feito numa pista de Kart), o palco da jogatina foi o Shopping Santa Cruz, local de fácil acesso pois o Shopping fica em uma estação de metrô. A jogatina começa por volta do meio dia, quando os primeiros jogadores

começam a aparecer. Neste encontro, quando este que vos escreve chegou, já estavam presentes alguns jogadores e os dois moderadores de São Paulo, que são também redatores desta revista, Rodrigo “GoD-LiKe” Russano e Daniel “Evil-sonic” Bley, a empolgação para mais um encontro era visível... todos em nível de excitação extremamente altos.

Muitos rostos já conhecidos apareceram por lá... não dá pra citar nomes (e nem nicks do fórum) pois essa lista ficaria muito extensa, e alguns rostos

novos e outros mitos também estavam por lá. Conversei com muita gente, ouvi opiniões sobre a revista, algumas idéias e o principal... todos se divertiram muito. Perguntei a alguns o que estavam achando do encontro e as respostas não variavam muito:



Macacada reunida... e uma fusão ridícula como em DBZ!

“Esse encontro é muito louco... vou aparecer mais vezes”
- Miura

“Nunca tinha vindo a um encontro do NDS, mas já tinha participado de outros encontros de fóruns e já conhecia algumas pessoas que estão aqui... o clima de vocês é um pouco diferente, parece que todo mundo se conhece faz tempo”
- Ronnysize.

“ O Bowser ta me jogando pra fora da pista”
- quase todo mundo falando sobre o personagem escolhido por TM Sephirot para as corridas de Mario Kart DS.

Os jogos, como sempre, variam bastante de edição para edição, claro que alguns são os

escolhidos há muito tempo já, os clássicos Mario Kart DS, Big Brain Academy e Bomberman se fizeram presentes em muitos momentos das disputas, sorrisos e gritos ecoando pelo Shopping em momentos cruciais dos jogos: “Ah não... Casco azul não”, ou “Putz, o cara é muito rápido nas respostas” falando respectivamente de Mario Kart DS e Big Brain Academy. E as novidades se fizeram presentes também, Elite Beat Agents e Jump Ultimate Stars foram muito jogados, devo confessar que joguei uma partida de EBA em quatro pessoas, tinha certeza que havia perdido, mas o game me deu uma vitória, para a indignação das minhas rivais... MINHAS RIVAIS???? Sim... no Encontro de São Paulo também tem mulher, apesar do número

pequeno e de todas elas serem comprometidas (namoradas dos jogadores), elas também jogam e marcam presença em todos os encontros, neste encontro, me lembro de ter visto pelo menos seis garotas com os seus DS´s por lá.

E o encontro rola durante toda a tarde, regado a muito chopp que, como de praxe, veio em torres gigantes, mas uma hora ele acaba, é uma pena pois me lembro de ter ficado em um encontro até as nove da noite, mas esse, infelizmente, acabou um pouco mais cedo... as pessoas foram embora, as mesas esvaziando e lá pelas seis horas eu já me dava por vencido, sei que poderia ter ficado um pouco mais... mas estava realmente cansado e a minha parte da matéria acaba por aqui.



A já famosa torre de chopp dos encontros de São Paulo



Mario Kart pegando forte, mas não tanto quanto as outras vezes...



Entrevista: Marcos nos apresenta o site GAMEVICIO, famoso por suas traduções de jogos

Por Rodrigo Russano Dias

Marcos Said administra um dos maiores - senão o maior - site de traduções de jogos do país. Com textos impecáveis, o projeto fez sucesso e hoje é conhecido por quase qualquer jogador que busca uma forma de jogar seu título preferido totalmente em português.

Rodrigo: Primeiramente Marcos, gostaria de agradecer por nos conceder esta entrevista.

Marcos: Olá Rodrigo, sou eu quem agradeço. É um prazer.

Rodrigo: Quando surgiu a idéia de criar o GameVicio?

Marcos: A GameVicio surgiu em meados de 2003, a idéia era aprender um pouco mais sobre HTML e compartilhar os detona-dos de jogos que eu escrevia. No primeiro ano, toda a parte de desenvolvimento do site e de conteúdo foi de minha responsabilidade. Conforme a página se desenvolvia, criamos novas seções como notícias, dicas, análises. Mas foi com as traduções de jogos de computa-dor que nos destacamos.

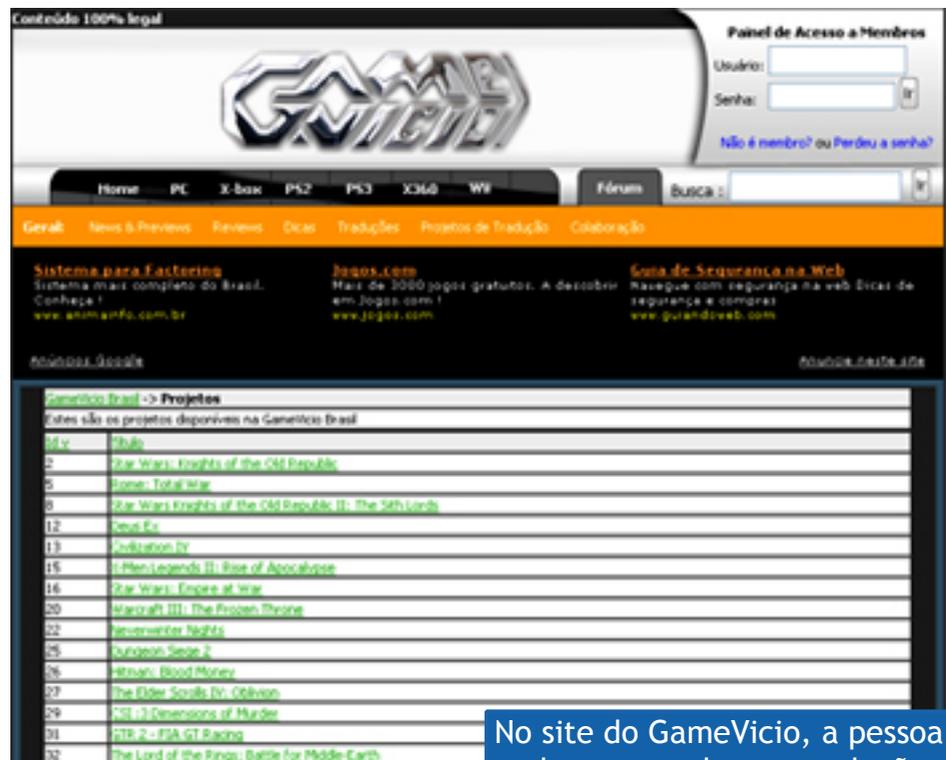
Rodrigo: O GameVicio é bastante famoso por suas traduções. Como vocês realizam esse trabalho, e qual foi a tradução que mais demorou para ficar pronta?

Marcos: Eu comparo traduzir jogos a um trabalho artesanal, pois não é tão simples como pegar um filme e inserir leg-endas. Cada jogo possui uma forma de se traduzir ou algumas vezes, é tão complexa que não conseguimos. O primeiro passo é vasculhar o diretório em que o jogo foi instalado: palavras como “english” ou “language”

facilitam a identificação do arquivo que abriga textos. Alguns arquivos contêm textos sem codificação, isto é, como se fosse um texto normal. Mas o grande desafio está em criar traduções de jogos codificados, como foi o caso da tradução do jogo Need for Speed: Most Wanted e do último, o Carbon. A tradução dos últimos jogos da série Need for Speed atraiu muitos usuários ao nosso site, visto

a popularidade no Brasil. Em-bora existam centenas de sites dedicados a esta série, somente a GameVicio conseguiu traduzir e com qualidade.

Após finalizarmos a tradução, o material é enviado para a equipe responsável pela criação dos instaladores. É um processo muito delicado, já que exami-nam e tentam compatibilizar a tradução com todas as versões disponíveis do jogo, além de



No site do GameVicio, a pessoa pode acompanhar as traduções em andamento



identificar o local de instalação e realizar o backup dos arquivos originais, caso o usuário queira desinstalá-la. No ano passado, lançamos um sistema de atualização, onde o usuário pode examinar se possui a versão mais recente da tradução. Assim que sai uma atualização do jogo que possuímos tradução, verificamos se a tradução funciona e lançamos também uma atualização, se necessária. Como o processo de tradução é bastante demorado, temos centenas de colaboradores que nos auxiliam. Desenvolvemos um gerenciador de projetos que permite a qualquer usuário devidamente registrado, traduzir e enviar um arquivo de um jogo que estamos trabalhando no momento. A tradução mais demorada foi feita neste gerenciador de projetos para o jogo Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Por se tratar de um RPG, a quantidade de texto demorou cerca de dois anos para ser traduzida.

Rodrigo: Como é atualmente a relação com as distribuidoras nacionais? Alguma delas já reclamou a respeito das traduções?
Marcos: Eu classifico a relação como pacífica. Eu traduzo os manuais que a Moving Editora lança - a maioria em parceria com a Atari do Brasil. Todavia, mantenho contato com a maioria das distribuidoras e me dizem sempre que elas não têm nenhuma objeção contra o trabalho da GameVicio, pelo contrário, estimulamos as vendas de seus produtos.

“ (...)Todavia, mantenho contato com a maioria das distribuidoras e me dizem sempre que elas não têm nenhuma objeção contra o trabalho da GameVicio, pelo contrário, estimulamos as vendas de seus produtos. ”

Rodrigo: Há planos de traduzir jogos para outras plataformas? Ou apenas PC?

Marcos: Temos algumas poucas traduções de X-Box, mas pretendemos continuar traduzindo exclusivamente para computador. Um dos motivos é o de não incentivo à pirataria, se traduzíssemos um jogo de Playstation 2, o jogador teria de queimar um DVD para utilizar a tradução. Mesmo que ele possuísse o jogo original, preferimos não trabalhar com exceções.

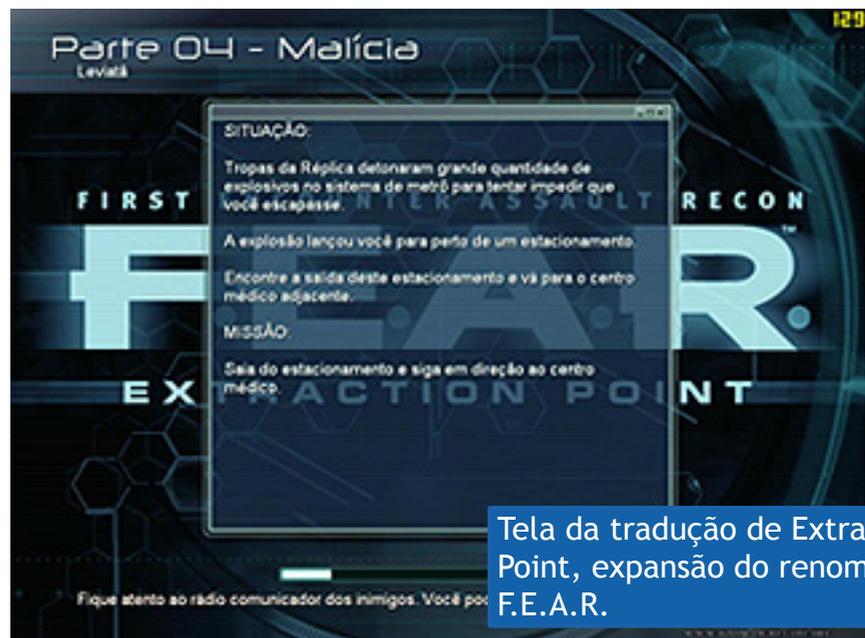
Rodrigo: Bem, vamos falar do nosso xodó, o DS. Já jogou em um? O que achou?

Marcos: Meu primeiro contato

com o Nintendo DS foi durante a primeira EGS. Fico maravilhado com a capacidade destes videogames portáteis. Tenho planos de adquirir um DS este ano para me divertir durante as viagens.

Rodrigo: Marcos, muito obrigado pelo papo. Deixe um recado para nossos leitores!

Marcos: Queria agradecer o convite da entrevista, dizer que gostei bastante do conteúdo da revista e convidar os leitores que gostam de jogos traduzidos para que nos visitem e participem dos próximos projetos do site.



Tela da tradução de Extraction Point, expansão do renomado F.E.A.R.

Sucesso absoluto no fórum, nos encontros e por onde passa, o case do usuário lox é especial: não se encontra em nenhuma loja! Com esforço e dedicação, ele mesmo criou o seu. O resultado é impressionante, tamanha qualidade e precisão. Confira todos os detalhes na entrevista abaixo.

Por Daniel Bley

Daniel: Antes de tudo, gostaria de agradecer a participação no fórum. Conte-nos um pouco como e quando teve o primeiro contato com games.

IOX: Meu primeiro video-game foi um Phantom System. Ganhei de natal ou aniversário (nem lembro mais) quando tinha uns 6 anos. Quem jogava mais era meu irmão (quase 10 anos mais velho que eu).

Daniel: Phantom System foi realmente popular aqui no Brasil. Mas vamos falar do nosso querido DS. Porque o escolheu?

IOX: No começo quando foi lançado eu não dava muita atenção pra ele, eu achava o PSP um sonho de consumo na época.

Mas conforme fui vendo vídeos de jogos, fotos, reviews, etc, fui simpatizando com ele. Foi quando um amigo meu comprou um Lite e veio em casa me mostrar, aí eu fiquei louco pra comprar um! A quantidade de jogos que saíam pra ele era incrível e a diversão muito boa! Acabei até esquecendo o PSP e mudei meu foco para o DS Lite.

Daniel: O que mais te atraiu no DS?

IOX: Variedade de jogos, diversão, inovação, etc. Várias séries que eu adoro estavam indo pro DS, aí eu fui também.

Daniel: Verdade, inovação é o grande diferencial no DS. Inova-

ção também foi o projeto que você fez, o case que construiu fez muito sucesso na comunidade. De onde surgiu a idéia? Porque não comprou um case “pronto”, como os outros fazem?

IOX: Essa minha idéia de construir minhas próprias cases veio desde meu Gameboy Classic da série Play it Loud, que vinha um case de acrílico, depois quando eu comprei meu primeiro GBA, eu fiz um case com uma malinha de celular que meu irmão me deu, que depois foi adaptada para o GBA SP. Sempre gostei de criar minhas próprias coisas, que fossem únicas, que só eu teria, daí veio a idéia do case pro DS.

Daniel: Interessante o fato de ser uma idéia antiga, amadurecida durante o tempo. Agora uma pergunta que interessa a muita gente: você tem planos de produzir mais cases para vender?

IOX: Sinceramente, depois de conversar com o pessoal eu pensei mesmo em produzir algumas pra vender, mas só sob encomenda. Sendo um trabalho muito demorado, eu não conseguiria ter uma “grande produção” pra vender, mas se realmente interessar às pessoas, provavelmente estarei fazendo.

Daniel: O que as pessoas falam quando vêem o case?

IOX: A maioria das pessoas gos-

tam e elogiam, ou perguntam “nossa foi você mesmo quem fez?”, e eu fico feliz em saber que tem gente que valoriza o trabalho. Já alguns preferem mesmo comprar cases prontos e originais, mas o que eu considero original mesmo, é o meu!

Daniel: lox, agradeço tua participação e essa grande contribuição para a comunidade de DS brasileira. Nos vemos no fórum! :)

IOX: Eu que agradeço a oportunidade de estar aqui expondo meu trabalho, e a todos que gostaram, fica aí o recado: provavelmente vou começar a fazer cases por encomenda, então quem quiser, meu MSN é rafabelini@terra.com.br, podem entrar em contato comigo. Valeu pessoal da melhor comunidade de Nintendo DS!

Para quem se interessou e tem espírito artesão, lox gentilmente preparou um tutorial de como montar uma case como a dele; mãos a obra:

A pedido da galera do forum, vou fazer um tutorial bem simples de “Como confeccionar seu próprio Case pra DS e DS Lite” Já vou avisando, precisa de paciência pra ficar bonitinho!



Material necessário:

- 01- Frasqueira ou maleta do tamanho desejado (a minha foi comprada na 25 de Março, R\$35,00)
- 02- Papel camurça da cor que quiser (se a maleta já vier forrada, não precisa de muito, mas custa super barato, uns R\$0,50 por folha, uma folha dá e sobra. Procure uma de boa qualidade, pra não ficar soltando pelinhos)
- 03- Fita dupla-face (daquelas que tem grude dos dois lados)
- 04- Cola branca
- 05- Pedacos de Eucatex (esse vai ser meio chato de encontrar, por sorte eu tinha uns pedacos aqui em casa que devem ter caído do céu. E pra quem não sabe o que é Eucatex, é uma coisa dura que parece madeira, mas na verdade é papelão prensado, usado pra fazer fundo de guarda-roupas e gavetas)
- 06- Um Nintendo DS (se você não tiver um, não tem porque ter este trabalho todo)
- 07- Papelão (qualquer tipo, desde que seja rígido)
- 08- Material de corte (tesoura, estilete, moto-serra, sabre de luz)
- 09- Nitroglicerina (alguns devem ter em casa, mas não creio que seja necessário)
- 10- Isopor (um pedaco pequeno)

Passo-a-passo

Misture a manteiga, a farinha e os ovos, mexendo sempre para não empelotar. Ops, receita errada...

A primeira coisa a se fazer é retirar o espelho da parte de cima da frasqueira (caso tenha um) Depois pra forrar o buraco que ficou do espelho, recorte um papelão na medida de dentro do case, encape-o com papel camurça, e cole ele na parte de cima, com fita dupla-face ou cola branca mesmo.

Para o porta-papel tipo bolsa de canguru na tampa, também será usado papelão. Meça a largura e a profundidade da parte interna da tampa do case, para fazer o molde como mostra a FIGURA 1. A altura faça como preferir, eu usei metade da tampa. Recorte e encape com papel camurça. Em seguida, dobre as abas do papelão pra dentro, formando uma espécie de “metade de uma caixa”. Passe cola ou dupla-face nas abas (eu recomendo a dupla-face, não faz melequeira e deixa com acabamento mais bonito) e encaixe no case, colando nas laterais.

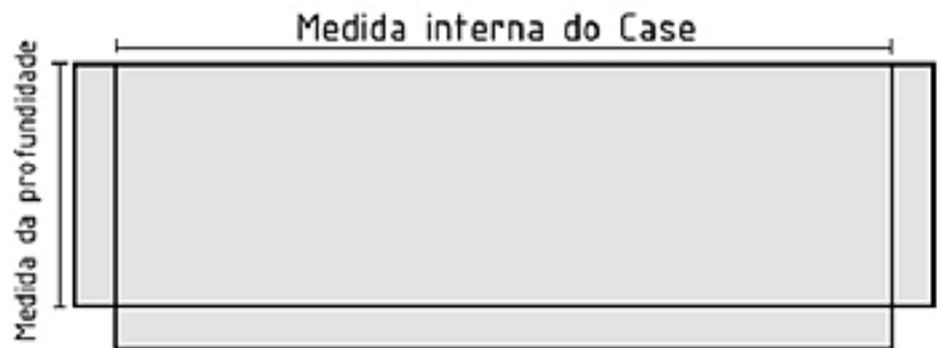


FIG. 1

O apoio onde fica o DS é feito com isopor, que ajuda a absorver impactos. Corte uma placa de isopor nas medidas do seu DS, só 1 ou 2 milímetros maior, pra ter uma folguinha pra encaixar ele. Pra ajudar, já vou colocar as medidas dos dois DS (largura x altura x espessura)

- DS normal: 148,7 x 84,7 x 28,9 mm

- DS Lite: 133 x 73,9 x 21,5 mm

(Medidas retiradas da Wikipedia)

Para a espessura, é preciso medir a altura total da parte de baixo do case (aberto) e subtrair a espessura do seu DS para ele ficar rente com a borda do case (FIGURA 2) (Exemplo: a parte de baixo do meu case tem a altura de 45mm, e o DS Lite tem 21,5mm, logo, eu cortei o isopor com 23,5mm).



Encape o isopor também com papel camurça e cole no canto superior direito do case, passando cola em baixo e pressionando bem pra não soltar depois.

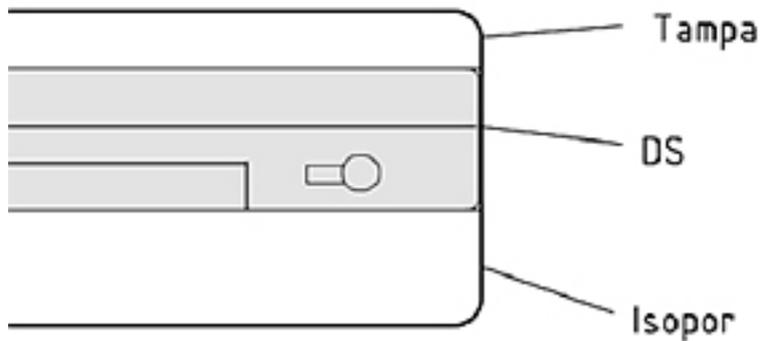


FIG. 2

Agora as divisórias. Corte 2 pedaços de Eucatex. Um deles deve ter a medida da largura do isopor cortado, que será a divisória horizontal (vermelha), o outro deve ter a medida vertical interna do case, que será a divisória vertical (azul) (FIGURA 3). Ambas devem ter a altura do case, para ficarem rentes com a borda assim como o DS ficou.

Depois de cortadas, encape as divisórias com papel camurça.

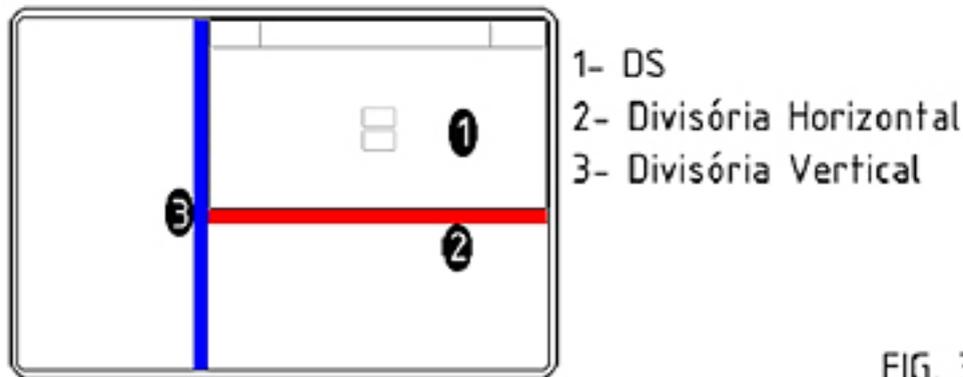


FIG. 3

Para colá-las no case, eu recomendo muita calma e paciência. Elas terão que ser coladas com cola branca, pois nesse caso a dupla-face não segurou. Então muito cuidado pra não melar o case. Passe cola em todas as bordas da divisória, menos na de cima (óbvio) Não exagere na cola pra não vazar pelos cantos. Coloque a divisória com cola no case e segure por algum tempo, pra fixar bem. Repita o processo na outra divisória. Deixe secar por bastante tempo (de um dia pro outro, acho que é suficiente)

O sacador (vamos chamar assim que é mais fácil) vai ser feito com uma tira de papel camurça com a parte de trás encapada com contact ou durex mesmo (pra não rasgar)

Cole a ponta da tira bem no centro de onde vai ser colocado o DS, puxando para a esquerda e deixando uma ponta pra fora. Isso vai servir pra tirar o DS do buraco, senão fica difícil tirar, teria que virar o case de ponta-cabeça.



As plaquinhas escritas Nintendo DS eu mesmo imprimi em casa. Depois colei num cartão plástico, pode ser um cartão de crédito velho (pra ficar mais rigida e dar mais aparência de plaquinha) e encapei em cima com papel Contact. Colei na tampa do case com Super Bonder e dentro com dupla-face. Vou colocar aqui as imagens que fiz para os dois modelos de DS pra salvar e imprimir do tamanho que quiser.

Pronto, a confecção do seu Super Case está completa!

Abraço para todos!

NINTENDO DS™ lite

NINTENDO DS™



**Para nós, game
é coisa séria.**

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

GAMERS
PRÓ DICAS

Aventure-se na rede Wi-Fi e divirta-se online - parte 2

Por Rodrigo Russano Dias

Na edição anterior você conferiu a primeira parte de nossa matéria sobre os jogos online do DS e, como prometido, segue abaixo a continuação da mesma. Boa diversão!



Produtora: RARE
Número de jogadores: 6

Diddy Kong Racing era um ótimo jogo multiplayer no N64, e no DS a coisa ficou melhor. Isso porque a RARE adicionou um muito bem-vindo modo online, e surpresa: até 6 vic... jogadores podem detonar em todas as pistas. Mas para habilitá-las, deve-se primeiro encontrá-las no modo Adventure. Você pode ainda comparar seu desempenho contra os amigos com quem já disputou, além da possibilidade de usar um avatar próprio.

8.0



Produtora: Sonic Team
Número de jogadores: 4

Depois de 2 viciantes jogos no DS, a série Puyo Puyo volta com tudo. Na edição de 15 anos, além do já famoso multiplayer para 8 pessoas com apenas um card, o destaque fica pela estréia do modo online, para até 4 jogadores. O bacana é que o lag é zero, mesmo enfrentando jogadores da terra do Sol nascente. E, claro, continua viciante como sempre.

9.0



Produtora: Ganbarion
Número de jogadores: 4

O primeiro Jump foi um ótimo jogo para multiplayer, mas infelizmente naquela época, a rede Wi-Fi da Nintendo ainda não existia. Mas a sequência resolve tudo isso: até 4 jogadores podem se enfrentar em qualquer arena, isso com pouco lag, mesmo enfrentando gringos. Claro que a coisa fica um pouco ruim contra 4 estrangeiros, mas ao menos contra seus amigos é diversão garantida.

9.0





Produtora: Treasure
Número de jogadores: 4

Bleach é um dos animes mais famosos do momento e recebeu um jogo de luta no DS. O multiplayer é bacana, para até 4 oponentes, mas o problema é o grande vilão da jogatina online: lag. E acredite, a coisa é sofrível. Porém, caso for jogar apenas com amigos, fique tranquilo: a experiência rola praticamente perfeito.

7.5



Produtora: Vicarious Vision
Número de jogadores: 4

A modalidade online do segundo Tony Hawk para DS segue praticamente o mesmo estilo do anterior. O bacana é que aqui também temos uma corrida, que no caso são as descidas de ladeira, maior novidade de Downhill Jam. O lag não foi eliminado, mas ainda sim continua extremamente jogável. Inédito na rede wi-fi, é possível papear pelo microfone enquanto se joga, e o som fica de muita boa qualidade. Um belo trabalho das Vicarious.

8.5



Produtora: Konami
Número de jogadores: 2

O mais famoso jogo de futebol para consoles agora estreia no DS, apesar dos pesares. Felizmente, o game acompanha um modo online, mas que rola com muita lag, principalmente contra gringos - nesta condição então, fica injogável. Uma pena, pois apesar do jogo deixar muito à desejar, poderia ser uma opção que o salvaria. Existe ainda suas estatísticas, incluindo número de vitórias, derrotas e empates.

5.0



connection



Ainda tem alguma dúvida 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

Freshly Picked Tingle's Rose-Coloured Rupees

O bizarro Tingle chega ao ocidente

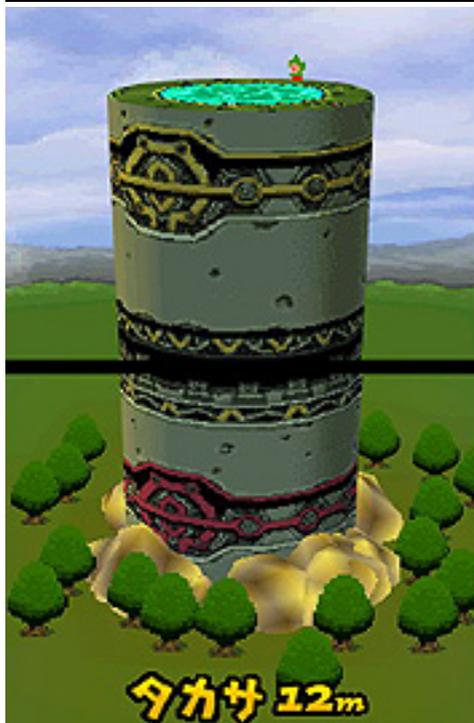
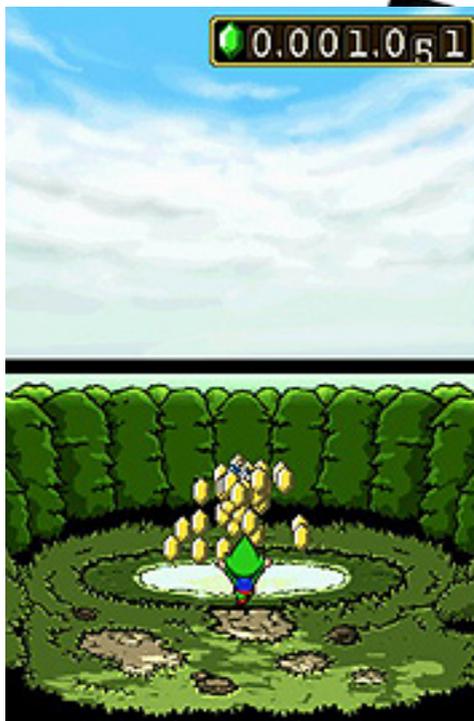
Mogitate Tingle no Barairo no Rupeeland, o inusitado jogo da Nintendo, estrelado pelo personagem mais esquisito do mundo de Zelda (ou de todos os jogos) surpreendentemente superou a marca de 200.000 cópias vendidas no Japão desde seu lançamento em 2 de setembro de 2006, e ganhou nota 33/40 na revista Famitsu. Aproveitando essa deixa, a Nintendo da Europa anuncia uma localização desse fenômeno. Com título traduzido como Freshly Picked Tingle's Rose-Coloured Rupees.

Nenhuma data foi dada, apenas que o jogo sairá nos próximos meses, ainda em 2007.

Todo o jogo se desenrola em economizar dinheiro, rupees. Balancear ganhos e despesas é a chave para sobreviver, Tingle morre (literalmente) se não há rupees. As pessoas cobram rupees para conversar, e dizem coisas interessantes se você pagar bem.



- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Gênero: RPG/Aventura
Data de lançamento: 2007 (USA)
Expectativa: 8,0

Final Fantasy Fables - Chocobo Tales

A primeira aventura de Chocobo no DS

O belo Chocobo to Mahou no Ehon ganhou um site (<http://na.square-enix.com/chocobo-tales/>) que mostra o novo nome de sua versão ocidental, Final Fantasy Fables - Chocobo Tales, ao contrário da tradução lógica Chocobo and the Magic Picture Book.

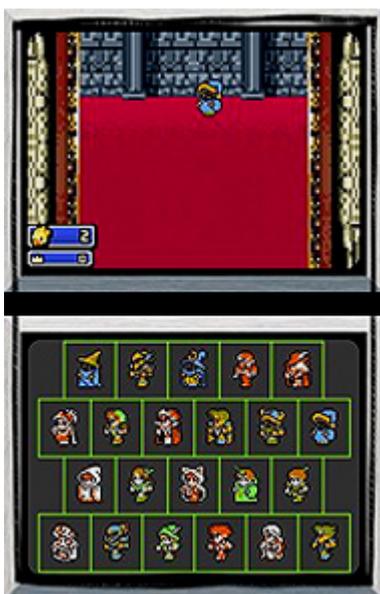
No site da versão americana já é possível entender a história simplista do jogo. Numa pacífica ilha protegida pelos quatro cristais elementais, viviam Shirma, uma maga branca, e Croma, um mago negro. Um dia, Croma trouxe de uma de suas viagens um misterioso livro mágico. Ele o abriu e o caos se espalhou, sugando para as páginas do livro os chocobos da ilha.

Cabe ao simpático chocobo resgatar seus amigos e derrotar o maligno feiticeiro Bebuzzu que estava selado no livro e ameaça sair novamente.

O jogo gira em torno de andar pelos mapas, batalhar nas chamadas popup battles, coletar cards, participar de minigames, tudo num ambiente de RPG e aventura em um belíssimo mundo 3D típico da Square-Enix.

O multiplayer conta com popup battles e minigames em rede local ou mundial pela wi-fi.

Contendo muitas das marcas características da série Final Fantasy, Final Fantasy Fables - Chocobo Tales foi datado para lançamento americano em abril de 2007.



- João Vitor dos S. Silva



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



O mundo sombrio e cômico de Death Jr. invadirá o DS!

Death Junior está chegando para o Nintendo DS. A história da versão para DS se passa antes da seqüência que saiu para PSP. Death Jr. and the Science Fair of Doom será um híbrido entre um jogo 3D de ação e um 2D de plataforma, que põe ênfase na combinação de direcional e tela de toque.

No jogo de DS, Death Jr., filho do Ceifador em pessoa, ainda está no ginásio e tem que lidar com os horrores de uma feira de ciências bem incomum. Os jogadores poderão controlar Death Jr. e sua amiga Pandora, fazendo com que eles trabalhem juntos para resolver os problemas que o mal deixou pelos corredores da escola.

No demo disponibilizado pela produtora, deu para ver um tutorial mostrando como funciona o controle no jogo. Usando o direcional, os jogadores moverão Death Jr. num mundo 3D e poderão atacar monstros com um simples toque na tela inferior do DS, utilizando a stylus. Há também um sistema de combo que é ativado com dois toques no direcional ou com toques em diversas direções na tela inferior, técnica que

poderá ser útil nas partes do jogo onde houver muitos inimigos.

Em algumas partes do jogo a câmera irá descer para uma visão lateral e os controles mudarão para uma versão mais "plataforma" da coisa. O jogo não deixará de focar o esquema direcional + stylus, disso pode ter certeza. Está certo que a versão para DS não tem a mesma potência gráfica da versão para PSP, mas mesmo com as limitações, Death Jr. and the Science Fair of Doom não fica para trás no quesito gráfico. O jogo tem visuais suaves e com bons detalhes de ambiente. As cenas cinematográficas (populares CGs) são bem detalhadas e evidenciam o visual bizarro da arte de Death Jr.

A previsão de lançamento é para o outono brasileiro (primavera nos EUA), com rede Wi-Fi local para alguns dos mini-games que estarão inclusos no jogo.



- Jeancarlos Mota



Produtora: Foundation 9
Distribuidora: Konami
Gênero: Plataforma 3D
Data de lançamento: 02/04/2007
Expectativa: 8,0



Gostou da NDS Brasil?

então acesse:



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

NINTENDO DS
BRASIL  

NDS Brasil Fórum: vá além dos games





Detone com a segunda e última parte de nosso guia

Por Rodrigo Russano Dias

HOKUTO NO KEN

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- Faça 4 pontos a mais que seu oponentes.
 - 5- Não perca nenhum personagem
- Missão especial: Termine com a energia cheia.

Missão 2

- 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- Termine com a energia cheia.

Missão 3

- 1- Pegue mais estrelas que o seu oponente antes do tempo acabar.
- 2- Pegue pelo menos 3 estrelas.
- 3- Pegue todas as estrelas.

- 4- Pegue as estrelas em 40 segundos.
- 5- Pegue as estrelas em 30 segundos.

Missão 4

- 1- Seu oponente começa com 5 pontos. Bata essa pontuação.
- 2- Derrote um oponente com Ring Out.
- 3- Derrote um oponente com ataque especial.
- 4- Derrote dois oponentes com Ring Out.
- 5- Derrote dois oponentes com ataques especiais.

PLANETA X: J-GALAXY

Missão 1

- 1- Derrote todos os seus oponentes.
 - 2- Derrote todos os seus oponentes em 60 segundos.
 - 3- Derrote um oponente com Ring Out.
 - 4- Derrote dois oponentes em 30 segundos.
 - 5- Não use ataques especiais.
- Missão especial: Nunca use ataques especiais.

JUNGLE KING TA-CHAN

Missão 1

- 1- Derrote todos os seus oponentes.
- 2- Derrote pelo menos um oponente com um tipo de ataque oposto a "Nature".
- 3- Derrote um oponente usando um personagem de suporte.
- 4- Derrote 2 oponentes com usando ataques especiais.
- 5- Derrote todos os oponentes em 30 segundos.

SAKIGAKE!! OTOKOJUKU

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- Faça 4 pontos a mais que seu oponentes.
- 5- Derrote dois oponentes com ataques especiais.



Missão 2

- 1- Derrote todos os seus oponentes.
- 2- Derrote todos os seus oponentes em 60 segundos.
- 3- Derrote um oponente com Ring Out.
- 4- Derrote dois oponentes em 30 segundos.
- 5- Derrote um oponente com ataque especial.

Missão 3

- 1- Pegue mais estrelas que o 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 as estrelas em 40 segundos.

JIGOKU SENSEI NUBE

Missão 1

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

MIDORI NO MAKIBAOU

Missão 1

- 1- Derrote todos os seus oponentes.
- 2- Derrote um oponente com Ring Out.
- 3- Derrote um oponente com ataque especial.
- 4- Derrote um oponente usando

- um personagem de suporte.
- 5- Derrote dois oponentes com ataques especiais.

J-BLACKHOLE

YU YU HAKUSHO

Missão 1

- 1- Derrote todos os seus oponentes.
- 2- Faça 3 pontos a mais que seu oponente.
- 3- Derrote seu oponente usando um personagem de suporte.
- 4- Derrote dois oponentes com ataques especiais.
- 5- Faça 4 pontos a mais que seu oponente.

Missão 2

- 1- Derrote todos os seus oponentes.
- 2- Derrote todos os seus oponentes em 60 segundos.
- 3- Derrote um oponente com ataque especial.
- 4- Derrote todos os seus oponentes em 30 segundos.
- 5- Derrote dois oponentes com ataques especiais.

BLEACH

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Não deixe que o oponente tenha 1 ponto.
- 3- Derrote um oponente com ataque especial.
- 4- Derrote os oponentes com pelo menos 2 ataques especiais.
- 5- Termine com pelo menos 4 pontos.



Missão 2

- 1- Derrote todos os seus oponentes.
- 2- Derrote todos os seus oponentes em 60 segundos.
- 3- Derrote seus oponentes com Ring Out por pelo menos 2 vezes.
- 4- Derrote todos os seus oponentes em 30 segundos.
- 5- Derrote seus oponentes com Ring Out por pelo menos 3 vezes.

Missão 3

- 1- Não deixe Rukia ser acertada por pelo menos 15 segundos.
- 2- Derrote todos os seus oponentes em 20 segundos.
- 3- Derrote todos os seus oponentes em 30 segundos.
- 4- Derrote todos os seus oponentes em 40 segundos.
- 5- Termine com a barra de especial cheia.

Missão 4

- 1- Derrote os oponentes usando um deck pré-feito.
- 2- Derrote todos os seus oponentes em 60 segundos.
- 3- Derrote todos os seus oponentes em 40 segundos.
- 4- Derrote os oponentes com pelo menos 1 ataque especial.
- 5- Derrote os oponentes com pelo menos 2 ataques especiais. Missão especial: Derrote todos os seus oponentes em 30 segundos.

Missão 5

- 1- Derrote todos os membros do time B.
- 2- Derrote os oponente com pelo menos 1 ataque especial.
- 3- Derrote todos os seus oponentes em 50 segundos.

- 4- Derrote os oponente com pelo menos 2 ataques especiais.
- 5- Derrote todos os seus oponentes em 40 segundos.

SHAMAN KING**Missão 1**

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Vença com um ataque especial.
- 3- Vença usando um personagem de suporte.
- 4- Vença com um ataque oposto ao “Nature”.
- 5- Termine tendo pelo menos, 3 pontos.

Missão 2

- 1- Derrote os oponentes usando um deck pré-feito.
- 2- Vença usando um personagem de suporte.
- 3- Derrote um oponente com Ring Out.
- 4- Derrote todos os seus oponentes em 40 segundos.
- 5- Derrote todos os seus oponentes em 30 segundos.

DR. SLUMP**Missão 1**

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Tenha 3 pontos a mais que seus oponentes.
- 3- Tenha 4 pontos a mais que seus oponentes.
- 4- Derrote os oponentes com pelo menos 2 ataques especiais.
- 5- Vença 3 oponentes com ataques opostos ao “Nature”.

Missão 2

- 1- Derrote Arale.
- 2- Derrote Arale em 1 minuto.
- 3- Derrote Arale em 50 segundos.
- 4- Derrote Arale em 40 segundos.
- 5- Derrote um oponente com ataque especial. Missão especial: Derrote-o usando um personagem de suporte.

KOCHI KAME**Missão 1**

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
- 2- Tenha 2 pontos a mais que seus oponentes.
- 3- Tenha 3 pontos a mais que seus oponentes.
- 4- Derrote um oponente com ataque especial.
- 5- Derrote os oponentes com pelo menos 2 ataques especiais.

Missão 2

- 1- Derrote todos os oponentes.
- 2- Derrote todos os seus oponentes em 60 segundos.
- 3- Derrote todos os seus oponentes em 40 segundos.
- 4- Derrote 2 oponentes com Ring Out.
- 5- Derrote 3 oponentes com Ring Out.

Missão 3

- 1- Colete mais itens que o seu oponente.
2. Colete todos os itens em 60 segundos.
3. Colete todos os itens.



4. Colete todos os itens em 30 segundos
5. Nunca use ataques especiais.

Missão 4

- 1- Pegue mais carne que Ryotsu.
- 2- Pegue 25 peças de carne.
- 3- Pegue 30 peças de carne.
- 4- Pegue 35 peças de carne.
- 5- Pegue 40 peças de carne.

SPACE ADVENTURE COBRA

Missão 1

- 1- Derrote todos os membros do time B.
- 2- Derrote 1 oponente com Ring Out.
- 3- Derrote 2 oponentes com Ring Out.
- 4- Derrote 3 oponentes com Ring Out.
- 5- Nunca seja derrotado.

PLANETA X: BOSS TOWER

Missão 1

- 1- Tenha mais vitórias que o time B.
 - 2- Derrote 1 oponente com Ring Out.
 - 3- KO with a Special Attack
 - 4- Derrote 2 oponentes com Ring Out.
 - 5- Derrote um oponente usando pelo menos 2 ataques com X.
- Missão especial: Nunca seja derrotado por Ring Out.

Missão 2

- 1- Derrote todos os membros do time B.
- 2- Derrote um oponente com ataque especial.
- 3- Derrote um oponente com Ring Out.
- 4- Derrote todos os oponentes

- em 30 segundos.
- 5- Nunca seja atingido por um ataque especial.

Missão 3

- 1- Tenha mais vitórias que o time B.
 - 2- Tenha 3 pontos a mais que seus oponentes.
 - 3- Tenha 4 pontos a mais que seus oponentes.
 - 4- Tenha 5 pontos a mais que seus oponentes.
 - 5- Derrote um oponente usando um personagem de suporte.
- Missão especial: Nunca seja derrotado por um ataque especial..

Missão 4

- 1- Derrote todos os membros do time B.
- 2- Derrote um oponente com Ring Out.
- 3- Derrote com um ataque oposto ao do tipo "Nature".
- 4- Derrote um oponente usando um personagem de suporte.
- 5- Derrote os oponentes com pelo menos 2 ataques especiais.

Missão 5

- 1- Tenha mais vitórias que o time B.
 - 2- Derrote um oponente com Ring Out.
 - 3- Derrote 2 oponentes com Ring Out.
 - 4- Derrote 3 oponentes com Ring Out.
 - 5- Nunca seja derrotado por Ring Out.
- Missão especial: Tenha 6 pontos a mais que seus oponentes.

Missão 6

- 1- Derrote todos os membros do time B.
- 2- Derrote todos os membros do



- time B em 40 segundos.
- 3- Derrote todos os membros do time B em 30 segundos.
- 4- Derrote todos os membros do time B em 25 segundos.
- 5- Tenha exatamente 5 personagens de suporte em seu deck.

Missão 7

- 1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.
 - 2- Derrote um oponente usando ataque especial.
 - 3- Derrote 2 oponentes usando ataques especiais.
 - 4- Derrote 3 oponentes usando ataques especiais.
 - 5- Consiga duas vitórias usando personagens de suporte.
- Missão especial: Nunca use ataques especiais.

Missão 8

- 1- Derrote todos os oponentes.
- 2- Derrote todos os oponentes em 35 segundos.
- 3- Derrote todos os oponentes em 30 segundos.



4- Derrote todos os oponentes em 25 segundos.

5- Derrote todos os oponentes em 20 segundos.

Missão 9

1- Tenha mais vitórias que o time B.

2- Consiga 3 pontos a mais que seus oponentes.

3- Consiga 4 pontos a mais que seus oponentes.

4- Consiga 6 pontos a mais que seus oponentes.

5- Consiga 8 pontos a mais que seus oponentes.

Missão especial: Nunca use ataques especiais.

Missão 10

1- Derrote todos os membros do time B.

2- Tenha exatos 3 personagens de batalha em seu deck.

3- Tenha exatos 5 personagens de suporte em seu deck.

4- Tenha exatos 7 personagens de suporte em seu deck.

5- Tenha exatos 10 personagens de ajuda em seu deck.

Missão especial: Tenha exatos 14 personagens de ajuda em seu deck.

BUSOU RENKIN

Missão 1

1- Derrote todos os oponentes.
2- Derrote todos os oponentes em 60 segundos.

3- Derrote todos os oponentes em 40 segundos.

4- Derrote 2 oponentes usando ataques especiais.

5. Derrote 2 oponentes com ataques opostos ao do tipo "Nature".

ICHIGO 100%

Missão 1

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

2- Pegue pelo menos 3 estrelas.

3- Não deixe que nenhuma estrela seja pega.

4- Pegue as estrelas em 40 segundos.

5- Pegue as estrelas em 30 segundos.

Missão 2

1- Pegue mais morangos que Rukia.

2- Pegue pelo menos 25 morangos.

3- Pegue pelo menos 30 morangos.

4- Pegue pelo menos 35 morangos.

5- Pegue pelo menos 40 morangos.

I"3

Missão 1

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

2- Pegue 3 estrelas.

3- Não deixe que nenhuma estrela seja pega.

4- Pegue as estrelas em 40 segundos.

5- Pegue as estrelas em 30 segundos.

TOTTEMO! LUCKYMAN

Missão 1

1- Tenha mais vitórias que seus oponentes.

2- Não deixe que seus oponentes

tenham mais do que 2 pontos.

3- Não deixe que seus oponentes tenham mais do que 1 ponto.

4- Tenha pelo menos 4 pontos a mais que seus oponentes.

5- Tenha pelo menos 6 pontos a mais que seus oponentes.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Missão 1

1- Derrote todos os oponentes.

2- Derrote um oponente com Ring Out.

3- Derrote todos os oponentes em 40 segundos.

4- Derrote todos os oponentes em 30 segundos.

5- Derrote um oponente usando um personagem de suporte.

Missão 2

1- Pegue a Pedra da Asia e segure-a por 15 segundos.

2- Pegue a Pedra da Asia em 1 minuto.

3- Pegue a Pedra da Asia em 40 segundos.

4- Pegue a Pedra da Asia em 20 segundos.

5- Termine com a energia cheia.

J-WORLD

PLANET "J"

Missão 1

1- Derrote todos os oponentes.

2- Derrote todos os oponentes em 60 segundos.

3- Derrote um oponente usando um personagem de suporte.

4- Derrote 2 oponentes usando um personagem de suporte.



5- Derrote 3 oponentes usando um personagem de suporte.

Missão especial: Derrote todos os oponentes em 20 segundos.

Missão 2

1- Derrote o Ninja e pegue o máximo de pontos possíveis.

2- Termine com pelos menos 3 pontos.

3- Termine com pelos menos 4 pontos.

4- Termine com pelos menos 5 pontos.

5- Termine com pelos menos 6 pontos.

Missão 3

1- Derrote todos os oponentes.

2- Tenha exatos 5 personagens de suporte em seu deck.

3- Tenha exatos 7 personagens de suporte em seu deck.

4- Tenha exatos 10 personagens de suporte em seu deck.

5- Tenha exatos 14 personagens de suporte em seu deck.

Missão especial: Vença em 15 segundos.

Missão 4

1- Derrote todos os oponentes.

2- Derrote todos os oponentes em 40 segundos.

3- Derrote todos os oponentes em 30 segundos.

4- Derrote todos os oponentes em 25 segundos.

5- Derrote todos os oponentes em 20 segundos.

Missão especial: Vença em 15 segundos.

PLANETA “U”

Missão 1

1- Pegue mais estrelas que o seu

oponente antes do tempo acabar.

2- Pegue 3 estrelas.

3- Pegue 4 estrelas.

4- Não deixe que nenhuma estrela seja pega de você.

5- Pegue as estrelas em 40 segundos.

Missão especial: Vença em 20 segundos.

Missão 2

1- Derrote todos os oponentes.

2- Derrote um oponente usando ataque especial.

3- Nunca seja derrotado.

4- Derrote 2 oponentes usando ataques especiais.

5- Derrote 2 oponentes com Ring Out.

Missão 3

1- Derrote todos os oponentes e tenha mais pontos.

2- Derrote um oponente usando ataque especial.

3- Derrote um oponente usando um personagem de suporte.

4- Vença com um atributo melhor sobre seu oponente.

5- Nunca seja acertado por um ataque especial.

Missão especial: Termine tendo pelo menos 8 pontos.

Missão 4

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

2- Pegue 3 estrelas.

3- Pegue 4 estrelas.

4- Não deixe que nenhuma estrela seja pega de você.

5- Pegue as estrelas em 40 segundos.

Missão especial: Vença em 20 segundos.

PLANETA “M”

Missão 1

1- Derrote os oponentes com deck idêntico ao seu.

2- Derrote um oponente com Ring Out.

3- Derrote um oponente usando ataque especial.

4- Derrote um oponente usando um personagem de suporte.

5- Derrote um oponente com ataques opostos ao do tipo “Nature”.

Missão 2

1- Derrote seu oponente o mais rápido possível.

2- Vença em 1 minuto.

3- Vença em 40 segundos.

4- Vença em 30 segundos.

5- Vença em 20 segundos.

Missão especial: Vença em 15 segundos.

Missão 3

1- KO all opponents

2- Vença em 60 segundos.

3- Vença em 50 segundos.

4- Vença em 40 segundos.

5- Nunca seja derrotado.

Missão especial: Termine com a barra de especial cheia.

Missão 4

1- Jogue com o KomaMan para derrotar seus oponentes.

2- Vença com pelo menos 3 pontos.

3- Derrote um oponente com ataques opostos ao do tipo “Nature”.

4- Nunca seja derrotado.

5- Derrote 2 inimigos com atributos melhores que os deles.

Missão especial: Vença com 6



pontos a mais que seus oponentes.

PLANETA "P"

Missão 1

- 1- Acerte cada oponente com o ataque cima + Y de Bo-bobo.
 - 2- Vença em 30 segundos.
 - 3- Vença em 25 segundos.
 - 4- Vença em 20 segundos.
 - 5- Vença em 15 segundos.
- Missão especial: Vença em 10 segundos.

Missão 2

- 1- Acerte todos os oponentes de mesmo tipo com baixo + B.
- 2- Vença em 40 segundos.
- 3- Vença em 30 segundos.
- 4- Vença em 20 segundos.
- 5- Termine com a energia cheia.

Missão 3

- 1- Pegue 5 Jump Comics.
 - 2- Vença em 40 segundos.
 - 3- Vença em 30 segundos.
 - 4- Não seja acertado por um ataque do botão X.
 - 5- Vença em 20 segundos.
- Missão especial: Termine com a energia cheia.

Missão 4

- 1- Quebre todas as paredes, desviando dos ataques adversários.
- 2- Vença em 2 minutos.
- 3- Vença em 1 minuto e meio.
- 4- Vença em 1 minuto.
- 5- Vença em 30 segundos.

PLANETA X: J-WORLD BOSS

Missão 1

- 1- Derrote todos os oponentes

do time B.

- 2- Derrote 2 oponentes com Ring Out.
- 3- Nunca leve Ring Out.
- 4- Termine com a energia cheia.
- 5- Derrote um oponente usando ataque especial

Missão 2

1. Derrote todos os oponentes do time B.



Até o próximo detonado!



REVIEWS



Castlevania: Portrait of Ruin marca a volta da série no DS, depois do excelente Dawn of Sorrow. Nesta nova aventura, temos algumas mudanças como o uso de 2 personagens simultâneos e a inédita adição de um modo online. E com uma série de peso como essa, é claro que ela seria a matéria de capa desta edição. Acompanhe, nas páginas a seguir, a grande aventura de Jonathan Morris e Charlotte Aulin.



A série Castlevania se deu muito bem nos portáteis da Nintendo, em especial desde Circle of the Moon para GBA. Desde então a Konami tem investido legal em jogos complexos e de qualidade. Mais dois jogos foram lançados para o GBA: Harmony of Dissonance (que não foi lá muito bem aceito) e o soberbo Aria of Sorrow.

Com as ótimas vendas, era inevitável que isso continuasse no NDS e, para a nossa sorte, isso aconteceu. Dawn of Sorrow era a sequência direta da aventura

anterior, e teve uma ótima aceitação.

Mais de 1 ano depois, a Konami nos presenteia com Portrait of Ruin, que você confere agora. O enredo se passa décadas depois de Castlevania Bloodlines, e gira em torno de dois personagens principais - e inéditos: Jonathan Morris e Charlotte Aulin. Ambos terão de deter o conde Brauner e suas duas “filhas” vampiras, Stella e Loretta. O enredo é esse, resumidamente, claro. Outros personagens secundários e importantes darão

as caras.

Nesta nova aventura, temos um inédito sistema de 2 personagens. Com um simples toque de botão, você alterna entre os dois, já que cada um possui suas habilidades exclusivas. E outra: se um deles morrer, este fica ausente por um determinado tempo, até que volte à ação. Mais o mais legal são os enigmas - incluindo bata-lhas contra chefes - que necessitam de ambos para serem resolvidos. Por exemplo: em um deles, você



Jonathan Morris



Jonathan é filho de John Morris, e constantemente é atormentado pela morte de seu pai. Porém, ele é forte e tem grande senso de humor. Adora tratar Charlotte como sua irmã mais nova. Apesar de ter em mãos o chicote “Vampire Killer”, Jonathan não consegue usar seu verdadeiro poder, já que ele não pertence à linha dos Belmont.



Charlotte Aulin



Charlotte é a companheira de Jonathan e ela pode invocar espíritos através de livros mágicos, além de poder usar diferentes magias. Apesar de ser um pouco frágil, pode causar danos devastadores nos inimigos. Ah, ela odeia ser chamada de criança.



deve definir um personagem que irá empurrar uma pedra, enquanto o outro já fica em seu topo para alcançar uma plataforma mais alta. Daí é só chamar o companheiro de volta para seguir em frente.

Jonathan e Charlotte também compartilham da barra de magia, corações e pontos de experiência, já que os níveis ganhos valem para ambos. Dá também para manter ambos na tela, sendo que nesse caso, você controla um e o outro fica à cargo da CPU, com uma inteligência artificial bem limitada.

O legal é quando a coisa aperta, e aí chega a hora de usar os ataques especiais em dupla, que consome bastante da barra de magia, mas que dá uma ajuda e tanto. No decorrer da aventura, você aprenderá vários diferentes.

Visualmente, Portrait of Ruin herda a engine de Dawn of Sorrow. Mas a maior variedade de ambientes dão a impressão que os gráficos foram melhorados. O legal é que, apesar da aventura se passar dentro do castelo, você navegará por espelhos, que o transportam para localidades variadas, como um ambiente parecido com o Egito, tendo construções típicas, ou mesmo uma cidade. Cada local possui seus inimigos exclusivos e, no final, um chefe. Ao detonar todos é que o desafio final será revelado. Mas não pára por aí: depois, você terá que retornar em todos para cumprir outro objetivo: conquistar o real poder do Vampire Killer, e detonar Brauner de vez.



Sprites se misturam a vários elementos poligonais, seja os cenários ou os inimigos

Os efeitos especiais de ataques e especiais ficaram muito bons, assim como todos os sprites, apesar de vermos, novamente, vários sendo reaproveitados.

Assim como Dawn of Sorrow, existem alguns elementos poligonais espalhados pelos cenários, como prédios e mesmo inimigos, principalmente os chefes que são bem caprichados. O frame-rate só cai ao usar um especial junto de muitos elementos no cenário.

O uso das duas telas, desta vez, ficou limitado apenas ao mapa na tela superior. Não que isso possa ser considerado uma falha, mesmo porque é muito útil e evita o uso um pouco forçado, como visto em Dawn of Sorrow.

Há um grande mistério por trás das irmãs Stella e Loretta envolvendo Wind





REVIEWS

Além da aventura principal, PoR conta com um modo online, inédito na série. Porém, este é bem limitado, se resumindo a troca e venda de itens e enfrentar os chefes ao lado de outra pessoa. A Konami poderia ter ousado mais.

O tamanho da aventura também é bom, principalmente se você pretende fazer 100%. O desafio maior fica por conta das side-quests propostas por Wind, que são bem variadas, como falar com ele com um personagem seu envenenado, chegar com uma quantidade certa de dinheiro, e por aí vai. No mais, é um Castlevania dos bons: exploração, várias armas e equipamentos diferentes.

O detalhe mais criticado é, sem dúvida alguma, o character design. Infelizmente, à partir de Dawn of Sorrow, os maravilhosos desenhos de Ayame Kojima foram substituídos por um estilo puxado para anime, que sinceramente não combina em nada com a série, que traz um ambiente mais sombrio e personagens mais sérios.

De qualquer forma, mais uma vez a Konami caprichou e Portrait of Ruin é um dos melhores títulos da franquia já lançados para portáteis. Simplesmente obrigatório!



- Rodrigo Russano Dias



Chefes caprichados o aguardam. Neste aqui, bata e rapidamente suba na plataforma



Produtora: Konami
 Distribuidora: Konami
 Número de jogadores: 1-2
 Data de lançamento: 05/12/06 (USA)
 Nintendo Wi-Fi: sim

Gráficos: 9.0
 Som: 9,0
 Jogabilidade: 10
 Diversão: 8,0

9.2



LUNAR KNIGHTS

Não importa se sob Sol ou Chuva,

esse é “O” lançamento para DS!

Quando foi mencionado que seria lançando, Lunar Knights chamou atenção por vários motivos mas, dentre esses, dois foram os que se destacaram: a A Hideo Kojima Productions estaria responsável pelo projeto e tal projeto seria um game baseado na série Boktai.

Para os que não sabem, a série Boktai foi lançada no Game Boy Advance e é famosa (não necessariamente num bom sentido) graças ao seu sensor de Sol, até inovador, mas que restringia e muito o jogo. Por mais criativo que esse sistema fosse você ficava limitado a jogar em certas partes do dia. Se você não for um grande fã de Boktai, talvez você nunca soubesse que Lunar Knights é oficialmente uma seqüência dos acontecimentos da série Boktai para Nintendo DS e por mais famosa que a série fosse ouvir o nome Boktai é lembrar do esquema do sensor, que não agrada a todos. Assim sendo Boktai DS é chamado de Lunar Knights e esse é tudo que uma seqüência de Boktai deveria ser, sem o

sensor de Sol. Agora há um ciclo de tempo que simula a questão do poder e influencia do clima. O pior? Funciona bem melhor que o finado sensor.

O vínculo com essas antigas versões de Boktai é mínimo, um re-início. Entenda assim: É como se muito tempo tivesse passado e aqueles que sempre foram p protagonistas não existem mais (algo do tipo Megaman ZX onde muito tempo se passou). Porém Lunar Knights fora produzido à imagem de Boktai e o resultado

do uso dessa “fôrma” para criar algo novo é... EXCELENTE!

Lunar Knights tem um design básico, o jogo é visto de uma perspectiva que dá ênfase ao estilo “stealth” e/ou a ação. A história e a jogabilidade exploram toda a questão da escuridão versus a luz. Além disso, os dois personagens têm à sua disposição uma espécie de espírito, conhecido como Terrenials, que concede poderes ao jovem Aaron (o herói) e ao espadachim lunar Lucian (o anti-herói), adicionando efeitos elementais às suas armas.





O sistema de clima praticamente envolve todo o jogo, dando um grau de complexibilidade e intriga. As telas superiores do DS servem em grande parte para visualizar os céus, onde você poderá checar se o Sol ou a Lua estão visíveis e se há nuvens ou alguma outra coisa impede a sua visão deles, pois tais elementos afetam na quantidade de energia que os personagens podem absorver.

É importante prestar muita atenção uma vez que há diversas partes no jogo onde você depende dessas fontes de energia para recarregar seus poderes, como no segundo capítulo onde você joga com Aaron e ele inicialmente pode ver o Sol, assim carregando sua energia com facilidade, entretanto se você quiser explorar todo o mapa para obter itens e experiência, com o passar do tempo uma nuvem pode atrapalhar sua visão ou pode até escurecer, fazendo com que você não carregue com rapidez ou que não possa mais carregar sua energia (a não ser que tenha itens para isso).

A partir do terceiro capítulo você precisará fazer trocas entre os personagens para recarregar sua energia e sobreviver, uma vez que Aaron usa é melhor com o Sol e Lucian com a Noite. Os diferentes climas ainda influenciam em certos itens que podem estragar ou em efeitos no ambiente revelando passagens secretas. Ainda bem que depois de algum tempo, você chega a ter controle do tempo e como o mapa permite que você visite novamente qualquer lugar,

é possível explorar qualquer segredo que tenha ficado para trás.

Os personagens podem ser equipados com itens que melhoram seus status dependendo da umidade ou temperatura e podem ainda melhorar suas armas, graças a um alquimista que mora em numa mansão mais acima no mapa e que faz upgrades em suas armas com peças de sucata encontradas nas fases ou compradas nas lojas. Na medida em que você progredir no jogo, você terá acesso a mais armas e a diferentes tipos de escudos, cada um com habilidades próprias. Os personagens diferem mais graças às armas, sendo que Aaron pode acessar novas pistolas, mísseis e granadas e Lucian espadas, lanças e foices. Sem falar que há mais Terrenials com o tempo.

Os Terrenials também liberam um poder extraordinário que pode ser utilizado quando você preenche a barra de Trance (TRC) e toca um símbolo laranja que surge na tela de toque. Daí é partir para cima dos adversários, apertando o botão Y (botão de ataque) várias vezes, para causar dano e sugar sua energia, ou o B para soltar um ataque especial.

Na história, os vampiros tomaram praticamente todo o planeta e enganam as pessoas com uma camada de trevas que enfraquece quase que completamente os raios solares. Com isso no momento em que você os derrota, eles recebem uma proteção em forma de sarcófago e essa proteção, vinda de suas

armaduras, os protegem de tal forma que eles não podem ser completamente destruídos. É nesse momento que os heróis devem levar os sarcófagos até um satélite nos céus, que coleta e amplifica o poder solar para destruir tal proteção juntamente com o vampiro que se recupera dentro dela, libertando os Terrenials contidos na armadura inimiga. Da saída do planeta até o satélite você terá um mini-game que utiliza a sua nave, onde você deve chegar até o satélite destruindo todos os oponentes que encontrar pelo caminho.

A nave é controlada pela tela de toque do DS, utilizando sua stylus e fazendo disparos tocando os oponentes que surgem na tela. Para enfrentar as naves mais poderosas, basta apenas dar diversos toques na mesma. É diferente e bastante divertido.





REVIEWS

Algumas pessoas acham certos detalhes do jogo semelhantes à Castlevania e Metal Gear, nada muito estranho para uma produção combinada entre as empresas responsáveis por esses games, não acha? E não precisa se preocupar, o jogo é totalmente inovador e criativo em todos os aspectos, inclusive nos parecidos com outras franquias.

Você pode andar à surdina se preferir, enganando seus adversários com assobios que podem ser dados assoprando o microfone do DS ou dando disparos nas paredes, ou pode simplesmente abandonar o esquema “steath” da coisa e partir para cima dos monstros. Se mesmo assim você for um antigo fã de Boktai e está triste com o fato de vários games de DS aproveitarem de alguma forma as antigas versões de GBA, calma! Colocando Boktai ou Boktai 2 no slot 2 do DS, você turbinou sua personagem, fazendo com que ele obtenha ainda mais energia, podendo deixar a aventura um pouco mais fácil.

Os gráficos do jogo são ótimos! Com um estilo semelhante à Boktai, porém abusando do processamento gráfico do DS. Além disso, entre partes importantes do enredo, você poderá ver trechos em anime que explicam a história, que são muito legais! O som, nem se fala! É soberbo! Tanto nos efeitos e vozes, como na música! É tanto que há bares espalhados pelo mapa onde você tem uma opção para ficar ouvindo a música, normalmente, um bom Jazz. E se não fosse o bastante, o jogo

ainda conta com um modo Multiplayer via rede Wi-Fi local, onde você pode escolher entre Aaron ou Lucian para detonar seus amigos e acumular pontos para ver quem vence. Com um único cartucho são menos armas e um estágio, mas se cada um tiver o seu, são mais três estágios e cada um tem qualquer arma que tenha conseguido no jogo!

Divertida história, uma ótima jogabilidade, gráficos e sons de tirar o fôlego são elementos que fazem de Lunar Knights um excelente jogo, combinando os melhores elementos de um antigo e criativo game, sem os seus problemas e limitações. É realmente um título indispensável para qualquer proprietário de DS e ficar sem ele é continuar nas sombras!



- Jeancarlos Mota



Produtora: Kojima Productions
Distribuidora: Konami
Número de jogadores: 1-4
Data de lançamento: 06/02/07 (USA)
Nintendo Wi-Fi: não compatível

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

10





Quando foi lançado no final de 1997, Diddy Kong Racing, um dos jogos mais aguardados do Nintendo 64, “sofreu” com comparações inevitáveis em relação à Mario Kart. O título da RARE trazia corridas entre vários personagens carismáticos usando karts. Ué, mas onde está o pingo de inovação que o título teria? Pois bem, não satisfeita em apenas deixar à disposição os karts, o jogador também usa um avião e um hovercraft. O bacana é que a jogabilidade de cada veículo é bem diferente e cada um possui suas fases exclusivas.

O modo principal é o Adventure. Nele, você participa de uma série de corridas para tentar enfrentar, no final, o grande vilão do jogo: Wizpig. Mas o caminho é longo: são 5 mundos, agora com 38 pistas, com 4 sendo exclusivas da versão DS. O mundo principal nos é apresentado através do elefante Taj. Ele, aliás, é quem lhe ensina a jogar, e também nos fornece alguns desafios simples para se acostumar aos veículos.

Mas apenas relançar o mesmo jogo de 10 anos atrás não seria justo. Afinal, todo mundo já conhece bem as pistas e os

os personagens. E nisso, felizmente, a RARE não decepcionou.

A começar pelo inédito “Wishes”. Este menu, disponível ao falar com Taj, nos dá o direito de adquirir extras bem legais. É aqui que se compra as 4 novas pistas exclusivas do NDS - Thunder Cove, Meandering Mount, Splashdown Pass e Strangled Shrine, além de muitas outras coisas, incluindo modos de jogo tanto para o Single Player quanto para Multiplayer. Outros dois itens bacanas incluem o Billboard Editor, onde você pode desenhar nas pistas, e o Sound



ORIGINAL X NOVO

Diddy Kong Racing não é o primeiro jogo do N64 a chegar ao DS. Em Super Mario 64 DS, pudemos notar nitidamente as diferenças em relação ao original. Mas e com DDKR? Pode ficar meio difícil notar muitas diferenças pelas screens abaixo, mas a versão DS possui uma nitidez melhor, contando com cores mais vivas. Entretanto, por causa da ausência do efeito blur no portátil, os famosos quadriculados aparecem bastante. A velocidade também diminuiu em relação à versão do N64.



NINTENDO DS



NINTENDO 64



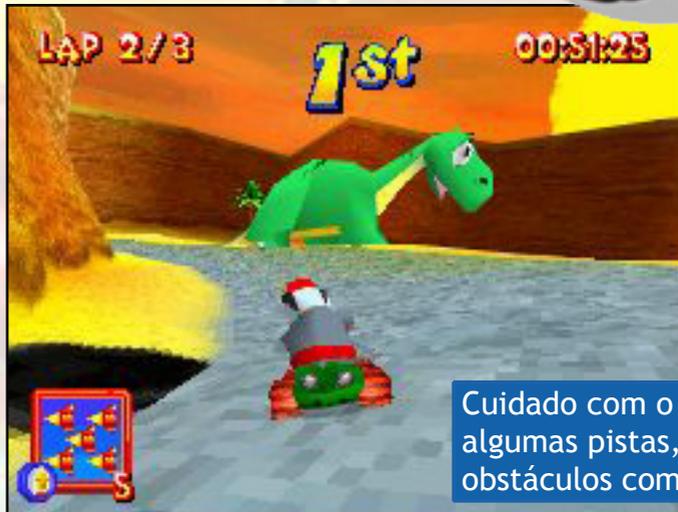
REVIEWS

Editor, onde é possível gravar sons pelo microfone do DS.

Infelizmente, na parte de personagens, temos duas decepções: Banjo e Conker foram retirados. O motivo? Não se sabe (talvez por Conker ter voltado no Xbox 1 e Banjo estar retornando no 360), mas são duas grandes perdas, pois tratam-se de personagens bem carismáticos. E a expectativa de vê-los com um visual mais atual foi por água abaixo.

O modo Adventure em si é idêntico ao do N64: o objetivo é ter a quantidade de balões suficiente para poder disputar a corrida desejada. Os chefes apenas são enfrentados quando todas as corridas de um determinado "mundo" são completadas.

Mas não fica apenas nisso: depois de vencer o chefe pela primeira vez, é a hora de coletar balões e moedas em um desafio inédito da versão DS. O jogador usa um tapete mágico, como o de Taj, que vai se movimentando sozinho. Com a stylus, deve-se estourar os balões, clicando neles, e puxando as moedas para a bolsa. Acha que terminou? Tem mais. Depois, é hora de enfrentar o chefe pela 2ª vez, agora mais difícil. Calma que ainda tem mais. Siga para o torneio, onde deve-se ganhar o maior número de pontos possível. Aí chega a hora de enfrentar o chefe pela terceira vez, mas com a stylus. Você deve traçar o caminho pela touch, que o personagem automaticamente corre. É complicado no início,



Cuidado com o dinossauro! Em algumas pistas, você encontrará obstáculos como esse

mas dá para se acostumar facilmente. Enfim, por último, é a vez de conseguir a chave para destravar o grande portão. Dá para notar que o jogo não será terminado tão rápido, o que é uma boa notícia.

A jogabilidade permanece quase a mesma. A grande diferença fica por conta da largada: usando o kart, deve-se girar o mais rápido possível o pneu na touch; com o avião, deve-se girar a hélice; já com o hovercraft, o esquema é soprar o maior tempo que puder no microfone. Ao fazer isso em qualquer um dos 3, uma barra

vai enchendo e, quanto mais completa, melhor, pois seu personagem já sai com turbo. Durante a corrida a segunda tela serve para mostrar alguns dados, como o traçado da pista e as posições dos pilotos.

Para quem está acostumado com Mario Kart, o esquema de itens é bem diferente. Para soltar um míssil teleguiado, por exemplo, você deve pegar 3 itens de míssil, para que ele evolua até sua forma final. Cada item possui até 3 níveis diferentes.





REVIEWS

Os gráficos ficaram bacanas, com uma nitidez bem superior à versão do N64. Porém, os famosos quadriculados aparecem (pela falta do blur), especialmente nas pistas com água, o que incomoda um pouco, e a RARE poderia ter dado um tratamento melhor. Basta ver como os personagens de Mario Kart são melhores - e mais atualizados -, ou mesmo de outros jogos do mascote.

A aventura em si é bacana, mas o fato de ser relançado depois de uma década, e com poucas novidades, é outro ponto em que o game deixa à desejar. O uso da touch também não é lá dos melhores. A largada serve mais para dizer “olhem, usamos a stylus!” do que qualquer outra coisa. Ok, não ficou tão ruim,

mas a RARE poderia ter optado por outras novidades. Controlar o avião com a stylus (como Star Fox), por exemplo, poderia ter sido uma boa pedida.

As pistas são bacanas, mas adicionar apenas 4 novas também foi um pecado. Poxa, foram 10 anos para vermos DDKR novamente, e numa época onde muitos já conhecem tudo e mais um pouco do jogo, quatro trajetos não são grande coisa.

As músicas ao menos se mantiveram inalteradas, trazendo aquele clima todo tropical e alegre, que combina perfeitamente com a temática de DDKR. As vozes, porém, se resumem apenas a gritos dos corredores.

Mas para agitar um pouco mais o multiplayer, assim como em MKDS, até 8 pessoas podem

correr em wi-fi local. Porém, quem está acostumado com Mario Kart vai sentir falta de itens mais variados, já que DDKR conta apenas com um míssil, uma gosma (que vira fumaça nas corridas de avião e hovercraft), turbo e proteção elétrica, que o impede de ser atingido por itens e afeta os adversários que o tocarem. Ok, cada um deles possui 3 níveis, algo que pode sempre causar uma situação inesperada, mas a RARE poderia ter inserido novidades nesta parte, até porque daria uma boa revitalizada no jogo, criando novas estratégias.





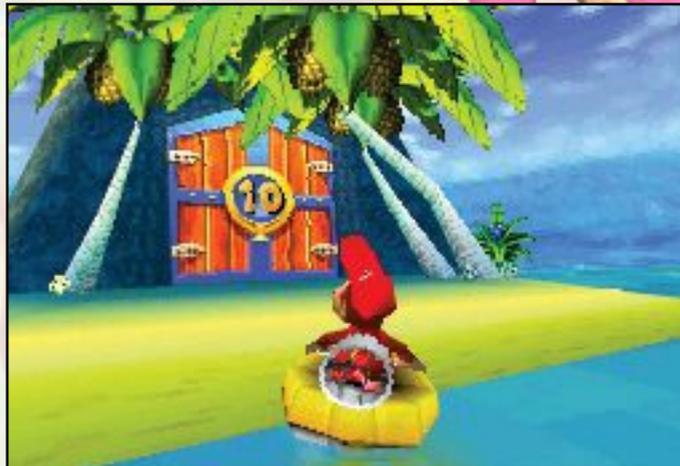
REVIEWS

Agora vamos falar da maior novidade de Diddy Kong Racing DS, que é o modo online. Novidade na NWFC, até 6 pessoas podem participar de corridas simples ou campeonatos valendo pontos. Todos os personagens e pistas habilitados podem ser selecionados, o que significa que você terá que jogar o modo Adventure para desfrutar melhor da jogatina online. No modo de corridas simples, o host sempre escolhe uma nova pista ao fim de uma corrida. Apesar de não ter tantos artifícios quanto Mario Kart, o modo é divertido e você pode ainda comparar suas estatísticas com a de seus amigos.

Para finalizar, DDKR envelheceu, apesar de continuar divertido. Porém, a RARE poderia ter apostado em mais novidades, como mais pistas novas e outros personagens inéditos (já fizeram a besteira de tirar Conker e Banjo). Mas a aventura é longa e o modo online garante um bom tempo de vida. Por já termos MK: DS à disposição, DDKR serve apenas para aqueles que enjoaram um pouco do bigodudo e sua turma.



- Rodrigo Russano Dias



Produtora: RARE
 Distribuidora: Nintendo
 Número de jogadores: 1-8
 Data de lançamento: 14/11/06 (USA)
 Nintendo Wi-Fi: sim

Gráficos: 7.0
 Som: 7,0
 Jogabilidade: 7,0
 Diversão: 7,0

7.0



Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007

Rivalidade também no portátil

FIFA contra Winning Eleven, disputa acirrada que já dura anos nos consoles está começando no DS também. Com o lançamento de WE Pro Evolution Soccer 2007. A série de futebol da Konami vem conquistando mais fãs a cada ano pelos gráficos eficientes junto de uma jogabilidade extremamente realista. Confira como a franquia se saiu no DS.

Antes de mais nada é interessante dizer que o DS não é o plataforma ideal para receber um game como WE. Gráficos pesados, som ambiente constante, jogabilidade intensa. Isso requer um hardware relativamente poderoso.

Graficamente, o game é fraco. A textura do gramado é boa, mas os modelos são construídos com pouquíssimos polígonos, ficando com uma aparência horrível. Talvez se fossem construídos com pixels teriam um aspecto mais orgânico.

O lado bom dos modelos poligonais são as animações: jogadores pulando, correndo e caindo são excelentes. O lado ruim fica pelo maior consumo de processamento: slowdowns são uma constante no jogo. Cruzamentos na área, lances “truncados” no meio de campo ou qualquer outra jogada em que vários jogadores apareçam na tela resultará em jogo lento.

Definir a parte sonora com uma palavra é fácil: “mínima”! Música? Apenas uma durante o menu principal. Durantes as

partidas, a torcida é representada por um ruído baixo (se fosse alto seria muito irritante) e constante. Não há narração! O máximo que se tem de um narrador são alguns gritos de gol, muito comprimidos e de má qualidade. Efeitos como barulho da bola e apito cumprem o papel.

Enquanto a ação acontece na tela de cima, a tela de touch mostra qual esquema tático está sendo utilizado, podendo alterá-lo rapidamente. Mais interessante ainda é a possibilidade de colocar o radar na tela de baixo, facilitando assim a visualização de todo o campo e o posicionamento dos jogadores. Essencial para lançamentos.



Note a linda torcida, atrás do gol. De fato, o visual não é o forte...



REVIEWS

A jogabilidade, marca forte da série, felizmente é bem competente. Os dribles, lançamentos e chutes diversos das versões consoles estão aqui, com os comandos funcionando de forma semelhante; rápidos e precisos.

Marca registrada da série, as possibilidades de criar e editar jogadores e times também estão aqui. Já pensou em ter seu próprio time ou ser um atacante matador? Eis a chance!

O grande atrativo da versão é a possibilidade de se jogar online. É bem simples: pode-se duelar com um amigo, basta trocar friend codes, ou jogar contra um desconhecido. Algumas partidas foram jogadas para testar a função. Contra brasileiros fluiu muito bem. Pequenas travadas aconteceram, mas nada que comprometesse a partida. Contra estrangeiros a história foi bem diferente, o jogo travou constantemente, ficando impossível de se jogar.

Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007 para DS não é o game de futebol definitivo, mas pode garantir muitas horas de diversão.



- Daniel Bley



O grande atrativo desta versão é o modo online, apesar do grande lag contra estrangeiros

Produtora: Konami TYO
Distribuidora: Konami
Lançamento: 06/02/07 (EUA)
Jogadores: 1-2
Nintendo Wifi: sim

Gráficos: 6
Som: 4
Jogabilidade: 7,5
Diversão: 8

7.0



Poderes Xiaolin Razoáveis, mas um bom Air Hockey

O jogo é uma versão para os games da série animada, utilizando o velho e bom estilo de aventura e pancada, onde você sai andando pela fase e “desce a madeira” nos adversários que vão aparecendo, o que seria bem normal e tradicional se os produtores não tivessem adicionado algumas novidades para tentar fazer desse um título único.

Você poderá soltar diversos combos, mas para isso terá que aprendê-los através de tempo e experiência, adquirindo eles numa árvore de combos ou através de medalhões encontrados nas fases. No começo você só tem soco, chute e ataque elemental à disposição, porém encontrando os medalhões escondidos, você terá novos movimentos que permitirão combinações diversas. A idéia é muito interessante no papel, mas

jogando você verá que é muito inútil, uma vez que em grande parte do jogo você não terá uma oportunidade para fazer grandes combos e de tanto apertar os mesmo botões o jogo vai se tornando tedioso. Os ataques são limitados a uma direção por vez e os caras maus vão todos de uma vez na sua direção. Graças a isso, conseguir mais de dois hits antes de ser acertado por trás será muita sorte! Para completar, não há muitos movimentos que ataquem vários oponentes a não ser os ataques elementais, que podem ser interrompidos.

É realmente uma pena que o jogo seja tão fraquinho no quesito história, pois no visual ele dá show. Os personagens em cell-shade e os ambientes capturam bem o visual da série e todos os ataques de Shen Gong Wu são variados e bonitos de se

ver. Antes de cada fase há um clipe tirado diretamente do desenho que não informam muito, mas que são uma sacada.

Há um modo multiplayer, com quatro mini-games. São todos games de arcades, com temas Xiaolin, dentre eles Air Hockey e Breakout, que usam ambas as telas e que têm uma jogabilidade bem estranha.

Se crianças chegarem a querer um game de DS baseado em alguma animação, esses irão atrás de Avatar, Fullmetal Alchemist ou de um game completamente em japonês. Por isso não dê esse game para seu filho ou amigo, a não ser que esse não seja tão amigo assim...



- Jeancarlos Mota

Produtora: Razorback Dev
Distribuidora: Konami
Número de jogadores: 2
Data de lançamento: 28/11/06 (USA)
Nintendo Wi-Fi: não compatível

Gráficos: 8,0
Som: 6,5
Jogabilidade: 4,5
Diversão: 3,5

5.6





Underground Pool

Tacadas no DS? Bola fora!

A primeira coisa quando se pensa em um jogo de bilhar no DS, são as diversas possibilidades que as duas telas e a stylus podem proporcionar. Será que a desconhecida Frontline Studios pensou nisso? Infelizmente, a resposta é um sonoro não! Confira nas linhas abaixo.

A começar pela abertura, uma animação em tempo real. Prédios em 3D horríveis, seguidos por ambientes internos que na tentativa de fazer um clima de bar underground, ficou com ar de casa mal-assombrada, deixando a mansão de Resident Evil no chinelo! Um verdadeiro horror show!

O game conta com três modos de jogo:

- Single Match: apenas uma partida

- Challenge: o modo carreira do jogo.

- Multicard: partidas em wifi local para 4 jogadores. Não há download ´n play.

Infelizmente nenhum modo de jogo agrada. Os problemas são muitos e estão na essência do jogo. Os gráficos são muito fracos e pouco variados. Enquanto a tela de cima mostra uma perspectiva fixa da mesa, quase sempre não sendo o melhor ângulo para analisar a próxima jogada. A tela de baixo mostra um plano geral superior, com a posição das bolas. Graças a péssima câmera que não ajuda nada, a tela de cima é um simples enfeite e o jogador acaba olhando o tempo todo a tela de baixo, transformando-o num game de bilhar 2D de quinze anos atrás.

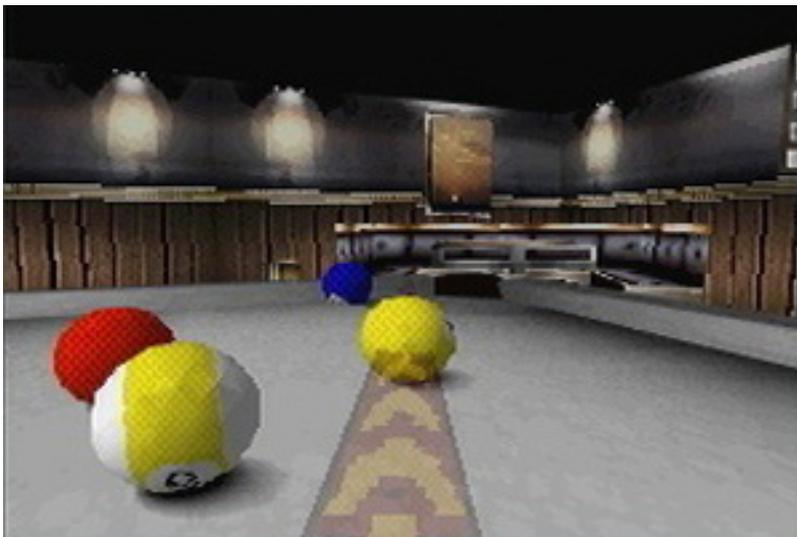
Apesar desses defeitos uma boa jogabilidade salvaria o game, certo? Errado! Ao invés de controlar a força da tacada com a stylus, que tornaria o game muito preciso, o jogador controla apenas a direção do taco com a caneta. A força é ajustada previamente com os botões A e X.

Como não poderia ser diferente, a parte sonora é fraca também, com trilha sonoras de dar sono, lembrando toques polifônicos de celular. Efeitos sonoros, como o barulho das tacadas são eficientes.

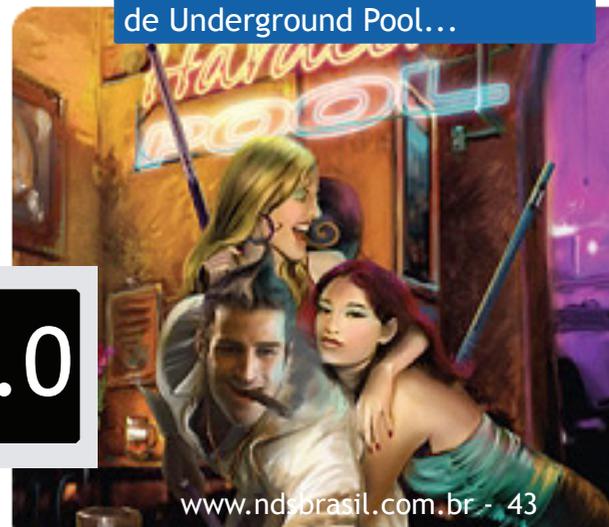
Underground Pool é uma verdadeira bomba! A falta de uma jogabilidade que use de verdade as funções do DS, aliada à gráficos fracos torna o game sem atrativo nenhum. Nem os fãs do esporte vão gostar! Fuja!



- Daniel Bley



Só por essa artwork, já dá para imaginar o nível de qualidade de Underground Pool...



Produtora: FrontLine Studios
Distribuidora: UFO Interactive
Número de jogadores: 1 a 4
Data de lançamento: 26/01/07 (EUA)
Nintendo Wifi: não compatível

Gráficos: 4
Som: 3
Jogabilidade: 4
Diversão: 5

4.0



Esse deve passar invisível pela sua coleção

Um jogo que logo no começo exigirá reflexos rápidos e está cheio de pequenos desafios na tela do DS, dentre toques rápidos, pequenos círculos que devem ser desenhados e muito fôlego para soprar no microfone. Arthur and the Invisibles é baseado num desenho que está chegando aos cinemas brasileiros e teve um sucesso razoável nos EUA. Entretanto, sua proposta não é muito inovadora.

Cada desafio acontece um após o outro, de forma bem rápida, dando poucos segundos para cumprir cada tarefa (qualquer semelhança com Warioware não será mera coincidência, pois até as pausas entre os mini-games são semelhantes).

Só não pergunte o por quê de cada desafio desses estar acontecendo, principalmente dessa

forma. Enquanto você não terminar da primeira rodada de quatro fases repletas de mini-games, o jogo não mostrará nada sobre os personagens do filme, e mesmo depois que conseguir não espere muito, pois só pequenos detalhes serão mostrados. Se você não viu o filme, nem se preocupe, não vai dar para entender nada!

O mais estranho vem depois, pois a segunda parte do jogo (na versão para DS, pois tive a oportunidade de jogar a versão de plataformas de mesa e, acredite, é um jogo BEM MELHOR) você terá que criar um animalzinho virtual, no melhor estilo tamagochi, que mais parece uma bola de pelos com olhos. E por mais que você possa cuidar bem dele, para deixar ele sempre "fofinho", o jogo não tem o fator apelativo de um Nintendogs ou do próprio Tama-

gochi para DS. A interação com ele é mínima! Os gráficos são fraquinhos, principalmente se comparados ao do longa-metragem que está chegando. O som, melhorzinho que seus gráficos, mas nada que seus ouvidos mereçam, e sabemos que o Nintendo DS tem uma boa quantidade de títulos com um som de deixar qualquer um impressionado.

Francamente, há jogos bem melhores para nosso portátil e para quem estava esperando um game de aventura ou plataforma bem legal como a versão para consoles de mesa, vai ser uma senhora decepção!



- Jeancarlos Mota

Produtora: FrontLine Studios
Distribuidora: UFO Interactive
Número de jogadores: 1 a 4
Data de lançamento: 26/01/07 (EUA)
Nintendo Wifi: não compatível

Gráficos: 4
Som: 3
Jogabilidade: 4
Diversão: 5

4.0



Bionicle Heroes

Tiros com blocos de LEGO

Bionicle Heroes é um jogo de tiro em primeira pessoa onde o mundo e os bonecos são feitos de LEGO. Nada de sangue aqui, só peças de LEGO se espalhando. O jogo tem aquelas sacadas do LEGO Star Wars em que você usa “a força” para montar elevadores, portas e tal. Ao contrário de LSW, Bionicle Heroes não é um show de bugs e falhas gráficas.

Os cenários são legais, claros e grandes, sem bugs gráficos visíveis. Variam dos grandes e espaçosos aos bonitos e criativos. Com efeitos de iluminação muito bons. Texturas quadriculadas são uma constante no DS, mas aqui elas não incomodam tanto, já que peças de LEGO são quadradas por natureza. As músicas são meio insignificantes, estão lá, mas não chamam atenção. Grudam na cabeça por serem repetitivas.

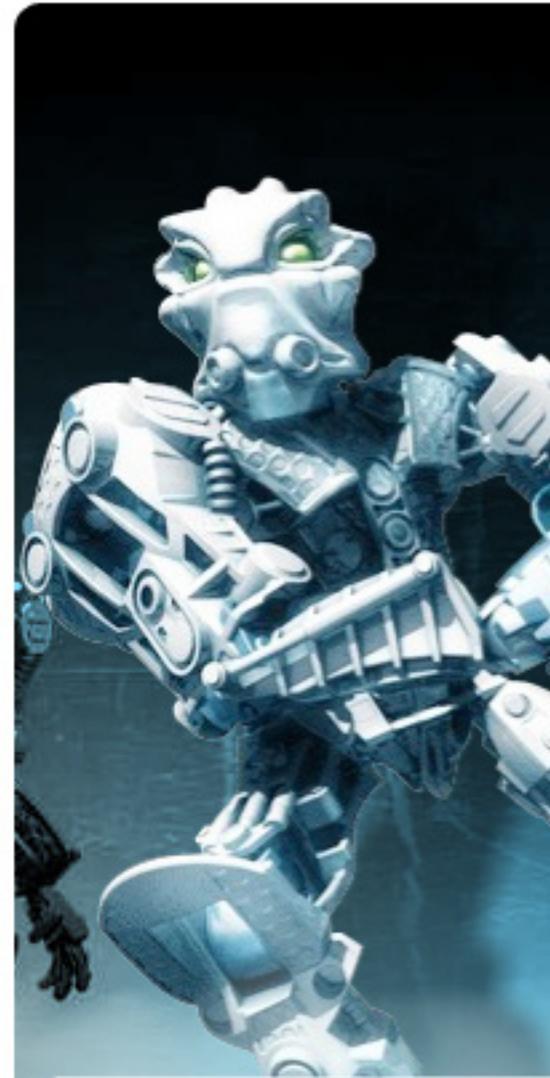
Os efeitos sonoros são bons, armas e inimigos tem sons próprios. A jogabilidade é simples ao extremo, você anda, pula e atira. Não há itens de cura a pegar e nem munição. A munição é infinita, e se o HP está baixo, se

afaste dos tiros, ele regenera com o tempo.

Ao lado do medidor de HP há um amarelo para munição, usar continuamente uma arma especial vai diminuindo esse medidor, e assim como o HP, ele se regenera com o tempo.

O controle padrão pela touch screen é bem efetivo, os inimigos não te estraçalham desde o início como em Metroid Prime Hunters. Você tem um bom tempo para se adequar aos controles.

O jogo na ilha de Voya Nui é dividido em áreas temáticas - vulcão, floresta, praia, geleira... -, cada uma com cinco fases e um chefe, e como nos clássicos Megaman, você escolhe onde ir.





REVIEWS

Em cada mundo você acha uma máscara, que faz o papel de arma. Mudando para uma das máscaras já pegadas, você tem uma arma nova, e seguindo no mundo, você encontra uma outra máscara que melhora o desempenho dessa arma. Derrotando o chefe desse mundo - chamado de piraka -, você aciona uma habilidade que só essa máscara tem. Saltar mais alto, mergulhar na lava, essas habilidades abrem caminhos em fases já visitadas mas com lugares inacessíveis. O jogo conta com o sistema de secrets, e muitas vezes é preciso voltar numa fase com uma certa habilidade para pegar todos.

Os inimigos também tem uma certa distinção no modo de ataque. Inimigos parecidos com cores diferentes tem modos de ataque diferentes. Eles contam com uma IA bem satisfatória. Se você demora a acertar um inimigo, ele vai desviar de seus tiros. Pelas fases e ao derrotar inimigos

vos você coleta peças de LEGO em forma de engrenagens que servem para comprar cheats, como invencibilidade ou medidor de munição infinito. Além de runas que habilitam o uso desses cheats depois de comprados. Ainda há os upgrades de armadura. Ir e vir nas fases é a chave para ter 100% do jogo, pegando todos os secrets. Eles geralmente estão em locais que requerem alguma certa habilidade.

Coletar peças de LEGO faz encher uma barra no topo da tela que, quando completa, te deixa num modo "berserk", que lhe torna mais poderoso temporariamente.

Se seu HP chegar a zero, você literalmente quebra, vira pedacinhos de LEGO, mas volta a partir de um dos muitos check points das fases, não precisa recomeçar tudo.

Alguns jogadores podem sentir uma pequena imprecisão na mira, mas nada grave.



- João Vitor dos S. Silva



Produtora: Amaze / TT Games
 Distribuidora: Eidos Interactive
 Número de jogadores: 2
 Data de lançamento: 31/10/06 (USA)
 Nintendo Wi-Fi: não compatível

Gráficos: 8
 Som: 6.5
 Jogabilidade: 8.5
 Diversão: 9

8.0



Biker Mice from Mars

Como lançar um jogo que foi um clássico em um console antigo?

É bem provável que os produtores deste jogo não tenham pensado nessa pergunta, afinal, Biker Mice from Mars merecia mais, muito mais.

O jogo tem gráficos medianos, em alguns momentos é possível ver alguns erros grotescos em caixas e paredes, e poderiam ter aproveitado mais da força do DS.

A jogabilidade também não é das melhores, o jogo sofre com controles ruins e repetitivos, é muito difícil controlar a moto e quando você está a pé o jogo é entediante, é só andar, bater e pular... realmente sem graça.

O único real atrativo do game é o som, o som é realmente legal e combina com um jogo bom qualquer, e não com esse jogo... mas nem tudo é perfeito.

Se for jogar, não diga que eu não avisei... CORRA!!!



- Luis Belonio



Uma imagem do antigo desenho. Deveria ter ficado por lá mesmo...



Produtora: Full Fat
Distribuidora: The Game Factory
Número de jogadores: 1
Data de lançamento: 01/11/06 (USA)
Nintendo Wi-Fi: não compatível

Gráficos: 5
Som: 9
Jogabilidade: 5
Diversão: 2

5.2



tudo um dia fica velho...



GameHall

Old School Gamers

www.gamehall.com.br

Eyeshield 21: Max Devil Power

Mais anime no DS

Produtora: Nintendo JP | Gênero: Esporte/RPG | N° jogadores: 2 | Nintendo Wi-Fi? Não

Apesar de ser um jogo de futebol americano produzido por japoneses, Eyeshield 21: Max Devil Power não faz feio, pelo contrário, o jogo é bem divertido. O mesmo é baseado no popular anime Eyeshield 21, que trata da história de Sena, um jovem simples no melhor estilo nerd que graças a sua grandiosa habilidade de fugir, de forma bem rápida, chama atenção do capitão do time do Devil Bats, time que não vence uma partida

há tempos e que mal têm integrantes. O jovem Sena torna-se um símbolo e o time prospera de forma espantosa.

O game ainda chama atenção por não utilizar botões ou direcional, apenas a tela de toque do DS, de forma bastante simples e criativa. Você precisará ter bom de reflexos para escapar dos Tackles adversários, além de ter à sua disposição uma barra de especial que ativará a habilidade específica de

cada jogador. O single-player ainda conta com uma série de mini-games que equivalem ao treinamento de Sena e seus amigos em busca do Christmas Bowl.

- Jeancarlos Mota



8,5

Nintendogs

Um joguinho para atrair as meninas... e perder o DS!!

Produtora: Nintendo | Gênero: Simulação | N° jogadores: 2 | Nintendo Wi-Fi? não

Lembro do meu primeiro contato com Nintendogs... é realmente bem legal você perceber que existem muitos meios de interagir com o console. E esse jogo usa muitos deles. Fazer um carinho no cachorro, ensinar novos truques, levá-lo para passear e treinar no parque, brincar com ele usando bolinhas, bolhas de espuma e outros artefatos, dar comida e banho, são algumas das atividades que você pode desenvolver com o seu pet durante o jogo. Os gráficos são muito bons, os cachorros são

realmente bem desenhados e fluídos, não existem erros de animação... muito bom mesmo.

O som é o suficiente, nem bom nem ruim, não incomoda, embora algumas músicas grudem na mente.

A jogabilidade é simplesmente fantástica, o cachorro realmente obedece aos comandos, claro que você precisa ensiná-los da maneira correta, mas é bem legal perder um tempo com eles. Agora a dica: sabe aquela namorada que odeia video-games? Mostre esse jogo pra ela

e... perca o seu DS... pois é. Elas costumam gostar tanto e se dedicar tanto aos seus cachorrinhos, que é capaz de você perder o seu console... ou ter que comprar outro como aconteceu comigo. VALE A PENA!!!

- Luis Belonio



8.0



Naruto Shinobi Retsuden

Luta 3D no DS

Produtora: Tomy Corporation | Gênero: Luta | N° jogadores: 2 | Nintendo Wi-Fi? Não

Eis que a japonesa Takara-Tomy resolve lançar um jogo pioneiro no DS, e de uma forma arriscada: luta em 3D!

A jogabilidade é limitadíssima para um jogo baseado em anime. Cada um dos treze personagens conta apenas com dois ou três combos com sequências de botões - B e Y -, alguns poucos golpes simples e um super ataque - jutsu (A) - característico da série da Jump. Seis desses personagens são destravados

com requerimentos simples, como terminar o modo arcade na dificuldade normal.

Falando em modos, estes são apenas o básico, arcade, history (apenas com Naruto) e versus em wireless local, nada de wi-fi. Os gráficos não são a beleza que parecia em fotos. São cenários medíocres conhecidos do anime, sem nenhum detalhe ou relevo, e os personagens em baixa contagem de polígonos. A diversão aqui é quase nula. Exceto por

divertidas batalhas em versus, não há o que prenda no jogo.

- João Vitor dos S. Silva



4,9

Meteos

Puzzle inovador

Produtora: Q Entertainment | Gênero: Puzzle | N° jogadores: 4 | Nintendo Wi-Fi? Não

De Tetsuya Mizuguchi, produtor do divertidíssimo Space Channel 5, Meteos foi um dos primeiros jogos do DS, e até hoje se mantém como um dos melhores.

E, acredite: não é uma cópia de Tetris. Com a stylus (ou o d-pad), seu objetivo é reunir peças da mesma cor para ligar a ignição e mandá-las para o espaço. O bacana é que existem vários planetas diferentes, cada um com suas peças, tema visual,

músicas e particularidades, como peças que descem lentamente, gravidade baixa, e por aí vai.

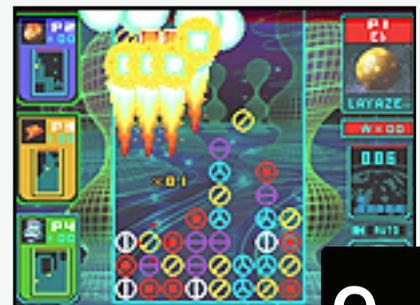
Em multiplayer, Meteos brilha, aceitando até 4 jogadores via download play. Infelizmente, mesmo com o card, este número não cresce como Puyo Puyo, que aceita o dobro de participantes.

Os extras existem aos montes, e podem ser comprados através das peças que você conseguiu enviar ao espaço. Cada item

exige peças particulares e um número exato delas.

Se você gosta do gênero e procura algo diferente, Meteos é mais do que obrigatório.

- Rodrigo Russano Dias



9.5



CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

Opções destraváveis

Faça o melhor final para ter acesso a estes bônus:

- Modo Richter and Sisters;
- Boss Rush Cursos 2 e 3;
- Dificuldade Hard;
- Sound Mode.

Richter Mode

Pegue o chicote Jet Black e derrote Stella e Loretta. Fale com elas e você será guiado a um porta-retrato. Este porta-retrato chama-se “Whip Memory”, e é aqui que se enfrenta Richter. Vença-o e seu personagem será acertado por algo.

Você estará no lugar de onde veio (de frente para o porta-retrato). Finalmente Jonathan tem o total poder do vampire killer! Quando derrotar Dracula, o castelo cairá em ruínas. Após isso, comece um novo jogo, e você poderá escolher seu personagens. Richter será um dos disponíveis e com ele, você já começará com o poder do vampire killer no máximo!



DIDDY KONG RACING

Habilite Drumstick

Jogue um sapo na silheta verde com a forma de um sapo. Então, amasse o sapo que virá.

Habilite Taj

Complete o Adventure 1.

LUNAR KNIGHTS

Rockman Quest

Quando você estiver no banco solar oriental, pressione cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, L, R, L e R.

Vários destraváveis

Dark Night: obtenha level 99 com Sabata.

Sol Gunnert: obtenha level 99 com Django.

Sword Master: evolua todas as armas de Sabata para o nível 16.

Gun Master: evolua todas as armas de Django para o nível 16.

Guardian: evolua os níveis de proteção de todos os escudos.

Treasure Master: pegue todos os acessórios.

Hunt Master: mate todos os tipos de monstros.

Shooting Master: obtenha ranking S para cada estágio Laplace.

Gladiator: obtenha ranking S em todas as batalhas contra chefes.

SP Agent: termine todas as side-quests.

Wanderer: termine o jogo em qualquer dificuldade.

Finish the game on every difficulty.

Adventurer: termine a Epilogue Tower.

Collector: obtenha todas as trilhas do jukebox.

Django Eclipse-goggles (apenas para Django)

Termine a Epilogue Tower nos andares 91-100.

Night-Stalker (apenas para Sabata)

Com Sabata, termine o Boss Rush com nível Platinum, com a opção “All” ativa e tire um ranking S.

METEOS

Itens secretos

100 Air, Fire, Soil, and H2O Meteos: termine o 100-Meteo War em 10 segundos ou menos.

100 Iron, Zap, Zoo and Herb Meteos: jogue 3 partidas multiplayer.

Cross Bomb: consiga o verdadeiro final, seguindo o caminho correto.

Eraser: consiga cinco perfis de jogadores.

Fury Hammer: termine o jogo uma vez, pela maior rota.

Smoke Screen: faça 100.000 pontos em uma partida de 5 minutos.





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!



Rodrigo Russano Dias

1. Hotel Dusk - Room 215
2. Lunar Knights
3. Castlevania - Portrait of Ruin
4. Jump Ultimate Stars
5. Diddy Kong Racing DS



Daniel Bley

1. Hotel Dusk - Room 215
2. Tony Hawk's Downhill Jam
3. Winning Eleven: PES 2007
4. Diddy Kong Racing DS
5. Final Fantasy III



João Vitor dos S. Silva

1. Bionicle Heroes
2. Lunar Knights
3. Castlevania Portrait of Ruin
4. Eragon
5. Phoenix Wright AceAttorney - Justice for All



Luiz Belonio

1. Hotel Dusk
2. Lost in Blue
3. EBA
4. Tetris DS
5. Big Brain Academy



Jeancarlos "Omega Sephirot" Mota

1. Lunar Knights
2. Yoshi's Island DS
3. Eyeshield 21: Max Devil Power!
4. Jump Ultimate Stars
5. Mario Kart DS



