

A PRIMEIRA REVISTA DIGITAL SOBRE DS DO BRASIL!

NINTENDO DS

BRASIL



DS

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

#8
ANO 1

Final Fantasy Fables Chocobo Tales

Análise completa da mais
nova aventura de Chocobo!

E MAIS:



Bleach DS 2nd



Rayman Raving Rabbids



Wario: Master of Disguise



ÍNDICE

03 Mundo DS

06 Matérias

08 Previews

16 Detonados

26 Reviews

44 Flashgame

46 Dicas

47 Top 5

48 Arte

EQUIPE

Visual

Rodrigo Russano Dias

Diagramação

Rodrigo Russano Dias

Textos

Rodrigo Russano Dias

João Vitor dos S. Silva

Jeancarlos Mota

Luiz Belonio

Marcus Vinícius L. de Medeiros

Revisão

João Vitor dos S. Silva

Luiz Belonio

Depois de mais um mês sem a NDS Brasil, cá estamos nós de volta! E para aproveitar esse tempo fora, estamos estreando um visual renovado. Esperamos os comentários de nossos leitores à respeito do mesmo, e continuaremos a fazer ajustes se necessário.

Indo ao que interessa: apesar de estarmos em uma época não lá muito boa de lançamentos, alguns jogos chegam para esquentar os ânimos. O maior exemplo disso é a capa desta edição, com Chocobo dando um show de qualidade e diversão no DS. Além dele, Bleach 2nd, sequência do jogo que pintou em nossa primeira edição, traz ainda mais pancadaria ao portátil com a qualidade de sempre da Treasure.

As demais seções estão de volta, como a estreante da edição passada, Clube PINK DS Power, sempre trazendo uma garota gamer para debater assuntos variados. E contamos também com a segunda parte do detonado de Phoenix Wright: Ace Attorney.

E, apenas ressaltando, sempre fiquem atentos nas bancas pois a NDS Brasil continua saindo na Gamers Pró-Dicas, fato este que contribuiu e muito para um “boom” em nossa revista.

Como sempre, debulhe mais esta edição!

- Rodrigo Russano Dias
Editor Geral





Por Rodrigo Russano Dias



Título exagerado? Nem um pouco. Afinal, trata-se da junção dos dois maiores ícones do mundo dos games. Enfim, depois de tanto tempo disputando em consoles diferentes, Sonic e Mario protagonizarão um jogo juntos pela primeira vez. Mario & Sonic at the Olympic Games deverá reunir os personagens da série no evento mais famoso do mundo.

A produção fica com a SEGA, que adquiriu os direitos para fazer títulos à respeito das Olimpíadas. Porém, a Nintendo

e principalmente Miyamoto estão envolvidos diretamente no processo.

Infelizmente, os detalhes são escassos, mas sabemos que o jogo terá versões para DS e Wii. Porém, há a possibilidade de haver conexão entre elas. Mais detalhes sobre este épico acontecimento você verá aqui, na NDS Brasil.

Só lamentamos o fato de ter que esperar até o final do ano para pôr as mãos nessa belezinha.

Assassin's Creed DS?

Algumas lojas online, entre elas a Gamestop, estão listando uma versão de Assassin's Creed para DS. O jogo, da Ubisoft, é uma grande promessa para o Xbox 360 e PS3 e promete fazer revolução no gênero.

Infelizmente, a Ubi ainda não se pronunciou sobre o assunto.



Brothers in Arms traz guerra ao DS

A Ubisoft decidiu trazer a série Brothers in Arms ao DS. Desenvolvido pela Gearbox Software, o título trará 3 campanhas contendo, ao todo, 16 missões. O visual será todo em 3D e um multiplayer para até 4 jogadores via wireless está garantido, tendo os modos Deathmatch e Team Deathmatch. Há a possibilidade inclusive do título ter jogatina online, o que deverá ser confirmado, ou descartado, em breve.





CodeMasters anuncia Race Driver

O DS receberá mais um jogo de corrida neste ano. Race Driver: Create & Race seguirá um estilo mais realista e terá à disposição 25 carros licenciados. O bacana é que, além das pistas disponíveis (32), haverá um modo de criação onde a stylus será usada.



Para melhorar a coisa, a CodeMaster adicionará um modo online, podendo ainda correr através de pistas criadas. Um multiplayer offline, para até 4 jogadores e em download play também estará presente.

Grande aposta do jogo está no editor de pistas



Namco relançará clássicos

Faz tempo que as coletâneas de antigos clássicos estão em moda, e a Namco traz seu Namco Museum ao DS.

O card acompanhará 8 jogos: Pac-Man, Pac-Man Vs., Galaga, Xevious, Dig Dug II, Galaxian Mappy e Tower of Druaga. Vendido a 20 dólares, o preço é um atrativo a mais para os “retro-gamers” de plantão.



Mais Harvest Moon

A Marvelous Interactive revelou, nas páginas da revista japonesa Famitsu, que Rune Factory 2 já está a caminho. O título, que pertence a série Harvest Moon, é um bocado diferente dos predecesores.

O novo jogo ainda não tem data de lançamento definida. Vale lembrar que a primeira versão ainda não chegou ao ocidente.



CLIQUE AQUI E
COMPLETE JÁ A SUA
COLEÇÃO!

NINTENDO DS
BRASIL





Guitar Hero confirmado

Surpresa ou não, o fato é que a Red Octane confirmou a produção de uma versão de Guitar Hero para DS. Infelizmente, o jogo não verá a luz do Sol antes de 2008.



Phoenix Wright 3 no ocidente

Para a alegria dos fãs de Phoenix Wright, a Capcom confirmou que a terceira versão, Trials and Tribulations, será lançada no ocidente lá para o final de Setembro. Aliás, ainda falando em PW, o quarto game estreou muito bem no Japão, mostrando a força que a série ganhou com os remakes para DS.

Mais batalhas de minhocas

A minhocas estão de volta em Worms Open Warfare 2. Além de uma nova campanha solo, o título trará um modo online, que promete e muito, já que o multiplayer de Worms é simplesmente viciante. Esperamos que a THQ acerte a mão.



Matérias



A coluna do Clube Pink DS Power sempre traz textos especiais abordando assuntos interessantes, mas com um diferencial: é escrita apenas por garotas gamers. Este toque feminino estará presente todo mês na revista. Prepare-se: elas chegaram para ficar!

Redatora do mês: Super Peach

Foi sem querer e, acredite se quiser, em um Cassino.

Era 1988, e meus pais queriam entrar onde as crianças não são permitidas então ganhei um copo de moedas e uma frase “Divirta-se minha filha. Tem uma sala só para sua idade”. Lá fui eu, sem falar inglês. Entrei. Só tinha umas máquinas grandes e barulhentas, com um monte de crianças jogando, gritando e rindo em duplas ou em grupos. Precisava urgente de um lugar aconchegante e mais escondido para eu gastar meu copo. Foi quando vi uma cadeira baixa na frente de uma máquina onde estava escrito Mario alguma coisa. Mario! Que bom! Entendi uma palavra daquele lugar!

Sentei. Ufa sentei! E fiquei até o fim. Meu pai até teve que me dar outro copo! Não sei se era tudo que precisava no momento ou se foi algo do tipo “amor à primeira vista”. Só sei que nunca mais saí do lado do Mario. No meio de tantas crianças e máquinas ele se tornou minha dupla... até hoje.

Joguei tanto, mas tanto mesmo, que aquele mágico lugar mereceu uma foto no álbum da viagem. Lembrem-se que em 1988 nada de Era

Digital e fotos eram apenas para momentos especiais.

Saí do Cassino com o coração na mão e apenas no mundo 3-2. Queria muito saber quando seria meu próximo encontro com ele. De volta para casa tive até noite de sonho de como seria o mundo 4.

Alguns anos depois, ainda bem que minha tia estava morando nos Estados Unidos, e ainda mais bem ainda que minha mãe quis visitá-la. Já estávamos lá há dias e fomos na Toys'r'Us. Queria ver as Barbies, sim, Barbies. De novo, por obra do acaso, ou de Deus, passei sem querer em uma sessão onde estava tendo um certo auê. E pasmem... era meu Mario! Justo meu Mario! Que saudades. Ele tinha saído daquele máquina quase escondida da sala só para crianças do Cassino dos meus pais! E melhor, queria ir para minha casa morar na minha televisão. Nada de Barbies naquele dia. Voltei com coceira na mão e abraçando a caixa do meu mais novo melhor amigo.

Em São Paulo, não demorei a iniciar inúmeras noites em claro com a meta de chegar no mundo 4, depois o 5, depois o 6, 7 e o 8. Agora eu entendia tudo. Conheci melhor não só o



CLUBE PINK
D S P O W E R

Mario, mas o Bower, os Kopas e a Peach!

Mas eu não podia ser feliz sozinha. Comecei então uma série de iniciações das minhas amigas no mundo Mario. Tinha briga para ver quem iria a minha casa. Aumentei muito minha roda de amizade. Fazia campeonatos de quem chegava mais longe com uma única vida. Sempre ganhava. Convidava meninos e meninas, sem preconceitos. Era uma farra.

Jogava sempre o mesmo game. Só tinha este. Mesmo depois de ganhar outras fitas e jogar games novos na casa de minhas amigas, que agora tinham Nintendo também, eu só gostava do Mario. Já estava estragando até, mas nada que uma sopradinha básica na fita e no console não resolvia. Aliás, quem inventou isto? Será que funciona mesmo? Se sim ou não, faça isso até hoje no DS!

Também fiquei amiga de Zelda, que na verdade só descobri depois, bem depois, que Link não era Zelda.





Segui minha vida, com minha dupla. Passei por toda evolução até chegar no DS. Sempre viciada em Mario. Só pulei o Game Cube, pois era a época da Faculdade de Arquitetura que exigia muito do meu tempo e achei que o Mario poderia ficar triste largado no canto, por isso nem adquiri o GC.

Acho muito difícil uma mente gamer gostar de outra mente não gamer. Ainda bem que meu marido sempre gostou de jogar PC. Mas no mesmo dia da aquisição do meu DS, o Super Mario, meu marido, percebeu que a Nintendo também estaria entre nós para sempre. E não perdeu tempo, adquiriu um DS para ele e para seu filho, o Mini Mario. E nossa família tem sido assim, com partidas de Mario Kart quase diariamente.

E o DS tem poderes sim. Desde o dia que ele entrou na minha bolsa, tudo de bom vem acontecendo. Nunca mais fiquei sozinha em salas de esperas de médicos sempre atrasados, nunca mais briguei com meu PC fazendo eternos downloads. Nada que uma partida de MK não resolva. Inclusive o tédio pós-Fantásticos aos domingos! A última prova de poder aconteceu quando estava eu em uma loja de roupa (meninas fazem compras sim) esperando a vendedora novata fazer uma caixa de presente, quando saquei meu DS. Não deu dois minutos e ouvi

“Só podia ser você! Ainda jogando Mario? A última vez que te vi foi há uns 10 anos atrás quando fui na sua casa jogar Mario. Sabia que eu jogo até hoje também?”. Era uma amiga antiga minha. Na hora ela quis um DS.

No meu caso, eu menina, que influenciei a compra do DS do meu marido. E acho isso totalmente normal. Para falar a verdade, nunca percebi que

meninas gamers sofrem preconceito. Sempre fui eu quem iniciava conversas sobre a Nintendo com meus amigos. Quando a gente gosta pra valer de algo, nada pode diminuir esta paixão, a não ser você mesmo. E se for para ficar brava com preconceito machista, prefiro ficar brava com a destruição da floresta Amazônica!

Enfim... vamos jogar?



O primeiro encontro



Sonic Rush Adventure

Explorando os 7 mares na nova aventura do ouriço

Produtora: SEGA | Distribuidora: SEGA | Gênero: Ação | Wi-Fi: sim

Data de lançamento: final de 2007 | Expectativa: 9

Por Rodrigo Russano Dias

O ouriço estará de volta ao DS no final do ano. Em Rush Adventure, Sonic irá explorar os mares para combater temíveis piratas comandados pelo capitão Whisker. A aventura começará na vila Windmill e se desenrolará por sete ilhas e terá como desafio 14 fases de ação em um grande mapa.

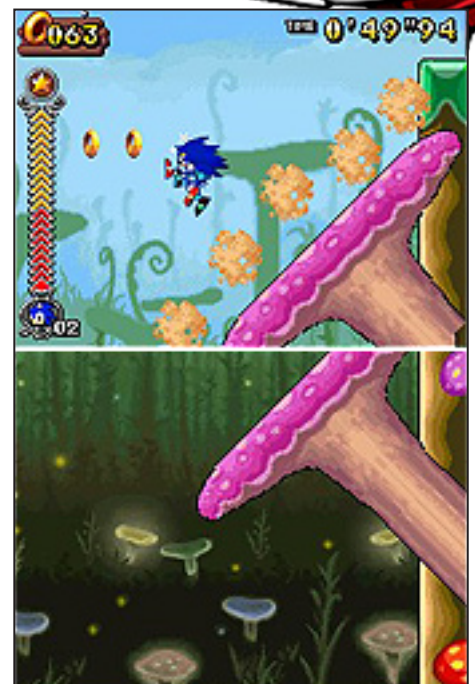
Como aventureiro, você também terá que descobrir itens e materiais valiosos que ajudarão Tails a construir novos veículos para que Sonic detone os piratas de diferentes formas, como um submarino, jet-ski e hovercraft, todos controlados pela stylus.

As batalhas em alto-mar prometem ser interessantes, tendo como objetivo pegar anéis para acelerar, fazer manobras e atacar os inimigos.

Assim como no primeiro Sonic Rush, as fases serão visualizadas por ambas as telas, e as batalhas contra chefes serão totalmente em 3D. Os ambientes e ações serão variados, como descer de uma avalanche, usar cogumelos gigantes como “molas”, e por aí vai. A barra de tensão, que permite velocidades ainda maiores, permanece.

O multiplayer não foi esquecido, e desta vez ele virá bem melhorado, graças à possibilidade de enfrentar adversários pelo mundo através da Nintendo Wi-Fi Connection.

O desenvolvimento não mais está nas mãos da DIMPS, e sim da própria SEGA. Veremos no que isso vai dar.





Ninja Gaiden: Dragon Sword

Hayabusa está de volta, e no DS

Produtora: Team Ninja | Distribuidora: Tecmo | Gênero: Ação | Wi-Fi: não definido
 Data de lançamento: 2007 | Expectativa: 9

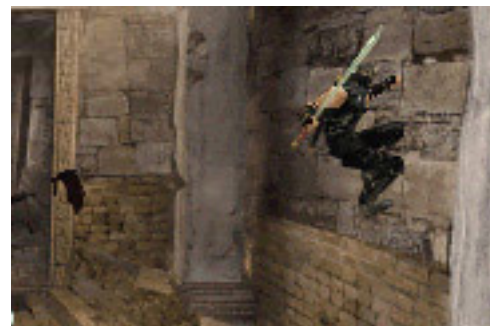
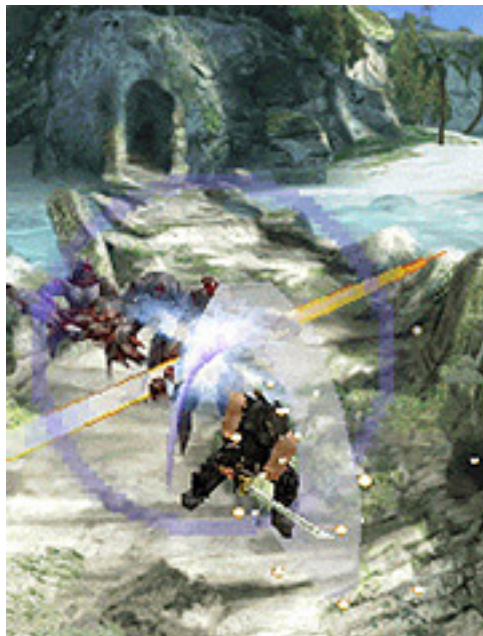
Por Rodrigo Russano Dias

Um dos melhores anúncios do ano para DS. Isso é Ninja Gaiden: Dragon Sword. Famoso na era dos 8 bits, com seus jogos para Nes, Ninja Gaiden retornou de forma suprema no Xbox e promete repetir o feito no portátil da Nintendo.

O título, como sempre, será um jogo de ação. Porém, todos os movimentos serão feitos através da stylus. Para atirar shuri-kens, por exemplo, basta tocar os inimigos. A visão do jogo também será diferente, como se fosse um livro, a exemplo do que fora visto em Another Code, Hotel

Dusk e Meteos Disney. As cenas de história contarão com desenhos e a aventura terá uma nova e misteriosa personagem. Claro que o principal continua sendo Ryu Hayabusa.

Itagaki, produtor da série, afirmou que pretende pegar leve na dificuldade do novo jogo, afim de torná-lo acessível para todos. O título chega ainda neste ano.





Gyakuten Saiban 4

Novo protagonista no quarto game da série

Produtora: Capcom | Distribuidora: Capcom | Gênero: Aventura | Wi-Fi: não
 Data de lançamento: 12/04/2007 | Expectativa: 9,5

Por Marcus Vinícius L. de M.

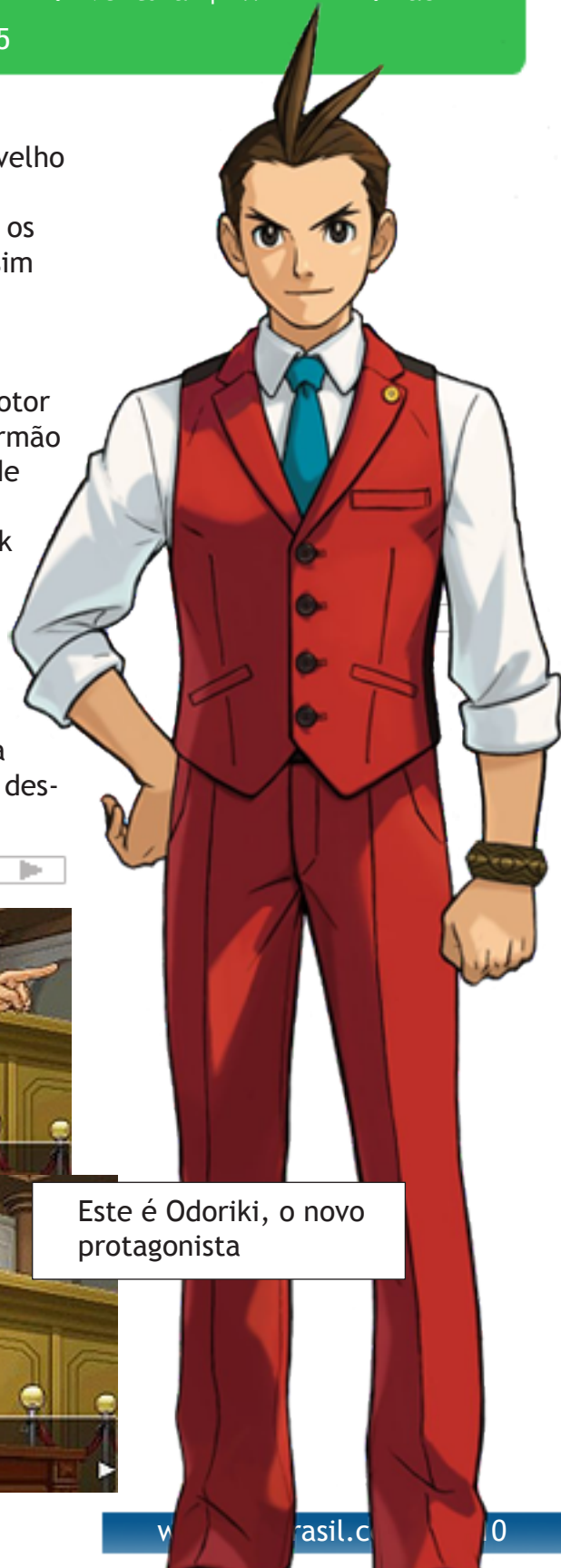
Gyakuten Saiban é o nome original da franquia Phoenix Wright no Japão, uma tradução para o nome japonês seria “Tribunal das Reviravoltas”. Os 3 primeiros jogos giravam em torno de Phoenix Wright (Naruhodou Ryuichi em japonês), e foram lançados originalmente para GameBoy Advance, os dois primeiros jogos ganharam remakes com tradução para inglês no DS.

Agora no 4º jogo da série o protagonista passará a ser Odoroki Housuke, que ainda não possui nome em inglês, assim como outros personagens novos, um novo advogado de defesa que surge sete anos após o último caso de Gyakuten Saiban 3.

Em seu primeiro caso Odoriki defenderá um velho amigo de Kirihiro Garyuu, o chefe de Odoroki. Assim como nos outros jogos da série (incluindo o 3º) o primeiro caso é de fácil resolução e serve como tutorial para como agir nos outros casos. O acusado é um ex-advogado de defesa muito famoso (Odoriki nem sabe o nome de seu cliente no começo do jogo) e que foi acusado de matar um jogador de Poker do bar aonde ele toca piano.

O promotor público é um velho (em todos os sentidos) conhecido de quem já jogou os outros games da série, assim como o Juiz.

Odoriki durante o jogo encontrará um novo promotor público, Kyouya Garyuu, irmão de Kirihiro. Kyouya além de promotor é também vocalista de uma banda de rock enquanto não acusa alguém no tribunal. Como nos Gyakuten Saiban 2 (Phoenix Wright: Justice for All no ocidente) e 3, Odoriki contará com ajuda de poderes especiais para desvendar casos.



Este é Odoriki, o novo protagonista

Previews



A garota Minuki, uma mágica, dará a Odoroki um bracelete capaz de expandir o poder de visão, com ele o jogador poderá observar em tribunais (único momento em que o Minuku System, nome dado a esse poder, foi mostrado até o fechamento dessa matéria) se as testemunhas mostram sinais corporais de que estão mentindo ou indecisos quanto a um trecho de suas falas no testemunho. Para quem já jogou os primeiros jogos no DS, Minuki seria a nova Maya e Pearl Fey.

Além desse recurso, Gyakuten Saiban 4 tem os recursos de investigação “naturais” apresentados nos jogos anteriores - incluindo o 5º caso de Gyakuten Saiban 1/Phoenix Wright 1 para DS - como examinação dos ambientes, exame em 3 dimensões de provas obtidas nos casos, procura de impressões digitais, além de recursos novos como moldes de pegadas encontradas nos cenários. A detetive responsável por alguns recursos de investigação criminal científica (algo como o mostrado nas séries C.S.I.) é Ema Skye, que também surgiu no caso extra.

Os gráficos de cenários do tribunal foram feitos do zero, ao contrário das versões remake do 1 e 2 que apenas aumentaram a resolução, o que melhorou drasticamente. As músicas que foram apresentadas na versão de demonstração de Gyakuten Saiban 4 são mais carregadas de instrumentos se



Sim, acredite: este é Phoenix. Porém, ele não é mais um advogado. Agora ele trabalha como pianista em um restaurante russo chamado Borscht. Os motivos pelo qual ele deixou a sua antiga profissão ainda são desconhecidos, e raramente foi visto durante os últimos sete anos.



Previews



comparadas aos jogos anteriores, porém podem estranhar no começo os fãs dos 3 primeiros jogos.

Alguns fãs olham desconfiados para a troca dos protagonistas, outros esperam uma grande evolução na série, podendo explorar novos tipos de humor e histórias, porém os novos recursos de investigação já garantem pontos positivos para esse novo jogo.

O jogo trará como bônus para quem comprar em pré-venda um fone de ouvido, uma enciclopédia com termos usados na série entre outras informações, um DVD que provavelmente terá um OVA - um episódio de anime - da série (algo a se confirmar) e tudo isso embalado numa caixa especial.

Porém, uma notícia triste aos consumidores ocidentais e cuja maioria não tem conhecimento algum de língua japonesa: a CAPCOM provavelmente não lançará Gyakuten Saiban 4 com uma opção de rodar em língua Inglesa como foi feito com as versões japonesas dos remakes do 1 e 2, e membros da equipe de produção da versão americana da série de jogos do Phoenix Wright já divulgaram extra-oficialmente no fórum oficial da série que Gyakuten Saiban 4 só será lançado no mercado ocidental após o lançamento de um remake do Gyakuten Saiban3/Phoenix Wright 3. Resta torcer para que ambos aconteçam e o mais rápido possível e que venham com bônus do mesmo gênero ou melhores que as cópias japonesas.





Moero! Nekketsu Rhythm Damashii Osu!

Tatakae! Ouendan 2

Enfim, a sequência de um dos melhores jogos do DS

Produtora: iNiS | Distribuidora: Nintendo | Gênero: Aventura | Wi-Fi: não

Data de lançamento: 17/05/2007 | Expectativa: 10

Por Rodrigo Russano Dias

Um dos melhores jogos do DS, Ouendan, finalmente terá uma sequência. E melhor: já no mês que vêm! A jogabilidade deverá se manter a mesma, porém a lista de músicas será ampliada e algumas novidades presentes em Elite Beat Agents, como poder pular as introduções e o multiplayer via download play estarão presentes. Ainda sobre a jogatina em grupo, a disputa rola com até 4 jogadores.

A maior novidade fica por conta de um novo trio, composto por 3 rivais de outra escola. As fases alternarão entre

o trio original e o inédito.

É claro que as histórias bizarras continuarão. Em uma delas, um dos personagens do jogo anterior, o estudante, agora precisa de ajuda para ingressar no mercado de trabalho. Ainda não se sabe se os outros times ainda existirão.

O número de músicas cresceu. A aventura agora conta com 19 trilhas, fora os times extras que representam diferentes níveis de dificuldade. Confira, no box ao lado, a lista parcial de músicas já confirmadas.

Músicas já confirmadas:

- Vista - Going Underground
- Kibun Jojo - Mihimaru GT
- Shonen Heart - Homemade Kazoku
- BANG!BANG! Vacance - Smap
- I Believe - Ayaka
- Rirura Riruha - Kimura Kaela
- Okuru Kotoba - Flow
- Bambina - Tomoyasu Hotei
- Zenryoku Shonen - Sukima Switch
- Julia ni Shoshin - Checkers
- Go my way - Hitomi
- Pop Star - Ken Hirai



Este é o líder do grupo da escola rival





Crash of the Titans

Novo jogo do marsupial a caminho

Produtora: Amaze | Distribuidora: Sierra | Gênero: Aventura | Wi-Fi: não
 Data de lançamento: Outubro de 2007 | Expectativa: 6,5

Por João Vitor dos S. Silva

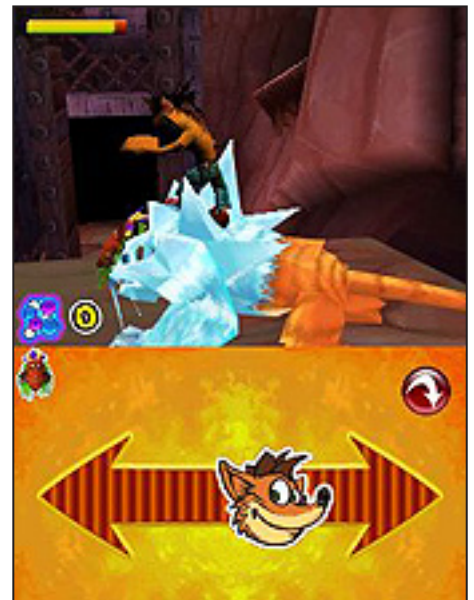
Depois do pavoroso clone de Mario Party do ano passado, Crash Boom Bang, a Amaze está desenvolvendo um novo jogo com o Crash Bandicoot.

Sendo lançado para diversas plataformas - Wii, XBOX360, PS2, PSP - o DS também ganha uma versão, e esse parece remediar a falha do anterior.

Desta vez o jogo tende mais ao estilo de ação, ainda

com boas doses de puzzle e minigames para a stylus, como um tipo de pachinko. A Amaze trabalha com uma nova engine 3D, e as imagens do jogo são promissoras.

Proporcional ao poder dos outros consoles, a versão DS aparenta ter bons gráficos, e as capacidades do portátil abrem uma gama de motivos para esse ser um bom game.



Crash promete voltar em bom estilo





Naruto Shippuden Saikyo Ninja Daikeshuu 5

Eles não perdem tempo!

Produtora: Tomy | Distribuidora: Tomy | Gênero: Ação | Wi-Fi: não

Data de lançamento: Julho de 2007 (Japão) | Expectativa: 7

Por João Vitor dos S. Silva

Seguindo a famosa - e arastada - série de anime que finalmente chegou a uma nova fase, com os personagens já mais maduros, a Tomy anunciou pela revista Shonen Jump, o quinto jogo da série e terceiro a sair no DS.

Claro que não é novidade ver o Naruto crescendo num jogo, ele estava em Jump Ultimate Stars. Mas esse trata de dar sequência à história do Saikyou Ninja Daikeshuu 3 (o quarto foi mais como um filler, como no anime).

Usando uma mescla de ação

do terceiro com combates do quarto, Saikyou Ninja Daikeshuu 5 usa de gráficos 2D, o que é uma escolha acertada para o estilo de jogo. Batalhas e golpes fiéis ao anime devem marcar presença.

Contando enfim com um modo wi-fi para batalhas online entre até quatro pessoas, o jogo é previsto para lançamento japonês no fim de julho de 2007. Ora, se o terceiro jogo sai em maio de 2007 nos EUA, como Naruto Ninja Council 3, ainda demora a sair uma versão ocidental do Shippuden.



Detonados



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Acompanhe a segunda parte de nosso detonado com o caso 3 - Turnabout Samurai e continue a jornada de Phoenix pelos tribunais!

Detonados



-EPISÓDIO 3- TURNABOUT SAMURAI

Uma cena dramática, um duelo entre samurais acontece.

-Grrah!

Você me desgraçou pela última vez, Steel Samurai!

A lua pálida no céu grita por seu sangue!

-A lua? É você quem deve olhar para a lua...

Pois será a última lua que você verá!

Te vejo no inferno, Evil Magistrate!

-Whooooooooooooooooo!

-Grrrrrrraaaaaaaaaah!

As espadas dos guerreiros brilham e colidem na luz do luar! Um deles caiu... mas quem? Só a lua sabe!

Não perca o excitante episódio da próxima semana:
“O Mensageiro Negro Retorna!”

-DIA 1-

Investigação

Um mês se passou desde a morte de Mia Fey e o julgamento de Phoenix Wright. Logo após saber que o ator Will Powers, que protagoniza o Steel Samurai na série de TV, foi preso sob suspeita do assassinato de Jack Hammer, que interpreta o Evil Magistrate, vá ao Centro de Detenção e converse com o sr. Powers sobre o que aconteceu. Após uma manhã de ensaio, o corpo de Jack Hammer foi encontrado no estúdio, com a lança do samurai cravada no peito.

Pergunte sobre o álibi de Powers e ele diz que cochilou após o lanche, no intervalo dos ensaios, em seu camarim, chegando atrasado ao estúdio e encontrando o corpo já morto.

Agora vá ao portão principal da Global Studios, onde a guarda ranzinza, Wendy Oldbag, impede a sua entrada. Ao falar sobre Will Powers, ela diz ter certeza de que foi ele o assassino. A razão dessa certeza é que no dia do crime, ela viu Powers passar em direção ao estúdio. Ela não te deixa entrar sem autorização.

Volte ao Centro de Detenção e fale com Will Powers sobre a segurança. Ele te dá um carta formal que garante a sua entrada no estúdio, como seu advogado. Retorne ao portão principal da Global Studios e mostre à Oldbag a sua carta. Ela te dá passagem e por 50¢, você consegue um mapa da Global Studios. Vá à entrada do estúdio 1 e encontre o detetive Gumshoe, encarregado da investigação.

Converse sobre a investigação para adicionar o resultado da autópsia nos registros da corte. Ao conversar sobre evidência decisiva da culpa de Will Powers, você descobre que a srta. Oldbag deu ao detetive uma foto do Steel Samurai indo em direção ao estúdio em que ocorreu o crime. A foto foi tirada pela câmera de segurança. Converse sobre tudo o que puder e então examine a

câmera de segurança no sinal de “bem vindo”. Note que o número da câmera é ST1-307. Com a aprovação do detetive, vá investigar pelo estúdio. Vá ao portão principal, fale com a srta. Oldbag e saiba mais sobre a câmera de segurança. Vá então à área dos funcionários. Examine as duas áreas (incluindo os pratos vazios na mesa) do local e entre no camarim de Will Powers. Cheque a sacola na mesa de maquiagem, o cartão de acesso é adicionado aos registros.

Vá ao lado de fora do estúdio 1, cheque o portão que diz “1st” e entre. Examine a marcação onde o corpo foi encontrado, não há manchas de sangue. Saia e vá ao escritório Wright and Co. Converse com Maya. Volte até o estúdio 1 e examine a câmera. Conheça Penny Nichols, a assistente de gravação do estúdio.

Converse com ela até saber que ela “sentiu a presença de alguém” no dia do crime. Vá ao portão principal e fale com a srta. Oldbag sobre a suspeita da assistente. Ela fica furiosa em saber que alguém contradiz e sai do local de súbito, é sua deixa para examinar o computador de segurança. Devo tentar o computador?

A) Tentar

Por favor, entre o número da câmera de segurança:

B) ST1-307



Detonados



A foto de Will Powers na roupa do Steel Samurai é impressa e adicionada aos recordes.

-DIA 2- Julgamento

O promotor Miles Edgeworth começa chamando para testemunhar e expor o caso o detetive Gumshoe. O detetive faz um resumo dos acontecimentos no dia do crime na Global Studios (repita quantas vezes quiser) e logo depois a arma do crime é adicionada aos recordes.

Então é chamada a segunda testemunha, Wendy Oldbag.

Testemunho de Oldbag

- O que a testemunha viu -

1. No dia do assassinato, eu cheguei na estação de guarda à 1:00 P.M.
2. O pobre velho Hammer e o resto estavam ensaiando desde a manhã.
3. Eu, bem, eu tinha umas coisas para fazer naquela tarde.
4. Entretanto, era 1:00 P.M. quando eu cheguei na estação de guarda.
5. Eu estive nos portões principais até as 7:00 P.M.
6. Agora, o assassinato ocorreu às 2:30 P.M., certo?
7. Interessante pra mim, porque um certo homem passou por mim às 2:00 P.M.
8. Foi Powers! Aquele homem bem ali, e ele estava indo para o estúdio!

Na linha 8, mostre a foto tirada pela câmera de segurança.

Impossível afirmar que era Will Powers se a pessoa na foto estava na roupa do Steel Samurai.

Ela testemunha novamente.

Testemunho de Oldbag

-O homem na foto-

1. Eu nunca digo nada que eu não queira, veja você.
2. Naquela manhã, durante o ensaio da cena de ação...
3. Eu vi Powers tropeçar e cair!
4. Ele quebrou um dos apoios, foi uma grande bagunça.
5. Aparentemente, ele torceu um tornozelo.
6. Você pode ver que ele está arrastando a perna! Vê? Claro como o dia!
7. É assim que sei que era Powers. Feliz?

Pressione na linha 4 e a Lança do Samurai é atualizada nos recordes.

Pressione nas linhas 6 e 7, e 1, 2 e 3.

O juiz parece convencido de que era Will Powers na foto.

Está certo de que está certo, Excelência?

A) Objetar

Phoenix tem um ponto, a foto mostra o Steel Samurai, não Will Powers. E ainda não foi provado que Powers foi quem matou Hammer.

Oldbag continua seu testemunho.

câmera de segurança no sinal de “bem vindo”. Note que o número da câmera é ST1-307. Com a aprovação do detetive, vá investigar pelo estúdio. Vá ao portão principal, fale com a srta. Oldbag e saiba mais sobre a câmera de segurança. Vá então à área dos funcionários. Examine as duas áreas (incluindo os pratos vazios na mesa) do local e entre no camarim de Will Powers. Cheque a sacola na mesa de maquiagem, o cartão de acesso é adicionado aos recordes.

Vá ao lado de fora do estúdio 1, cheque o portão que diz “1st” e entre. Examine a marcação onde o corpo foi encontrado, não há manchas de sangue. Saia e vá ao escritório Wright and Co. Converse com Maya. Volte até o estúdio 1 e examine a câmera. Conheça Penny Nichols, a assistente de gravação do estúdio.

Converse com ela até saber que ela “sentiu a presença de alguém” no dia do crime. Vá ao portão principal e fale com a srta. Oldbag sobre a suspeita da assistente. Ela fica furiosa em saber que alguém contradiz e sai do loca de súbito, é sua deixa para examinar o computador de segurança. Devo tentar o computador?

A) Tentar

Por favor, entre o número da câmera de segurança:

B) ST1-307



Detonados



Phoenix tem um ponto, a foto mostra o Steel Samurai, não Will Powers. E ainda não foi provado que Powers foi quem matou Hammer.

Oldbag continua seu testemunho.

Testemunho de Oldbag

-O que a testemunha viu, continuação-

1. A hora da morte do pobre Hammer foi 2:30 P.M., verdade?
2. A única pessoa que vi indo ao estúdio antes disso foi Will Powers!
3. Ninguém mais foi lá!
4. Se fossem, eu teria visto!

Na linha 4, mostre novamente a foto do Steel Samurai. Nela, a inscrição diz “Foto #2”. Houve uma foto #1 tirada pela câmera de segurança?

Testemunho de Oldbag

-A outra pessoa-

1. Todos os dias após terminar meus deveres de guarda, eu tenho outro trabalho importante a fazer.
2. Eu coletei todas as fotos gravadas no computador de segurança e as checo.
3. Jogo fora qualquer foto que não tenha ‘aparência suspeita’, veja você.
4. Pensando bem, agora lembro de jogar fora uma foto daquele dia!

Pressione na linha 4. A foto #1 mostrava um fã do Steel Samurai que invadiu o estúdio, um

garoto que não poderia ter cometido o crime.

O juiz dá um breve intervalo ao julgamento, que volta logo após.

Então, quem mais além do sr. Powers poderia ter cometido assassinato?

C) A senhorita da segurança

Qual é meu movimento? Talvez seja a minha chance de tomar a frente?

A) Continuar pressionando

Você tem prova que mostre que o garoto não pode ter cometido o crime?

-Mostre a foto do Steel Samurai novamente.

O garoto não poderia ter manuseado a Lança do Samurai.

O juiz está prestes a suspender a corte, quando Oldbag intervêm e faz mais um testemunho.

Testemuno de Oldbag

-Meus lábios estavam selados-

1. A Global Studios queria que eu ficasse quieta sobre algo.
2. Havia... outras pessoas nos estúdios no dia do assassinato.
3. Disseram que eles não tinham “nada a ver com isso”, vê?
4. Então apenas me disseram para fingir que eles “não estiveram no estúdio naquele dia”.
5. Mas se você vai me acusar,

eu não vou deixá-los sair ilesos dessa!

Pressione na linha 2, as “outras pessoas” era o diretor, o produtor e outros.

Eu acho que já fiz todas as minhas perguntas, mas...

B) Dar um tempo

O juiz suspende a corte para que a promotoria investigue melhor o mistério e as outras pessoas no local.

Dia 2

-Investigação-

Vá falar com Will Powers no centro de detenção. Depois vá à Global Studios. Na área de funcionários, você encontra a assistente Penny, encarregada de tapar o buraco por onde os fãs invadem o estúdio.

Quando ela sair, examine o buraco na base da parede e abra-o. Volte aos portões principais, onde Penny está cobrindo o serviço da srta.

Oldbag. Converse com ela e retorne à área de funcionários. Desta vez entre no camarim para conhecer Sal Manella, o diretor de Steel Samurai. Converse com ele e vá ao lado externo do estúdio 1, agora você pode ir ao estúdio 2, onde as outras pessoas tinham uma reunião no dia do crime.

Sem muito para ver, volte aos portões principais. Oldbag retornou. Converse com ela e



Detonados



garoto que não poderia ter cometido o crime.

O juiz dá um breve intervalo ao julgamento, que volta logo após.

Então, quem mais além do sr. Powers poderia ter cometido assassinato?

C) A senhorita da segurança

Qual é meu movimento? Talvez seja a minha chance de tomar a frente?

A) Continuar pressionando

Você tem prova que mostre que o garoto não pode ter cometido o crime?

-Mostre a foto do Steel Samurai novamente.

O garoto não poderia ter manuseado a Lança do Samurai.

O juiz está prestes a suspender a corte, quando Oldbag intervêm e faz mais um testemunho.

Testemuno de Oldbag

-Meus lábios estavam selados-

1. A Global Studios queria que eu ficasse quieta sobre algo.
2. Haviam... outras pessoas nos estúdios no dia do assassinato.
3. Disseram que eles não tinham “nada a ver com isso”, vê?
4. Então apenas me disseram para fingir que eles “não estiveram no estúdio naquele dia”.
5. Mas se você vai me acusar,

eu não vou deixá-los sair ilesos dessa!

Pressione na linha 2, as “outras pessoas” era o diretor, o produtor e outros.

Eu acho que já fiz todas as minhas perguntas, mas...

B) Dar um tempo

O juiz suspende a corte para que a promotoria investigue melhor o mistério e as outras pessoas no local.

Dia 2

-Investigação-

Vá falar com Will Powers no centro de detenção. Depois vá à Global Studios. Na área de funcionários, você encontra a assistente Penny, encarregada de tapar o buraco por onde os fãs invadem o estúdio. Quando ela sair, examine o buraco na base da parede e abra-o. Volte aos portões principais, onde Penny está cobrindo o serviço da srta. Oldbag. Converse com ela e retorne à área de funcionários. Desta vez entre no camarim para conhecer Sal Manella, o diretor de Steel Samurai. Converse com ele e vá ao lado externo do estúdio 1, agora você pode ir ao estúdio 2, onde as outras pessoas tinham uma reunião no dia do crime.

Sem muito para ver, volte aos portões principais. Oldbag retornou. Converse com ela e volte à área de funcionários. O fã que costuma invadir o estú-



dio, Cody Hackins, acaba de entrar pelo buraco aberto. Ele diz que viu tudo no dia do crime, mas não contará nada, e sai correndo. Na fuga, ele derruba da mesa um frasco vazio que é adicionado aos recordes. Vá aos portões principais, Oldbag saiu correndo atrás do garoto invasor. É sua chance para examinar a estação de guarda e pegar as chaves do trailer no estúdio 2.

Vá ao estúdio 2 e examine a porta do trailer para usar a chave que você conseguiu. Agora entre no trailer e conheça a produtora Dee Vasquez. Ela arrogantemente ignora suas perguntas, mas faça-as todas. E ela pede que você entregue um bilhete a Manella, se o ver. Vá falar com Manella no camarim de Powers, mostre o bilhete. O recado é para que entregue a Vasquez um certo script do programa. Ele não lembra onde deixou, mas Maya se oferece para procurar. No estúdio 1, examine a cadeira do diretor e Maya encontra o script. Vá mostrá-lo a Manella e ele pede que você entregue a Vasquez. Faça isso, vá ao trailer no estúdio 2 e mostre o script.

Dee Vasquez aceita falar com você. Converse sobre o caminho bloqueado, e ao final os dados do Mr. Monkey são adicionados aos recordes. Eles mostram que a cabeça de macaco é um relógio que caiu no



Detonados



dia do assassinato, bloqueando o caminho, e parou ainda com a hora em que ocorreu, 2:15 P.M. Ninguém no vagão tinha acesso ao estúdio 1 até as 5:00 P.M.

Vá ao Wright & Co. Law Offices e Mia Fey aparece no corpo de Maya. Converse com ela e volte aos portões principais do estúdio. Oldbag não conseguiu pegar o garoto, mas pegou um “refém”. Fale sobre esse refém e mostre-lhe o cartão de acesso. Aceite dar o cartão e ela te entrega o “refém”, uma figurinha do Steel Samurai que Cody Hackins deixou cair.

Vá à área de funcionários para ver Cody Hackins entrando no camarim de Will Powers, siga-o. Converse sobre tudo e apresente a figurinha do Steel Samurai, ele diz que é uma duplicata e não está interessado. Vá ao estúdio dois e entre no trailer para encontrar a assistente Penny. Converse sobre tudo com ela e aceite trocar o card do Steel Samurai por um card ultra raro. Volte ao camarim de Will Powers e mostre o URP card a Cody Hackins para ganhar sua confiança. Fale sobre o Steel Samurai.

- Então, diga-me qual a sua coisa favorita no Steel Samurai!

B) Suas habilidades de luta.

Ele entrega à Maya um álbum de fotografias chamado “Caminho para a glória”,

com fotos exclusivas do Steel Samurai.

Agora fale sobre o resto das coisas. Gumshoe ouve Cody dizer que viu o Steel Samurai dar um golpe final e ele irá testemunhar sobre isso.

- Você realmente acredita que o sr. Powers é inocente?

A) Eu acredito.

-DIA 3- Julgamento

A primeira testemunha chamada é o diretor, Sal Manella.

Testemunho de Manella -O dia do assassinato-

1. Eu estava nos estúdios a partir das 9:00 àquela manhã.
2. Durante a manhã, eu estava fazendo... umm... ensaio numa cena de ação.
3. Levou muito mais tempo do que imaginei.
4. Ouvei que todos lancharam na área de funcionários...
5. Mas eu tinha uma reunião no trailer do estúdio dois, então fiquei sem lanchar.
6. Estávamos na reunião até cerca de 4:00...
7. Durante a reunião, bem, tenho certeza de que ninguém deixou sua cadeira!

Pressione na linha 5.

- Algo sobre isso te parece estranho?

A) É contraditório.

Pressione na linha 7.

- (Talvez eu tenha uma idéia!)

A) Pressionar mais.



com fotos exclusivas do Steel Samurai.

Agora fale sobre o resto das coisas. Gumshoe ouve Cody dizer que viu o Steel Samurai dar um golpe final e ele irá testemunhar sobre isso.

- Você realmente acredita que o sr. Powers é inocente?

A) Eu acredito.

-DIA 3- Julgamento

A primeira testemunha chamada é o diretor, Sal Manella.

Testemunho de Manella -O dia do assassinato-

1. Eu estava nos estúdios a partir das 9:00 àquela manhã.
2. Durante a manhã, eu estava fazendo... umm... ensaio numa cena de ação.
3. Levou muito mais tempo do que imaginei.
4. Ouvei que todos lancharam na área de funcionários...
5. Mas eu tinha uma reunião no trailer do estúdio dois, então fiquei sem lanchar.
6. Estávamos na reunião até cerca de 4:00...
7. Durante a reunião, bem, tenho certeza de que ninguém deixou sua cadeira!

Pressione na linha 5.

- Algo sobre isso te parece estranho?

A) É contraditório.

Pressione na linha 7.

- (Talvez eu tenha uma idéia!)

A) Pressionar mais.

Detonados



Com a contradição da linha 7, Manella faz um segundo testemunho.

Testemunho de Manella

-A pausa-

1. Sim, FWIW, nós demos uma pausa.. ROFL!
2. Mas foram apenas 15 minutos! 15! São só 13 em base 12!
3. Não é tempo o suficiente para alguém digamos, cometer assassinato no estúdio um! LOL!
4. É tempo suficiente apenas para comer uma costela, se quer saber! *sua*

Pressione nas linhas 1, 2 e 3.

- Você diz que alguém do trailer foi ao estúdio um?

B) Não, é impossível.

Hora do garoto Cody Hackins subir ao stand.

A câmera fotográfica de Cody é adicionada aos recordes.

Testemunho de Cody Hackins

-O que a testemunha viu-

1. Eu queria ver um ensaio do Steel Samurai, ao menos uma vez.
2. Eu achei um mapa na internet, e fui pros estúdios naquele dia.
3. Eu fui pelo bosque, fora do caminho, para que aquela senhora não me pegasse.
4. Eu estava indo ao estúdio.
5. Fiquei meio perdido pelo caminho, contudo. Por uns 30 minutos.
6. Quando eu cheguei ao estúdio, lá estava o Steel Samurai!

7. Era sensacional! Bem perante meus olhos veio o vilão!

8. Claro, o Steel Samurai derubou ele! Pow!

9. Se eu tivesse minha câmera comigo, era hora de uma foto, tô falando.

10. De qualquer forma, eu não pude entrar no estúdio, então fui pra casa.

Na linha 9, apresente a câmera de Cody. Então ele faz um novo testemunho.

Testemunho de Cody Hackins

-O que eu vi-

1. S-sim, eu tinha minha câmera comigo.
2. Mas eu estava preso à ação! Não pude tirar os olhos dela!
3. O Steel Samurai, ele foi até o vilão... wham!
4. Então... então o vilão parou de mexer!
5. Ele é tão forte! O Steel Samurai manda!

Pressione na linha 4.

- (Como devo proceder?)

B) Pressioná-lo mais.

- Por que ele não estava olhando o clímax da luta?

C) Mostrar evidência.

Mostre a câmera de Cody novamente. Ele adiciona mais um testemunho.

Testemunho de Cody Hackins

-Sem foto?-

1. Sim, você está certo, velho.
2. O Steel Samurai escapou da garras do vilão.

3. Então eu segurei a câmera para tirar uma foto!

4. Mas a lente não abriu na hora, então eu perdi.

5. Is-isso foi o que aconteceu. É.

Pressione na linha 5.

- (Ele realmente não tirou uma foto? Nem mesmo uma?)

A) Pressione-o mais, a linha 5 é alterada para:

5a. Eu tirei algumas fotos, mas era tarde demais, então eu as apaguei.

Pressione na linha 5a.

Apresente o "Caminho para a glória" na linha 5a. Como não haveria nenhuma foto daquele dia no álbum?

- Por que o garoto apagaria as fotos que tirou?

C) O Steel Samurai não venceu.

- O que significa isso?

B) O Steel Samurai foi a vítima.

Cody mostra uma foto que ainda restava na memória da câmera.

- (Encontre a inconsistência na foto!)

No topo à direita da foto, você vê um portão com um número 2 parcialmente visível. Aponte aí o cursor e apresente.

Na hora do assassinato, o Steel Samurai estava indo ao estúdio 2?



Detonados



- (Mostre ao juiz aonde se deu o assassinato!)

No mapa d estúdio, aponte a presente o estúdio 2.

- Excelência, eu acho muito significativo que o assassinato tenha ocorrido no estúdio 2!

A) O trailer está lá.

A defesa clama que era Jack Hammer vestindo a roupa do Steel Samurai na foto da câmera de segurança. Edgeworth pede prova disso.

- Dê prova de que a vítima, Jack Hammer, roubou a roupa!

A) Eu tenho prova!

- Aqui está a minha prova de que Jack Hammer roubou a roupa!

Apresente o frasco vazio. Con-
tinha pílulas para dormir.

O juiz quer prova de que Jack Hammer usou o frasco.

- Excelência, eu tenho uma idéia.

B) Checar as impressões digi-
tais no frasco.

O juiz então manda o frasco para análise e suspende a corte, deixando Phoenix incumbido de descobrir porque Jack Hammer roubaria a roupa do Steel Samurai, quem matou e por que.

Dia 3

-Investigação-

Comece conversando com Maya, depois vá ao centro de detenção falar com Will Powers, fale sobre Dee Vasquez,

Sal Manella e Jack Hammer.

Agora vá ao Global Studios e converse com a srta. Oldbag sobre essas pessoas.

Vá à área de funcionários e converse com o detetive Gumshoe. Ao falar sobre o prato na mesa, esse prato com sobras de costela é adicionado aos recordes. Ao falar sobre o promotor Edgeworth, o frasco de pílulas de dormir, que tinha impressões digitais de Hammer é adicionado aos recordes.

Agora entre no camarim de Powers para encontrar a assistente Penny. Converse com ela, apresente o álbum “Caminho para a glória” e então converse sobre os acontecimentos de cinco anos atrás. Ela alega que a srta. Oldbag sabe mais sobre isso, então vá ao portão principal e fale com ela sobre cinco anos atrás. Aparentemente, Hammer esteve envolvido na morte de uma pessoa.

Oldbag quer prova de que Hammer roubou a roupa do Steel Samurai.

- (Prova de que Hammer roubou a roupa do sr. Powers? Hmm...)

A) Eu tenho prova.

- Eu posso provar que Hammer roubou a roupa do sr. Powers. Apresente o prato vazio. As sobras de comida tem traços do remédio para dormir. Oldbag acha que foi o próprio Powers quem colocou

- Exceto, eu tenho prova de que foi o sr. Hammer quem colocou as pílulas.

Apresente o frasco vazio.

Convencida, Oldbag resolve falar do ocorrido a cinco anos atrás. Na frente do trailer no estúdio 2, Hammer empurrou um outro ator numa gravação. O homem caiu sobre a cerca do canteiro de flores e morreu. Um paparazzi tirou uma foto, mas Dee Vasquez, que tinha ligações com a máfia, silenciou o fotógrafo e abafou o caso. Oldbag entrega a Phoenix a tal foto de cinco anos atrás.

Vá ao estúdio 2 e converse com Dee Vasquez, apresente a foto de cinco anos, e sub-
tamente ela te chama para conversar dentro do trailer. Gumshoe aparece e salva Phoenix e Maya dos capangas de Dee Vasquez. Amanhã será o último dia desse caso na corte.

Dia 4

-Julgamento-

Will Powers já não parece tão culpado.

A primeira testemunha é Dee Vasquez.

Testeunho de Vasquez

-O dia do assassinato-

1. Eu entrei no trailer, oh, um pouco antes do meio-dia.
2. A reunião começou às 12:00 em ponto. Terminou às 4:00.
3. Haveria um ensaio depois, então fomos ao estúdio 1...



Detonados



4. Eu estava exausta, então fiz com que Sal me levasse.

5. Às 2:30 nós demos uma pausa de 15 minutos na reunião.

6. Sal e eu comemos costelas na mesa em frente ao trailer.

Uma imagem da van em frente ao trailer é adicionada aos records. Isso explica como “Sal a levou” na linha 4.

Na linha 6, apresente o prato de costelas, aquele de Will Powers. Como ela comeu costelas se não havia nenhum osso no prato vazio?

- Eu acho que sei como!

C) Você não comeu a costela.

Dee Vasquez não comeu a costela, ela deve ter jogado em algum lugar, como no incinerador. O juiz questiona então o que ela teria feito durante os 15 minutos.

- Não é óbvio, excelência?

A) Encontrando o Steel Samurai.

Dee Vasquez resolve brincar com Phoenix.

- Como eu teria usado aquela lança pesada como arma?

B) Você não poderia, certo?

- Eu posso provar que a lança do samurai não foi usada como a arma do crime!

Apresente a lança do samurai. Ela quebrou durante o ensaio pela manhã e foi colada pelo srta. Oldbag com fita adesiva. Não poderia perfurar uma roupa grossa como a do Steel Samurai.

O juiz questiona:

- Bem, sr. Wright. O senhor pode nos dizer que arma foi usada para matar o sr. Hammer?

A) Eu posso contar.

- Muito bem, vejamos essa arma do crime então.

Apresente a foto de cinco anos atrás.

A tese de Wright é que Dee Vasquez empurrou Hammer para a cerca do canteiro, exatamente como aconteceu a cinco anos antes. Edgeworth contesta que numa pausa de 15 minutos, não haveria com Vasquez cometer o crime, levar o corpo ao estúdio 1 e vestir a roupa do Evil Magistrate. O juiz pede explicações.

- Bem, sr. Wright? Como ela pode se livrar do cadáver?

A) Ela tinha outro jeito.

- Mostre-nos como ela carregou o corpo.

Mostre a van.

- Você está sugerindo que o sr. Manella era um cúmplice?

A) Claro que ele era. Ela não poderia fazer tudo sozinha.

Então Vasquez lembra que isso foi um jogo, e que Phoenix venceu, ele provou que ela “poderia” ter cometido o crime, mas não provou que ela o fez. Mesmo Edgeworth está confuso.

- (Urk! O que eu faço agora?)

A) Testemunhe de novo,

Vasquez!

Testemunho de Vasquez

-Depois de encontrar o corpo-

1. Eu estava com Sal e Oldbag, a dama da segurança, quando encontramos o corpo.

2. A assistente estava lá, também. Só Powers estava ausente.

3. Eu imediatamente chamei a polícia. Então Powers apareceu.

4. A dama da segurança, Oldbag, estava bem agitada.

Apontava para Powers, dizendo “ele fez isso!”

5. Eu pedi para ficar de fora dos procedimentos.

6. Eu voltei ao trailer para preparar meu script e nota de direção.

7. Então eu fui para casa.

Pressione na linha 6. Sobre os scripts e notas.

- Não, acho que não.

A) Pressionar mais.

A linha 6 muda para:

6a. Eu soube que Hammer estava ferido e não poderia ensaiar nenhuma cena de ação, então o deixei para trás.

Na nova linha 6, mostre a foto do Steel Samurai, da câmera de segurança.

A foto mostra o Steel Samurai mancando, e ela diz que Hammer estava ferido. Quem se machucou no ensaio da manhã foi Powers.



Detonados



- Sra. Vasquez!

B) Você viu Hammer mancando. Jack Hammer estava fingindo ser Will Powers e mancava intencionalmente. Isso confundiu Dee Vasquez. Mas para matá-lo, ela deveria ter um motivo.

- O sr. Hammer quis por a culpa em você porque... Mostre o "Caminho para a glória".

Hammer tinha inveja, porque Powers era o Steel Samurai e as crianças o amam.

- Em outras palavras, você pode provar que ela tinha um motivo?

A) Claro que posso provar!

- Eu apresento à corte evidência do motivo da sra. Vasquez nesse assassinato.

Apresente a foto de cinco anos atrás.

- Por favor explique o motivo da sra. Vasquez para assassinato.

B) Ela não teve motivo.

Naquele dia, foi Jack Hammer quem queria se vingar de Dee Vasquez pelos 5 anos de humilhação a que ela o submeteu em troca de seu segredo. Em legítima defesa, ela o empurrou e ele caiu nos ferros do canteiro. Então ela bolou a remoção do corpo para se livrar. Ela admite a derrota, e ao juiz não resta escolha a não ser declarar que Will Powers é inocente da morte de Jack Hammer.

Lá fora no corredor, Powers pergunta:

- Por que o sr. Hammer quis me incriminar...?

B) Mostrar evidência.



Fique ligado nas próximas partes do detonado deste grande jogo! Até lá!



Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

Ela fez de novo!

Produtora: Hand | Distribuidora: Square-Enix | Gênero: Aventura/RPG

Número de jogadores: 2 | Data de lançamento: 04/03/2007 | Wi-Fi: sim

Por João Vitor dos S. Silva

A Square-Enix mostra novamente que mestrou o hardware DS, desta vez com um jogo curioso estrelado pelo seu mais ilustre mascote, Chocobo, a ave amarela da série Final Fantasy.

Tendo sido lançado no Japão em dezembro de 2006 sob um nome que traduzia como "Chocobo e o Livro Mágico", na versão americana o jogo assumiu sua verdadeira origem com o nome de Final Fantasy Fables - Chocobo Tales.

Trata-se de uma história simples, onde o chocobo, nomeado por você, tem de parar os planos do malévolo mago Bebuzzu e seus seguidores Irma, Volg, Peekaboo e Greeble (chocobos preto, rosa e azul, respectivamente).

Uma magia antiga selou Bebuzzu em um livro amaldiçoado, e Irma planeja libertá-lo e restituir seu poderes, com a ajuda de seus servos.

Tomado de curiosidade e dominado pela imprudência, Croma, o mago negro, ignorou os apelos de Shirma, a maga branca, abriu e leu o então desconhecido livro. Bebuzzu se libertou, ainda em forma de livro, e aprisionou em suas pá-

ginas os chocobos da fazenda.

Cabe ao heróico chocobo resgatar os amigos, e é aí que o jogo brilha, o chocobo deve encontrar e entrar nos diversos livros de estória espalhados pelo mundo. Cada livro conta uma estória infantil adaptada ao mundo de Final Fantasy, O Cactuar e a Adamantoise (A Lebre e a Tartaruga), O Chocobinho Feio, Titan e o Pé de Feijão, cada um representa um minigame. Cada livro tem vários objetivos como vencer as diversas dificuldades do modo battle (contra 1 a 3 inimigos controlados pela CPU) ou desafios diversos no modo trial (solo). Cumprindo essas tarefas, você habilita até 3 finais diferentes para cada estória ou ganha novas cartas (explicadas adiante). Habilitar finais (epílogos) novos é a maneira de prosseguir no jogo, abrindo novos caminhos.

Além dos minigames dos livros, estão presentes os microgames, que concedem cartas a quem vence seus recordes de prata ou ouro. Minigames e microgames são variadíssimos jogos baseados no universo de Final Fantasy, com dificuldades que variam do fácil e divertido

divertido ao insanamente difícil. Por várias vezes você vai se ver jogando e rejogando um desses games até completar os requisitos.

Além dos mini e microgames, ainda se encontram as card battles, aqui chamadas de popup battles. Esse é o uso das diversas cartas que se encontra pelos cenários ou ganha nos jogos.



Reviews



Cada carta tem uma imagem em SD dos monstros da série, e durante os turnos das popup battles, você invoca o monstro da carta. A depender dos ícones nas cartas, o monstro realiza ou não o efeito descrito. Logo no início do jogo, o Mog... Dueller X te dá um ótimo tutorial das popup battles.

É um sistema muito fácil de aprender, com poucas regras bem simples, e ainda assim é um dos melhores, senão o melhor, sistema de card battle atualmente no DS. Por exemplo, não exige tempo para mestrar, como Yu-Gi-Oh. E é bem comum uma batalha já ganhar por 10HP a 1HP ter uma virada. Emocionante.

Na parte gráfica, o jogo é um colírio para os olhos. Nos mapas e cidades fica inegável um uso melhorado da engine de Final Fantasy III. Dentro dos livros a técnica usada é a dos

polígonos de profundidade zero, simulando papel em 3D. Efeito visto antes em Paper Mario no Nintendo 64 e Parappa The Rapper no Playstation. Isso lembra aqueles livros infantis em que as páginas se desdobram em esculturas de papel.

Já nas popup battles, as criaturas que saem das cartas também simulam papel, é um efeito muito bonito, porque tudo se move muito bem. Em todos os detalhes o jogo é sempre bem colorido, vibrante.

Fora dos jogos e batalhas, os controles também lembram o FFIII, com controle opcional entre stylus e os botões. Os jogos usam somente a stylus ou o microfone, e ocupam apenas a touch screen ou ambas.

Sonoramente, o jogo é uma viagem pela série, com músicas conhecidas de diversos

FF. Isso adiciona muito à imersão no jogo.

Até 4 pessoas podem jogar minigames, ou 2 em popup battle, via wireless local. 4 pessoas podem jogar microgames por download'n play. O modo wi-fi permite popup battles à distância.

As histórias e seus finais são muito criativas, os jogos são viciantes, as popup battles são simples em requisitos mas profundas em estratégias, os gráficos são caprixados e as músicas muito bem colocadas. Referências a Final Fantasy são frequentes.



AValiação

Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	10
Diversão	9,5

NOTA FINAL:

9,9

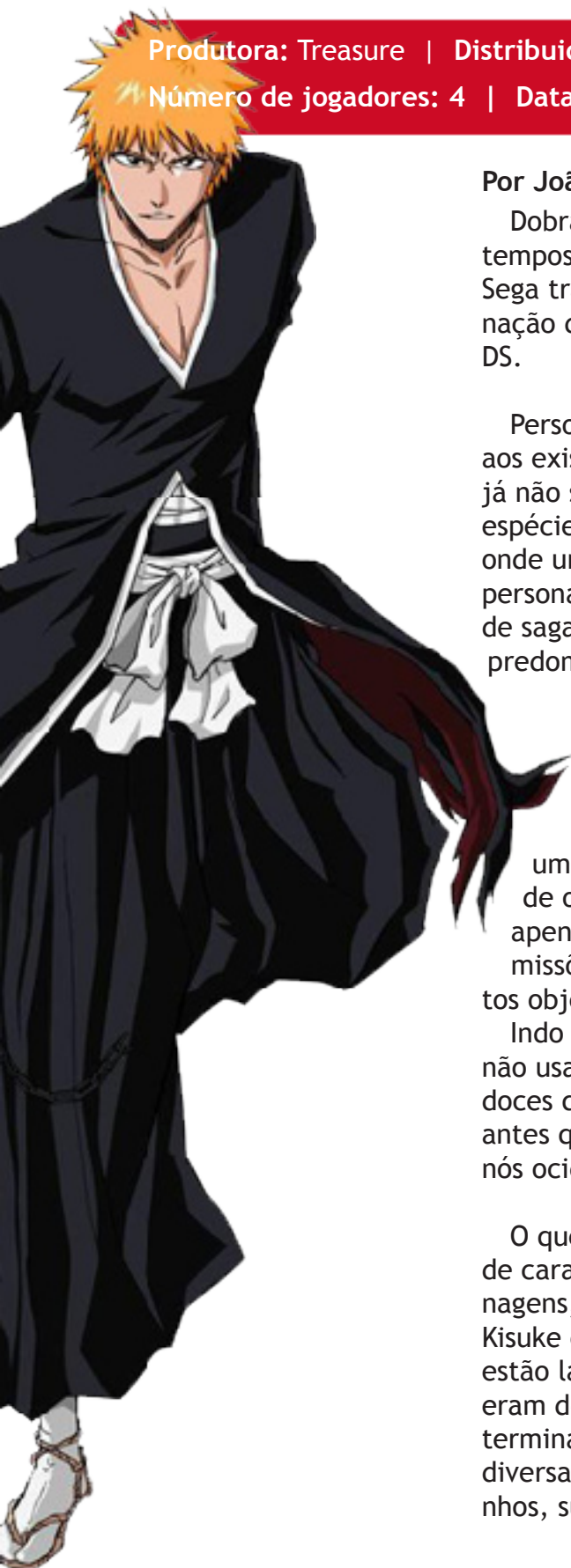


Bleach DS 2nd - Kokui Hirameku Requiem

Bleach está de volta!

Produtora: Treasure | Distribuidora: SEGA | Gênero: Luta

Número de jogadores: 4 | Data de lançamento: 15/02/2007 | Wi-Fi: sim



Por João Vitor dos S. Silva

Dobradinha de sucesso desde tempos remotos, Treasure e Sega trazem a segunda encarnação do estrondoso Bleach DS.

Personagens novos se aliam aos existentes, e a história já não segue o anime. É uma espécie de versão “slugfest” onde um enredo fiel dá lugar a personagens, golpes e eventos de sagas distintas. A variedade predomina aqui.

Em vez de modos story para cada personagem em que você apenas luta com um número determinado de oponentes, você tem apenas o Ichigo em várias missões, com os mais distintos objetivos.

Indo das lutas podendo ou não usar golpes, pegar mais doces que o Ukitake, aos tediantes quizzes do Mayuri (para nós ocidentais, ao menos).

O que mais impressiona logo de cara é a seleção de personagens, inicialmente Urahara Kisuke e Madarame Ikakku estão lá, junto a outros que eram destraváveis antes. Mas terminando o modo story em diversas dificuldades e caminhos, sua seleção de persona-



Número de personagens é o grande destaque

gens cresce consideravelmente.

Aqui vai a lista de personagens iniciais: Yamamoto Genryusai, Komamura (sem máscara), Yoruichi, Ganju, Mayuri, Ukitake, Ishida, Shunsui, Sado, Ichigo, Renji, Kenpachi, Hitsugaya, Inoue, Hinamori, e os novos Ikakku, Urahara e Hanataro.

Destraváveis são: Aizen, Tosen, Ichimaru Gin, Byakuya, Rukia, Soifon, Nemu, Yachiru, Tatsuki, Kon, Bonnie-chan já conhecidos, e Don Kanonji, Izuru Kira, Rangiku Matsumoto, Hisagi Shunrei, Ururu, Kukaku Shiba, Rinrin (como bicho de pelúcia) Shibata (o do periquito), os hollows Grand Fisher,



Reviews

Menos Grande, Shrieker e Tsukaima, e os exclusivos Goteitashi e Kyugohanin (dos esquadrões do Zarak e Unohana, respectivamente). Enquanto alguns personagens são quase inúteis e estão lá só pra fazer volume, outros são gratas surpresas.

As cartas ainda estão presentes, e ainda mais úteis. Muitas novas cartas foram adicionadas. A opção de tocar na touch screen para realizar os golpes foi melhorada. Agora há um tempo de espera para que um botão pressionado volte a estar disponível. Nem é preciso dizer o quanto isso é útil, elimina a apelação dos esmagadores de touch screen.

Graficamente, o jogo mantém o nível do primeiro, com novos toques e efeitos aqui e ali, mais cenários e alguns efeitos diferentes em golpes já existentes. O detalhes de pixelação no zoom continua, e como antes, ele não incomoda em nada. Alguns personagens antigos foram reformulados nos efeitos de seus golpes, efetividade dos mesmos ou até em aparência. Quadros de animação foram colocados onde era preciso (vide o Tosen). Personagens ditos fortes e apelões foram enfraquecidos visivelmente, enquanto outros antes fracos foram melhorados. A sensação de peso dos personagens ainda é das melhores. Gigantes hollows e personagens pesados tem a força como vantagem, e os mais fracos

tem mais agilidade. Sonoramente não há muitas mudanças, as músicas do anime ainda predominam em muitos cenários. Efeitos sonoros se mantêm de alto nível.

Há muito mesmo o que fazer no jogo. A loja do Urahara ainda vende sons, músicas, artworks, cores de roupas e mais. O Challenge Mode se foi, dando lugar aos desafios do Story Mode, que são muito mais diversificados. No modo Arcade é notável que a dificuldade do jogo aumentou. Em um dos modos do Gallery, é possível ver a bios dos personagens habilitados.

Um dos modos mais famosos do primeiro jogo retorna, o modo wi-fi para até quatro pessoas permanece, para a alegria de muitos, mas os seus problemas também. Lag absurdo para disputas mundiais e o idioma japonês transformando os menus num labirinto para ocidentais. O modo wireless local também continua, com single ou multi card.

Enfim, Bleach DS 2nd - Koku Himeku Requiem é mais como uma expansão do Bleach DS - Souten ni Kakeru Unmei com muito mais personagens, desafios e melhorias.

ATENÇÃO: Muitos dos golpes no jogo são spoilers do que ainda está para acontecer no anime.



Mais do mesmo nem sempre é ruim



AValiação

Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	10

NOTA FINAL:

9,2



DSManiac
.com.br



Wario: Master of Disguise

A volta do anti-herói da Nintendo

Produtora: Suzak | Distribuidora: Nintendo | Gênero: Aventura/Plataforma

Número de jogadores: 1 | Data de lançamento: 05/03/2007 | Wi-Fi: não

Por Jeancarlos Silva Mota

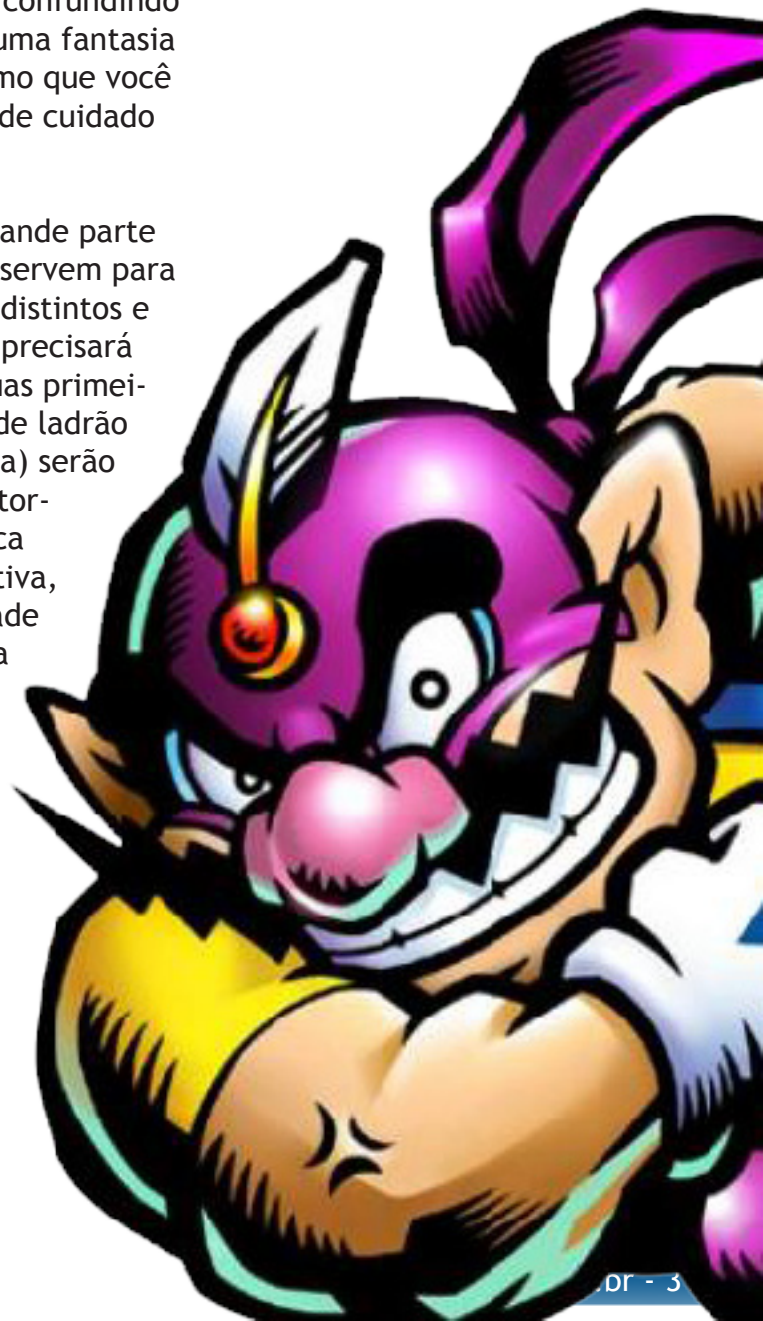
Quem já não ouviu falar de Wario? O malandro/ladrão/anti-herói mais famoso dos games! Seus últimos títulos têm feito sua fama crescer ainda mais entre os gamers, graças aos mini-games mais sem noção de todos os tempos. E nesse estilo meio louco de ser, Wario está de volta em Master of Disguise, um game que retorna ao velho e bom estilo plataforma.

Dessa vez, Wario tem uma idéia fabulosa para ficar rico. Fabulosa no ponto de vista dele claro, onde ele rouba um bastão de um “heróico” ladrão, para tentar obter lucro próprio. Até aí você espera um game que tem tudo para ser divertido. Isso graças à criativa idéia de utilizar um esquema semelhante ao que já foi visto em um dos modos de Castlevania: Portrait of Ruin, no Sister’s mode, onde com uma mão você usa do direcional para movimentar-se e com a outra você usará a stylus para fazer todas as demais ações. Pena que a coisa não é por aí.

No jogo, você terá uma série de fantasias à sua disposição, sendo que cada uma tem um tipo de poder ou habilidade. Os problemas do jogo meio

esquema de fantasias. Para começar, a troca de fantasias é feita através do desenho do símbolo respectivo de cada uma delas, o que seria algo bem criativo, se o sistema do jogo não ficasse confundindo os desenhos de uma fantasia com outra, mesmo que você tome o máximo de cuidado possível.

Além disso, grande parte das fantasias só servem para quebra-cabeças distintos e raramente você precisará deles, pois as duas primeiras fantasias (a de ladrão e a do astronauta) serão as mais usadas, tornando a mecânica confusa e enjoativa, quando na verdade a mesma deveria ser inovadora e divertida. Daí, para completar o pacote, o jogo



Reviews



não teve uma revisão decente com o visual, que ficou bem fraquinho, assim como o som, música e é claro a jogabilidade, que mais acompanham o triste destino dos gráficos. Talvez porque o time de Wario, que deveria ter feito um ótimo trabalho com o game esteve preocupado com WarioWare para Wii, deixando o WMD para DS de lado. Pena, pois tinha tudo para ter dado certo.

Nem a história ficou legal, sendo essa repleta de piadas sem sal. Cheguei a pensar que os mini-games fossem salvar o jogo! Que nada! Nem isso! Se você conseguir se adaptar ao esquema dos desenhos e não se chatear com a constante mudança, talvez consiga se divertir com esse game. É uma pena que houve tantos vacilos. Esse game poderia ter sido muito mais!



Wario deve estar bravo com seu novo jogo

AVALIÇÃO

Gráficos	4,0
Som	4,5
Jogabilidade	4,0
Diversão	6.0

NOTA FINAL: **4,7**



Hotel Dusk: Room 215

Investigação, suspense... a trama interativa perfeita!

Produtora: Cing | Distribuidora: Nintendo | Gênero: Adventure

Número de jogadores: 1 | Data de lançamento: 22/01/2007 | Wi-Fi: não

Por Jeancarlos Silva Mota

O que é um game inovador para você? Com a funcionalidade do Nintendo DS, vários tipos de games surgiram mostrando as capacidades do portátil e a forma criativa com que os games podem utilizar a tela de toque. Mas, não é ainda mais incrível quando um game com uma proposta simples e uma trama perfeita consegue criar, digamos, uma experiência imperdível?

Assim, apresento-lhes Hotel Dusk: Room 215. Um jogo que nos EUA é considerado “aventura”, porém acredito que a definição japonesa é mais adequada para esse game: “visual novel” (algo como romance ou quadrinho visual). A forma com que você joga, segurando como se fosse um livro ou caderno de anotações, realmente mostra o porquê da minha escolha. Já que estamos falando do jeitão “livro” do jogo, o que é melhor num livro senão sua história? Você é Kyle Hyde, um ex-detetive, que larga a força policial graças a um infeliz incidente envolvendo seu parceiro, que agora age como “free-lancer”. Nesse caso Hyde finge ser um vendedor para poder se infiltrar nas dependências do Hotel Dusk, a pedido do seu principal

contato. Quando você chega no Hotel, você encontrará diversos personagens que poderão ser chave para o mistério, sem falar que no desenrolar da trama, você descobre que o quarto que você acabou ficando é o famoso “215”, que pelos boatos, é capaz de realizar desejos!

O jogo praticamente só utiliza a tela de toque do DS, com a única exceção para adiantar as cenas, feito pressionando o direcional ou um dos botões do DS. As demais ações são feitas tocando na tela do DS, onde você poderá andar pelo mapa com pequenos toques na direção desejada. Para interagir com o cenário, basta tocar na lupa quando possível e depois no item do cenário desejado para obter detalhes. O jogo é praticamente assim, sem muitas complicações, sendo poucas as vezes onde você terá que fazer algo diferente de tocar a tela (como no caso onde você deverá fechar o DS para revelar o verso de um item, que contém uma mensagem interessante...).

Daí é partir para o principal aspecto do game. E não, não estou falando dos diversos e divertidos puzzles (que às

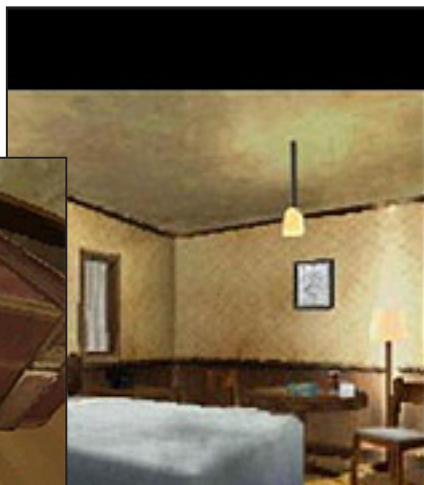
vezes podem ser um pouco complicados, mas nada impossível), mas sim do intrigante enredo! Os personagens são a chave de tudo e não levará muito tempo para que você perceba que eles não são exatamente quem dizem ser. No desenrolar da trama, com as perguntas certas, você obterá informações importantes para descobrir mais entre as mentiras ou meias verdades ditas por eles.

Só tome cuidado com o que você diz, pois escolhas erradas no momento de fazer perguntas podem levantar grandes suspeitas, o que termina o jogo. Esse sim foi um jogo planejado, tendo sua trama bem no estilo “romance de detetive noir”. Você verá que os personagens não estão lá apenas para completar o cenário, mas sim que eles têm camadas, profundidade e personalidade, o que empolga cada vez mais na medida em que se joga.

Insisto em dizer que os puzzles do jogo não são tão complicados. E mesmo que você se complique em um deles,



Reviews



O visual original é um dos grandes destaques de HD



provavelmente o item ausente estará por perto. Se não estiver, o Hotel não é tão grande assim a ponto de fazer você se perder, então tudo tranquilo! É só ser criativo e prestar atenção nos detalhes.

Para não dizer que o jogo é perfeito, há alguns momentos onde o jogo dá pistas tornando as coisas óbvias, o que pode irritar em momentos de maior empolgação quando você gostaria de descobrir o que se passa. Há outros em que há muita conversa, mas muita mesmo e a única coisa que você fará será apertar um botão para passar o texto, sendo que isso pode se tornar um pouco chato se você não for um grande fã de diálogos. Não podemos também negar o fato do estilo linear do jogo, onde certos itens poderão até aparecer cedo, mas deverão ser utilizados no momento correto. Porém, basta voltar um pouco e encaixar as partes perdidas para tudo continuar. Mesmo com tais minúsculos

detalhes, o jogo não perde o brilho do mistério, que cada vez mais vai ficando mais profundo e que se encaixa perfeitamente a cada momento em que você vai se aproximando do final.

E não é só isso! Além de puzzles inteligentes, personagens profundos e o intrigante roteiro, você leva inteiramente de graça, sem custo adicional, gráficos incríveis! A ambientação é em 3D, com cores que se encaixam com o cenário. Os personagens são um show à parte! Eles contam com um estilo de animação que mais parece ser desenhado à mão, juntamente com um efeito que os mantém em um constante movimento. É tão belo, que você pode acabar esquecendo até de ler partes do texto! Já o áudio é algo raro e nas poucas vezes, será algo relacionado a um bom jazz, porém que ao tocar, já dará uma idéia do do que acontecerá em seguida.

Hotel Dusk: Room 215 é um jogo que revive o velho gênero de aventura/investigação de games da antiga época do PC, mostrando que não há a necessidade de sangue, horror e batalhas para se fazer um bom mistério. É recomendado ter um bom domínio da língua inglesa, devido ao fato da quantidade de diálogos, mas fora isso, seja esperto e atento para fazer parte desse grande mistério! Não terá como se arrepender!



AVALIAÇÃO	Gráficos	10
	Som	7,6
	Jogabilidade	9,0
	Diversão	9.4
NOTA FINAL:		9,0



Rayman Raving Rabbids

Uma volta aos bons tempos

Produtora: UbiSoft | Distribuidora: UbiSoft | Gênero: Plataforma

Número de jogadores: 1 | Data de lançamento: 06/03/2007 | Wi-Fi: não

Por Rodrigo Russano Dias

Raving Rabbids foi mostrado originalmente para Wii, e o título era bem diferente dos anteriores: tratava-se de uma série de minigames, onde Rayman enfrentava loucos - e engraçados - coelhos.

A possibilidade desta versão também ser do mesmo estilo era inevitável, afinal o DS é perfeito para o gênero. Porém, para a nossa surpresa, a Ubi decidiu mostrar Rayman como nos bons tempos, ou seja, em um game de plataforma.

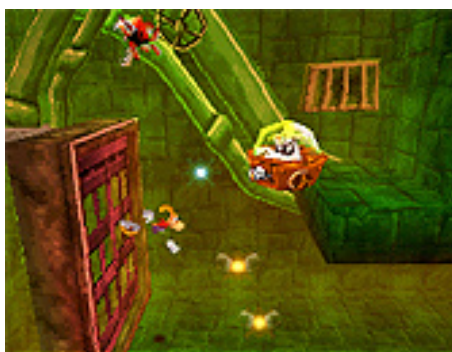
Em Raving Rabbids, Rayman tem quatro transformações diferentes. Cada uma delas tem um poder distinto, que o ajuda a acessar partes importantes ou secretas das fases. Os inimigos continuam sendo os bizarros coelhos. Existem ainda outros dois tipos diferentes de desafios: fases "on rail", onde o personagem move-se sozinho; e os minigames, que são bem variados.

Aliás, nestas duas últimas, apenas a stylus é utilizada. Apesar da aventura ser até longa, os extras são fracos, e se resumem a imagens ou a possibilidade de rejogar os minigames, que seriam perfeitos em um modo multiplayer,

que infelizmente não existe.

Graficamente, a Ubi fez um trabalho razoável, apenas um 3D bacana para um sidescrolling, apesar de alguns cenários serem bem repetitivos. Agora, a trilha sonora é o destaque, já que possui músicas famosas sendo cantadas pelos coelhos.

No mais, Rayman Raving Rabbids se sai como um ótimo plataforma, feito para todos. Uma pena os minigames ficarem restritos apenas ao single-player.



AValiação

Gráficos 6,0

Som 8,0

Jogabilidade 8,0

Diversão 7,0

NOTA FINAL: **7,2**



Lost in Blue 2

A Konami se perdeu um pouco nessa...



Produtora: Konami | Distribuidora: Konami | Gênero: Aventura

Número de jogadores: 1 | Data de lançamento: 21/03/2007 | Wi-Fi: não

Por Jeancarlos Silva Mota

Para aqueles que ficaram com um gostinho de quero mais após jogar Lost in Blue, a Konami traz uma nova edição do seu blockbuster de sobrevivência, Lost in Blue 2. Em LiB 2, você estará preso numa ilha e terá que conquistar três necessidades básicas para poder sobreviver: Comida, hidratação e repouso. Para isso você terá que procurar por alimentos, além de construir um abrigo e as demais coisas que já vimos na versão anterior do jogo, porém com algumas novidades e mudanças.

Você poderá escolher com quem quer jogar, seja o rapaz ou a moça. Mas se você acha que o verdadeiro trabalho é sobreviver, esse não é nada se comparado à tarefa de aturar seu parceiro. Você terá que levar o dito cujo com você em certas ocasiões, porém esse nada fará nada que um bichinho de estimação não faria (ou seja, praticamente NADA!). Imagine uma pessoa que nem sequer se lembra de comer, que só te segue se você segurar na mão dela! Se você não fizer as coisas para seu “parceiro”, tenha certeza que ele estará cada vez mais perto da luz... De acordo com os responsáveis pelo jogo, este

tem duas vezes mais atividades. Além de apenas ficar coletando cocos e procurando por minhocas, a ilha tem algumas bestas selvagens espalhadas, que precisarão ser expulsas ou até mesmo mortas! Esse novo modo de caça é uma das boas novidades que o game traz, sendo um minigame bem divertido. Pena que o jogo tende a acabar se tornando repetitivo, fazendo com que você tenha que realizar as mesmas tarefas básicas diversas vezes. Mesmo conseguindo se divertir saindo em busca de alimentos ou água, cozinhando ou balançando árvores para derrubar cocos ou acendendo a fogueira, você não poderá passar muito tempo longe de seu abrigo, pois o(a) mala do seu parceiro cairá em colapso, graças à sua extrema habilidade de não conseguir fazer nada! Para completar, os personagens não conseguem ficar metade de um dia sem uma das necessidades básicas, o que foi meio extremo.

A Konami tinha prometido uma melhoria nos gráficos, mas Lost in Blue 2 tem gráficos extremamente semelhantes ao da versão anterior. Não que eles sejam ruins, mas por mais que essa seja uma ilha comple-

tamente diferente, ela fica parecendo ser a anterior. Mesma coisa pode ser dita do som, novos ruídos, mas nada demais.

Se você for uma pessoa extremamente paciente, Lost in Blue 2 poderá ser até um jogo divertido. A Konami tentou instalar um senso de urgência em quem joga, mas ao invés disso tudo o que a empresa fez foi tirar um pouco da diversão. Quem poderia dizer que um game de sobrevivência ou morte poderia ser tão simples, e até chato, assim.



Nunca sobreviver em uma selva foi tão chato

AVALIAÇÃO	Gráficos	7,0
	Som	6,0
	Jogabilidade	5,0
	Diversão	5,0
NOTA FINAL:		5,7



Izuna: Legend of the Unemployed Ninja

Você terá que amar dungeons para salvar o emprego dessa ninjazinha

Produtora: Success | Distribuidora: Atlus | Gênero: RPG

Número de jogadores: 1 | Data de lançamento: 20/02/2007 | Wi-Fi: não

Por Jeancarlos Silva Mota

Para aqueles que gostam de games com o objetivo de desbravar dungeons, o DS tem feito algumas investidas no gênero. Depois de games como *Pokemon Mystery Dungeon* e *Children of Mana*, agora chega a vez de *Izuna: Legend of the Unemployed Ninja*.

Izuna fica “desempregada” graças ao fato dela e sua família terem o status retirado pelo mestre, pois ele decide que os ninjas estão... digamos... fora de moda! Daí Izuna, juntamente com sua irmã adotiva, um tolo que se acha ninja e seu “Grandboss” partem até uma vila remota, quando uma série de demônios começam a roubar orbs e fazem com que as pessoas da vila fiquem agindo de forma estranha. Cabe a nossa heroína aventurar-se em dungeons para derrotar os bandidos. Izuna é uma garota de atitude e bem orgulhosa, mas de bom coração.

Para fãs do gênero, o jogo está repleto de dungeons aleatórias, onde você terá que explorar e adquirir experiência para poder aumentar de nível. O início pode ser um pouco complicado, uma vez que nossa heroína não terá armas nem equipamentos à sua

disposição. Mas, na medida em que você vai progredindo no jogo, as coisas vão melhorando, e armas vão sendo adquiridas. Além disso, o game tem os aspectos básicos de um *dungeon-crawler*: Armas quebráveis, armadilhas, inventário com limites, enfim, bem no velho e bom estilo clássico de *Diablo* (para quem não conhece, um grande título para PC que se tornou o modelo para games de exploração de dungeons). Só não esqueça, se morrer você perde tudo, armas, itens e status! Só não perderá os pontos de experiência. O jogo tem um bom nível de dificuldade mais chefões bem mais razoáveis, se comparados ao game em geral.

Das funções do game, a que mais chama atenção é a habilidade de poder colecionar talismãs, que providenciam uma série de efeitos que variam de ataques a teleporte. Além disso, esses talismãs podem ser fixados a uma de suas armas para melhorar seus efeitos. Cuidado somente para não errar, pois se você colocar um talismã numa arma que não combina com ele, você destruirá a arma por completo.

O jogo não é mais um dun-



Os personagens são divertidos



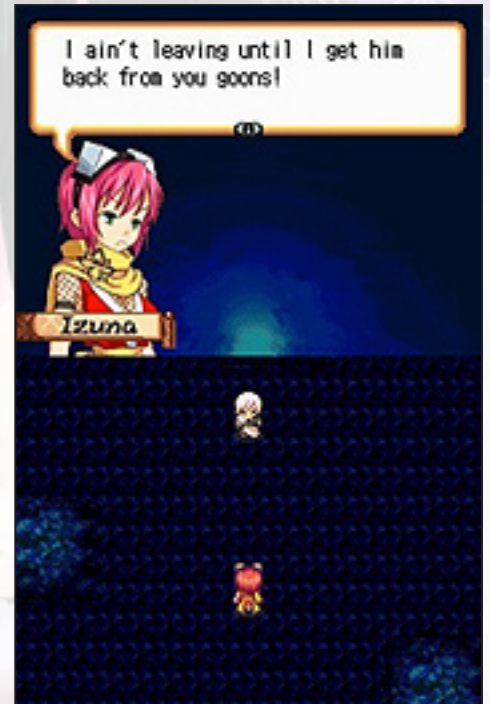
Reviews

geon-crawler de combate livre. As ações são feitas em turnos e cada movimento que você faz terá um contra-ataque inimigo como resposta. A grande parte da ação acontece na tela de baixo do DS enquanto você pode acompanhar seus status principais na tela superior. Os desenhos dos personagens, durante conversações, são muitos bons e tem um estilo semelhante à mangás (quadrinhos japoneses).

O mesmo não pode ser dito dos gráficos de jogo, que mais lembram um game para GBA. O som foi muito bem trabalhado e o game contém vozes que dão um pouco mais de vida aos personagens.

Para aqueles que gostam do estilo de exploração de masmorras, Izuna será um bom game. Já para aqueles que não são lá grandes fãs desse estilo, o jogo poderá ser um pouco difícil ou pode até não empolgar muito, pois não tem controles na tela de toque ou níveis de dificuldade mais graduados.

Ainda assim, Izuna: Legend of the Unemployed Ninja pode ser um game desafiador, principalmente por precisar de muitas horas para ser terminado, o que pode atrair curiosos ou gamers mais ousados. É ver para crer.



AValiação

Gráficos	6,5
Som	8,0
Jogabilidade	6,5
Diversão	7,0

NOTA FINAL: **7,0**



Cake Mania

Faça bolos, venda bolos, ganhe dinheiro com bolos... e divirta-se!!!

Produtora: Digital Embryo / Sandlot | Distribuidora: Majesco | Gênero: Simulação
 Número de jogadores: 1 | Data de lançamento: 10/04/2007 | Wi-Fi: não

Por Luiz Belonio

Cake Mania já chega ao DS como um clássico. O jogo é uma mistura de muitos clássicos antigos como Pressure Cooker do Atari e Dinner Dash que eram multiplataforma. E claro, os jogos lançados para PC da franquia também são bastante conhecidos.

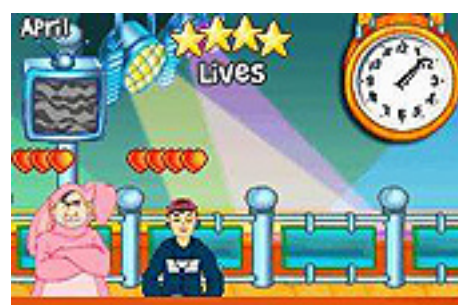
No começo, o jogo é bem fácil e flui tranquilamente. Você deve pegar pedidos, fazer o bolo de acordo com o pedido, entregar para os clientes e pegar o dinheiro. Tudo bem simples... mas não é só isso. Com o tempo, mais clientes chegam, pedidos mais sofisticados entram e você fica, literalmente, perdido. Muito bom... desafio bem alto depois de algumas partidas.

Os gráficos são bem simples, mas atendem perfeitamente

as necessidades do jogo. A música também é bem simples, mas nada que irrite os ouvidos... e a jogabilidade é muito boa, os controles (todos comandados pela Stylus) respondem muito bem e são bem fáceis de executar.

Pra quem gostou de Cooking Mama, é um jogo maravilhoso, embora você não precise executar receitas elaboradas. O diferencial está em servir os clientes, se você demora, o cliente vai embora e você não ganha dinheiro.

Mais um jogo "cute", pra você jogar e se divertir e que a mulherada vai adorar... aproveite pra fazer uma média com a sua namorada que não gosta de videogames... pois com certeza ela vai gostar



Ao menos aqui não sobra sujeira para limpar

AValiação

Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8.0

NOTA FINAL:

7,0



Custom Robo Arena

Monte seu robô, destrua todos os outros e torne-se o campeão das Arenas

Produtora: Noise (Marigul) | Distribuidora: Nintendo | Gênero: Ação / RPG

Número de jogadores: 1 | Data de lançamento: 19/03/2007 | Wi-Fi: sim

Por Luiz Belonio

Custom Robo Arena é um jogo formidável. Por incrível que pareça esse jogo nada tem a ver com Pokémons, Digimons, Qualquercoisamons... e é muito BOM. SIM!!!

No modo history, você e sua família acabam de se mudar para a cidade, e você ganha um Robô de seu pai, para que possa brincar com as outras crianças. No seu primeiro dia de aula, você descobre que um campeonato vai acontecer em 3 dias, e começa a treinar para o campeonato. Como no começo o jogo é muito fácil, você vai mostrando a todos que tem habilidades para participar e até para ganhar o campeonato, e todos da escola se empregam com as suas habilidades com os robôs. Você entra para uma equipe e... bom, chega de contar a história.

O jogo é como um RPG, mas bem linear, então você não terá trabalho nenhum para se virar durante o jogo. Mas os melhores momentos do jogo são as batalhas, você usa o seu robô para combater e controla o mesmo como se fosse um jogo de luta em 3D, legal? SIM, é muito legal. Conforme você vai desenvolvendo o seu robô, com novas armas, novos equipamentos e acessórios, a estratégia de jogo vai mudando, o que torna o jogo bem difícil de enjoar.

Os gráficos são bem bacanas, principalmente nas lutas, e não ficam devendo nada para os grandes jogos já lançados para o DS. A música é bem trabalhada e não é enjoativa e a jogabilidade é realmente muito boa. É muito legal fazer combos e usar as armas usando

os controles do DS. Em alguns momentos é necessário usar a tela de toque, como para configurar o seu robô e, em outros, também é necessário o uso dos controles convencionais do DS. Espetáculo!!!

É possível colocar o seu robô para duelar com outros robôs via Wi-Fi local (Single Card e Multicard) e via NWFC, o que é um atrativo a mais para este excelente jogo.



A ação está garantida, assim como a diversão

AVALIAÇÃO	Gráficos	8,0
	Som	7,0
	Jogabilidade	8,0
	Diversão	8,0
NOTA FINAL:		8,0



Konami Classic Series: Arcade Hits

Os bons tempos voltaram... e que voltem mais vezes!!!

Produtora: Konami | Distribuidora: Konami | Gênero: Variados

Número de jogadores: 1 | Data de lançamento: 22/01/2007 | Wi-Fi: não

Por Luiz Belonio

Esse é para os saudosistas, para os mais velhos e, por que não, para os mais novos. Para os saudosistas, a sensação de jogar jogos old-school é fenomenal, para os mais velhos, a sensação de jogar jogos da sua época é muito, muito boa, lembranças vem e vão a todo momento... e para os mais novos, qual o atrativo?

O principal é: jogar aquilo que não conheço, e saber um pouco mais da história dos games, saber onde os grandes jogos de hoje se basearam pra chegar ao que são. Você, leitor de 10 a 18 anos, deve estar achando: Esse cara é velho!!! Ele realmente gosta de videogames? E a resposta é: Sim, eu gosto muito de videogames, e por isso recomendo esse jogo para todos. JOGUEM!!!

Durante a abertura, muitos já vão se lembrar de momentos da infância, momentos de alegria e diversão casual, onde o melhor era quem marcava mais pontos e deixava as suas iniciais gravadas na máquina. Isso sim era arcade, isso sim... A lista de jogos é bem grande, são 15 jogos no total, e todos são jogos clássicos da Konami. Vou descrever um pouco de cada...



Scramble: Um jogo de nave em side scroll, é o primeiro jogo do tipo a usar dois botões, um para atirar para a frente e outro para soltar mísseis.

Tutankhan: Um jogo de aventura, que se passa dentro de uma pirâmide, o objetivo é recolher os tesouros, escapar das armadilhas e sair da pirâmide.

Pooyan: Um jogo de tiro, onde você controla a mamãe porco e tem que proteger os porquinhos (Pooyans), você deve atirar nos balões que carregam os lobos antes que eles cheguem aos porquinhos.

Time Pilot: É um jogo de nave, onde o objetivo é resgatar os paraquedistas e destruir o maior número possível de inimigos.

Roc 'n Rope: Um jogo onde o objetivo é chegar ao alto da montanha utilizando uma corda para escapar e matar os inimigos.

Track & Field: “On your marks” “Get Set” “Bang”... o primeiro jogo de esportes olímpicos, precursor de muitos que estão aí, e de muitos outros que virão... o lançamento dos botões esmagados.



Reviews



Circus Charlie: Pular por aros de fogo em cima de um leão, pular sobre macacos na corda bamba... Fazer tudo no menor tempo e ganhar muitos pontos. Muito divertido...

Super Basketball: Passe a bola e faça cestas, mas não controle os jogadores, precursor de muitos jogos atuais de esporte, muitos ainda utilizam a forma e o ângulo de visão desse jogo.

Road Fighter: Acelerar é o que importa... e se o Superman aparecer, isso significa mais pontos... um belo jogo de corrida contra o tempo e contra a falta de gasolina. Clássico.

Yie Ar Kung-Fu: O pai dos jogos de luta... precursor de Street Fighter e de Mortal Kombat... um jogo que já mostrava personagens com diferentes poderes. Muito legal.

Twin Bee: Um dos primeiros jogos de nave com vista superior... iria inspirar jogos como Tiger Heli e, posteriormente, a série Raiden... os poderes são na forma de sinos, e quando você pega, dependendo da cor, ganha uma arma ou pontos.

Kicker: Jogo de luta, onde você tem que acabar com todos os inimigos para ir para a próxima tela... esse jogo inspirou muitos outros do gênero de luta, por fazer o uso de magias e de golpes especiais.

Nemesis: O Gradius para os arcades... não necessita de maiores informações... é a evolução dos side scroll sendo juntada aos power ups.

Rush 'n Attack: O pai do Contra... serviu de inspiração para muitos jogos de guerra e de outros jogos side scroll como Shinobi, Shadow Dancer, e muitos outros onde o esquema de jogo era um contra todos e encostou, morreu!

Contra: Dispensa comentários, uma das mais famosas franquias da Konami, sucesso garantido quando se fala de jogos de guerra antigos.

Falando do jogo como um todo, o que posso dizer é que o jogo é muito bom, os gráficos são os mesmos dos arcades antigos, perfeito. O som, é o mesmo dos arcades antigos, perfeito. E a jogabilidade, você terá as mesmas dificuldades de antes... PERFEITO!!!

É possível jogar a maioria dos jogos em 2 jogadores, e você só precisa de um jogo (Single Card) o que é muito bom.

Resumindo: É um jogo que você precisa ter... com certeza!!!



AVALIAÇÃO	Gráficos	10
	Som	10
	Jogabilidade	10
	Diversão	10
NOTA FINAL:		10



The Charlotte's Web

A aventura do porquinho, agora no DS



Produtora: Backbone Entertainment | Distribuidora: SEGA | Gênero: Plataforma
Número de jogadores: 1 | Data de lançamento: 14/11/2006 | Wi-Fi: não

Por Marcus Vinícius L. de M.

“The Charlotte's Web” é um jogo baseado no filme de mesmo nome lançado no ano de 2006, há também uma versão em desenho animado feito pelos estúdios Hanna-Barbera em 1973 e uma continuação em desenho no ano de 2003 pela Paramount Pictures, todos baseados no livro também chamado “The Charlotte's Web” de 1952. Tanto o primeiro desenho como o filme aqui no Brasil são conhecidos como “A Menina e o Porquinho”.

A história toda começa com o nascimento de Wilbur, um porquinho. Ele faz amizades na fazenda, um ganso, um rato, um cavalo, mas em especial com uma aranha, a Charlotte do título. Ela é a narradora da história no desenho animado. E Wilbur é um porquinho inteligente, e aprende muitas coisas como truques enquanto Charlotte - a aranha - lhe ensina coisas sobre a vida. O jogo é em estilo plataforma, você tem que andar pelos cenários e cumprir missõezinhas como chocar ovos de ganso. Os cenários em si apresentam obstáculos como plataformas a subir, plataformas que quebram, pacotes de feno que trancam caminhos ou empurrar e puxar carrinhos

para chegar em lugares altos. Há alguns inimigos no jogo, como ratos hostis e passarinhos que diminuem a barra de vida - representada por uma espiga de milho - e os amigos do Wilbur espalhados em alguns pontos para lhe dar dicas sobre o jogo. Aqui você no máximo atordoa ou assusta os inimigos. Outro obstáculo é um dos fazendeiros que tentará pegar Wilbur se o vir fora do cercado, porém há lugares para se esconder.

Os gráficos são todos em 2D, tanto cenários como personagens, embora o desenho de alguns animais esteja realista. Os recursos do DS são pouco usados no jogo principal, você pode falar ao microfone para acordar Wilbur no início de uma missão, embora isso é possível apertando o botão A. A tela de toque é usada para mostrar um mini-mapa dos arredores do cenário em que você está e alguns itens que podem lhe auxiliar no jogo.

O título apresenta mini-games, mas o único que vem destravado no início do jogo é o Web Words, no qual tem que usar a tela de toque para clicar em letras, e formar palavras em inglês de no mínimo

3 letras. Outros mini-games com outros objetivos podem ser destravados coletando-se itens no meio das fases. As músicas são simples, repetitivas e o jogo toca a mesma trilha em todos os menus e as fases e mini-games compartilham algumas outras poucas músicas.

A jogabilidade é boa, e o desafio consiste em apenas explorar as fases. Felizmente, não há como culpar os controles por possíveis fracassos nas missões. Mas por ser um jogo infantil os cenários tendem a não ser muito complicados. É um bom passatempo especialmente pelos mini-games que se destravam durante o jogo, e pode valer a pena para quem assistiu ao desenho ou ao filme, mas por si só não é um destaque.

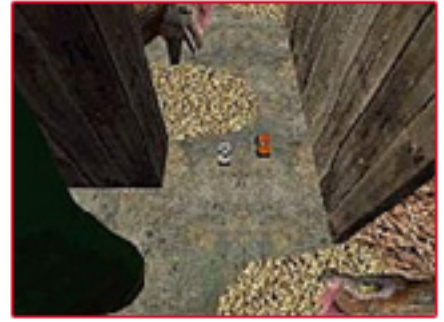


AVALIAÇÃO	Gráficos	7,0
	Som	6,0
	Jogabilidade	9,0
	Diversão	5,5
NOTA FINAL:		6,9



Micro Machines V4

Carrinhos decepcionam



Produtora: SuperSonic Software | Distribuidora: Codemasters | Gênero: Corrida
 Número de jogadores: 4 | Data de lançamento: 20/02/2007 | Wi-Fi: não

Por Marcus Vinícius L. de M.

Micro Machines é um conjunto de carros colecionáveis em miniatura, e inspirado nessa coleção, a Codemasters em 1991 lançou a primeira versão para o NES. Em 2006 é lançado uma versão chamada V4 para Playstation 2, PC, PSP e para o Nintendo DS.

A versão de DS foi desenvolvida em conjunto com as versões de Play2 e PSP, com pretensões de serem lançados simultaneamente, porém houve um atraso. As diferenças entre as versões consistem muito em mudança nos gráficos, tendo em vista que 3D não é um ponto forte no DS, e isso e mais algumas coisas trouxeram problemas para a versão DS.

Sobre os gráficos, os carros parecem com caixotes cortados, enquanto nas outras versões são mais elaborados, apresentando de fato similaridade com as miniaturas. Os cenários tentam copiar o visual obtido nas outras versões, incluindo intersecções de tipos de terreno diferentes, o que gera slowdowns (queda de fluidez de animação) irritantes. O que diminui a jogabilidade e a sensação de velocidade. O jogo traz uma variedade

grande de carros e pistas, 25 pistas e 750 veículos. Os carros são destravados conforme se ganha corridas no modo single player e pode-se trocar carros entre outros jogadores de Micro Machines V4 para DS. Porém a maioria dos carros é igual entre si, diferenciam na cor e só variam a construção quando mudam de classe como entre carro esportivo e vans.

Sobre a jogabilidade, há dois modos de controle, o tradicional usando os direcionais para manobrar os carros, e dois modos - um para canhotos e outro para destros - que usa a tela de toque para girar um volante e mover os carros, e que aparentemente só foi implementado para dizerem que houve uso da tela de toque já que a jogabilidade fica ruim nesses modos. Os carros podem pegar itens na pista, que envolvem armas, turbos e recuperadores de saúde. Os carros nessa versão do jogo apresentam um corretor de manobra, fazendo com que os carros não virem o tanto que se quer para fazer curvas mais fechadas, algo que não existia nos jogos anteriores da série.

Há alguns tipos de missão em Micro Machines V4, corri-

das normais, um modo de batalha, aonde deve-se ou destruir os carros adversários ou correr longe o bastante para o concorrente sair da tela do jogo ou um modo de desafio. Porém nas corridas o jogo sequer apresenta um mini mapa e os melhores tempos não são registrados.

Os sons são poucos e não apresentam variação entre os tipos de carros diferentes. As músicas estão no nível do Super Nintendo ou um pouco abaixo, só tem alguns instrumentos básicos e são repetitivos (são construídas com trechos curtíssimos).

Micro Machines era um bom jogo, mas infelizmente foi maltratado na versão para Nintendo DS.



AVALIAÇÃO	Gráficos	4,5
	Som	5,0
	Jogabilidade	4,5
	Diversão	5,0
NOTA FINAL:		4,7

Flashgame

Lost in Blue

Perdido na ilha? Se vira, amigão!!!

Produtora: Konami | Gênero: Aventura

Número de jogadores: 1 | Wi-Fi: não

Lost in Blue é um dos melhores jogos de DS de todos os tempos... e digo isso com toda a certeza do mundo. Mesmo sendo um dos primeiros jogos para o DS, Lost in Blue foi um jogo inovador, trazia uma mistura de comandos bem legais para o DS. Por exemplo, para acender uma fogueira, é necessário combinar dois tipos de madeira, esfregar usando os botões L e R, e soprar no microfone.

Este jogo é inovador em muitos aspectos e tem um grau de dificuldade muito alto, é

bem provável que muitos jogadores desistam no meio da jogatina por não agüentarem tanta dificuldade (está lançado o desafio!). A história, é aquela do filme Lagoa Azul (Lost in Blue??? Hum... quase...) dois jovens, um rapaz e uma moça, escapam de um naufrágio e vão parar numa ilha deserta, onde descobrem um lugar para morar e meios para sobreviver, e tentam, a todo custo, achar um meio de sair da ilha. Um meio de voltar para casa.



8,7

-Por Luiz Belonio

Pinky Street: Kira Kira * Music Hour

Bom desafio em jogo musical

Produtora: Dimple Entertainment | Gênero: Musical

Número de jogadores: 2 | Wi-Fi: não

Esse é mais um jogo do gênero musical. Uma garota da Equipe Angela de dança tem o sonho de se tornar famosa e aparecer na TV como a melhor dançarina da região. Para atingir esse sonho, deve-se passar por desafios contra dançarinas de outras equipes, cada uma especializada em um tipo de música. Um porém é que as músicas apresentam somente sons sintetizados, como as músicas MIDI para computador e consoles mais antigos. Para ajudar Pucchi a dançar, o jogador deverá tocar partes

dos instrumentos das músicas, para isso, deve-se clicar e arrastar (uma única vez ou várias vezes seguidas) a stylus nas três barras da tela de toque. Os gráficos são muito kawaii (bonitinhos) com personagens em 3D usando cel-shading. Jogadores que não encaram um jogo do Hamtaro ou outros kawaii, podem jogar sem medo, pois apesar do visual e da necessidade em se mudar a aparência da personagem, ele oferece um bom desafio.



8,0

-Por Luiz Belonio

Flashgame

Honeycomb Beat

Um puzzle pra quem tem cérebro... mas, será que precisa mesmo?

Produtora: Hudson Soft | Gênero: Puzzle

Número de jogadores: 4 | Wi-Fi: não

Honeycomb Beat, a princípio é um jogo de inteligência, um puzzle. Mas depois de alguns minutos de experiência percebe-se que o jogo é de um estilo diferente... um estilo CHATO!

Apesar do alto grau de dificuldade em alguns puzzles, é possível chegar facilmente ao fim do jogo, pois o mesmo permite que você erre quantas vezes quiser o puzzle até que você acerte, o que torna o jogo CHATO! O objetivo do jogo é fazer com que todas as peças se tornem da mesma cor.

Para isso, você tem que tocar a tela com a stylus para alterar as cores das peças, mas usando aquele velho esquema de tocou uma, todas as adjacentes mudam pra outra cor, uma espécie do velho e bom Contra Ataque, da Estrela. Pra quem gosta de puzzles, como eu, é um prato não muito cheio, e nem vale a conferida.

Os gráficos são simples, a música é simples, a jogabilidade é simples e o jogo é simplesmente CHATO!!!



4,6

-Por Luiz Belonio

Meteos: Disney Magic

Não supera o original

Produtora: Q Entertainment | Gênero: Puzzle

Número de jogadores: 4 | Wi-Fi: não

O primeiro Meteos foi, além de um dos primeiros jogos de DS, um puzzle fantástico. Afinal, trazia uma mecânica de jogo viciante e o melhor, usava e abusava das vantagens do DS, principalmente da stylus.

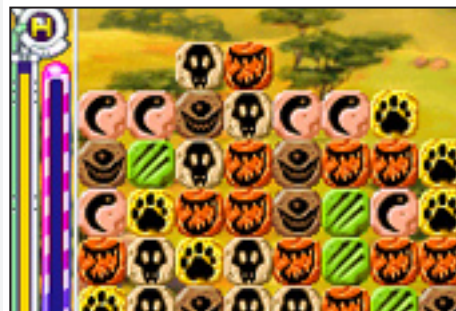
Com o sucesso, a Q decidiu criar uma "sequência", mas desta vez com os personagens Disney. Infelizmente, acabou não dando muito certo.

O jogo ficou mais fácil, já que é possível mover as peças lateralmente. A outra novidade é que Disney Magic é jogado como um livro, semelhante a

Hotel Dusk. Mas as novidades param por aí.

O visual piorou, tendo backgrounds e peças feias. Nem os personagens Disney foram aproveitados, tendo uma animação absolutamente precária. Se já não é o bastante, não há mais a possibilidade de comprar extras, que se resumem apenas às histórias vistas no jogo.

Ao menos o multiplayer para 4 jogadores permanece. Mas, quer saber? Fique com o original.



5,0

-Por Rodrigo Russano Dias

Dicas

Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

Music Player

Para habilitar esta opção, termine o Story Mode. Ela estará disponível no menu principal.

Custom Robo Arena

Sudden Death Stage

Para habilitar esta opção, termine o Story Mode. Ela estará disponível no menu principal.

Robôs especiais

Carat - vença todas as missões e derrote Catoreya.

Hadoron - derrote todos os 4 chefes Greyham e Hadoron, para assim habilitá-lo e receber suas partes.

Hiykko Robo/Chick - vá para a Clubhouse do Time número 1, e fale com as caixas abaixo das escadas. Derrote o garoto escondido dentro da caixa sem receber um combo de 380 de dano.

Minstrel - derrote Hajime em sua sala de aula após ele trazer Saki.

X-Ray - vá para a delegacia de polícia, e fale com a pessoa que está atrás das mesas. Compre o robô por \$500.

Bleach DS 2nd - Kokui Hirameku Requiem

Personagens secretos

Aizen Sousuke - complete a parte C em 100%.

Don Kanonji - complete a parte C em 100%.

Goteitaishi - complete o Story Mode de A - D com 100%.

Grandfisher - complete o Story Mode de A - D com 100%.

Hollow Ichigo - complete a parte C em 100%.

Ichimaru Gin - complete a parte B em 100%.

Iduru Kira - derrote-o no Story Mode, no desafio em que você enfrenta ele e Rangiku.

Kukaku - complete a parte B em 100%.

Kyugohanin - complete o Story Mode de A - D com 100%.

Menos-Grande - complete o Story Mode de A - D com 100%.

Ogihci - complete a parte C em 100%.

Rangiku Matsumoto - derrote-a no Story Mode, no desafio em que você enfrenta ela e Iduru.

Ririn - complete a parte C em 100%.

Rukia Kuchiki - termine a primeira parte do Story Mode.

Shibata - complete o Story Mode de A - D com 100%.

Shrieker - complete o Story Mode de A - D com 100%.

Shuhei Hisagi - derrote-o no Story Mode.

Soifon - derrote-o no Story Mode.

Tatsuki - complete a parte C em 100%.

Tosen - complete a parte A em 100%.

Tsukaima - complete o Story Mode de A - D com 100%.

Ururu - complete a parte A em 100%.

Yachiru Kusajishi - derrote-a no Story Mode.





Rodrigo Russano Dias

- 1- Final Fantasy Fables: Chocobo Tales
- 2- Hotel Dusk: Room 215
- 3- Bleach DS 2nd - Kokui Hirameku Requiem
- 4- Konami Classic Series: Arcade Hits
- 5- Osu! Tatakae! Ouendan



João Vitor dos S.Silva

- 1- Bleach DS 2nd - Kokui Hirameku Requiem
- 2- Flipper Critters
- 3- Castlevania - Portrait of Ruin
- 4- Phoenix Wright Ace Attorney - Justice for All
- 5- Spectrobes



Luiz Belonio

- 1- Konami Classic Series: Arcade Hits
- 2- Custom Robo Arena
- 3- Lost in Blue 2
- 4- Cake Mania
- 5- Big Brain Academy



Jeancarlos Mota

- 1- Lunar Knights
- 2- Jump Ultimate Stars
- 3- Hotel Dusk: Room 215
- 4- Mario Kart DS
- 5- Castlevania: Portrait of Ruin



Marcus Vinícius L. de Medeiros

- 1- Hotel Dusk: Room 215
- 2- Castlevania: Portrait of Ruin
- 3- Phoenix Wright 2
- 4- Elite Beat Agents
- 5- Osu! Tatakae! Ouendan!

Arte



*Jackie Soul Kyung
2007*

Desenho: Ken (Street Fighter)
Artista: Jackie Sorel Kyung
Contato: jackiesorelkyung@gmail.com



Eles estão de volta!

Não perca, na próxima edição, uma mega-matéria sobre a volta dos monstros em Pokémon Diamond / Pearl, recém-lançados nos EUA após venderem milhões de cópias no Japão.