

# ÍNDICE

PERFIL	Waddle Dee	03
PRÉVIA	Super Scribblenauts (DS)	05
BLAST FROM THE PAST	Série Kirby	08
BLASTWARE	Gratas Surpresas	13
MARIO BITS	HAL 9001	21
PRÉVIA	Kirby's Epic Yarn (Wii)	23
ANÁLISE	Arc Rise Fantasia (Wii)	28
CUSTOM BLAST	Micro Análises	33
ANÁLISE	Kirby Super Star Ultra (DS)	35
GAMEDEV	Sistemas de Detecção de Colisão	41
PRÉVIA	Wii Party (Wii)	47

### **REDAÇÃO**

- **Rafael Neves**
- Alveni Lisboa
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- **Rodrigo Excova**
- Gustavo Assumpção
- Pedro Pellicano
- **Leonardo Marinho**
- **Thiago Oliveira**

### **REVISÃO**

- Alveni Lisboa
- **Bruna Lima**
- **Filipe Gatti**
- Sérgio Estrella
- **Jaime Moraes**
- **Pedro Zambarda**
- **Douglas Fernandes**
- **Leonardo Marinho**

- **Thiago Oliveira**
- **Rodrigo Estevam**

### **DIAGRAMAÇÃO**

- Sérgio Estrella
- **Douglas Fernandes**
- Felipe de França
- Rafael Esau
- **Alex Silva**
- **Otávio Santos**

### **INTRODUÇÃO**

Kirby é um personagem curioso. Não se sabe exatamente o que é, nem do que é feito, mas originou uma das séries mais adoradas da Nintendo, que permanece até hoje e ganhará continuidade no Wii com Epic Yarn, jogo que transforma tudo e todos em fio e tecido. Você confere nesta edição uma prévia do aguardado game de Kirby, além da retrospectiva de toda a série. Também verá Wii Party, Super Scribblenauts (DS), Arc Rise Fantasia (Wii), os destaques da seção BlastWare e mais um capítulo da série GameDev. Aproveite, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

#### **APOIAM A REVISTA**































# Waddle Dee



Os Waddle Dees são os principais habitantes da Dream Land, sendo a maioria do clã de King DeDeDe. Assim como os Goombas estão para a série Mario, os Waddle Dees são os inimigos mais comuns dos jogos de Kirby, surgindo já nos primeiros games: Kirby's Dream Land e Kirby's Adventure. Apesar de tudo, essas criaturas nunca atacam, apenas ficam andando e pulando pelas fases, e também não concedem poder algum à Kirby. No entanto, existem algumas versões com poderes e características diferentes: Parasol Waddle Dee, Spear Waddle Dee e Bandana Waddle Dee são alguns exemplos.

Em Super Smash Bros. Brawl, os Waddle Dees ajudam King DeDeDe a capturar o troféu de Luigi e a roubar os troféus de Wario. Em Kirby Canvas Curse, é possível destravá-lo como personagem jogável.

Waddle Dee tem o corpo redondo, braços curtos e bochechas rosadas, bem parecidos com Kirby. As diferenças estão na cor - eles são avermelhados, na maioria das vezes —, no rosto em formato de pêra e na ausência de boca. Eles usam sapatos laranja-claro e possuem olhos castanhos escuros.

Estes seres costumam usar guarda-sóis abertos para amenizar a queda de alturas – e também evitar um possível problema de pele na sempre ensolarada Dream Land. Em alguns jogos, usam também outros objetos como lanças, bastões, carros, etc.

### Jogos e Séries em que está presente:

Kirby's Dream Land, Kirby's Adventure, Kirby Avalanche, Kirby Super Star, Kirby 64: The Crystal Shards, Kirby Air Ride, Super Smash Bros.

















E ainda trabalham sem reclamar, coitados.































**PRÉVIA** 

por Alveni Lisboa

# SUPERING STATES

Um quebra-cabeça e várias formas de se resolver. Essa fórmula não é nenhuma novidade para os gamers. Porém, e se as soluções fossem quase infinitas? Impossível? Quem jogou Scribblenauts, para Nintendo DS, sabe do que estou falando. O único limite é a sua imaginação. Não é a toa que Scribblenauts ganhou inúmeros prêmios de Game do Ano. Agora, a 5th Cell retorna com a sequência desse criativo e surpreendente game: Super Scribblenauts.





Imagine a situação: você precisa atravessar um lago infestado de piranhas. Qual a primeira coisa que lhe vem à mente? Construir uma ponte ou arrumar um barco, certo? Estas são as soluções mais óbvias. Que tal usar um jetpack, um avião ou um helicóptero? Exagerado, porém perfeitamente possível. O exemplo ilustra toda a liberdade que o jogo proporciona. Até Deus pode ser materializado diante dos seus olhos. Tudo isso em português do Brasil!

A proposta do segundo jogo é a mesma do primeiro: você controla o protagonista Maxwell e deve coletar as Starites em cada fase. Conforme o número de Starites, novas fases vão sendo liberadas e a dificuldade aumenta. Nada de histórias rebuscadas, diálogo de personagens ou justificativas. Apenas sente e jogue. Prepare o carregador do seu DS, ele vai ser muito usado. Não se engane pelo visual "bonitinho" e "coloridinho", Super

Scribblenauts faz você arrancar os cabelos para superar aquele bendito desafio. E, é claro, que a sequência não decepciona.



Super Scribblenauts expande o que já era gigantesco. No primeiro game, um hacker teve acesso ao dicionário do game e encontrou nada menos que 22 mil palavras em inglês. Contudo, segundo o diretor de criação do game, Jeremiah Slaczka, esse número é bem maior. Nessa sequência, há 10 mil novas palavras e uma novidade: o uso de adjetivos.

O incremento da adjetivação faz com que novas (e imprevisíveis) situações ocorram. Um cão pequeno é totalmente diferente de um cão voador (!) ou de um cão bravo. Precisa resolver um puzzle sobre tristeza? Uma "poção feliz" pode ser a solução. Quer matar um lobo sem usar a bazuca? Use um alimento envenenado.

A quantidade de opções fará com que o jogador se prenda mais tempo a cada uma das 120 novas fases, tentando obter o máximo de Starites possíveis. Fala sério: alguma vez na vida você já pensou em criar um "dinossauro vermelho cavalheiro"?





### Maxwell in the Wonderland

O limite de coisas criadas foi removido, diferentemente do anterior. Agora você receberá moedas para liberar conteúdos extras por cada objeto novo utilizado, incentivando o jogador a pôr a mente para funcionar. Dê asas à imaginação, literalmente falando.

Outra novidade é o modo de criação de estágios. Qualquer pessoa poderá criar os seus próprios desafios. Infelizmente, não há informação sobre a disponibilização deles online. Seria interessante pode compartilhar seus puzzles com jogadores do mundo todo, assim como WarioWare D.I.Y..

A jogabilidade continua simples e muito fácil de se entender. Não é preciso qualquer tutorial. Os controles, porém, foram o ponto negativo do primeiro game. Bugs em alguns objetos eram extremamente irritantes, mas a 5th Cell prometeu resolvê-los nesta sequência. Usar a corda, por exemplo, era algo muito chato. O protagosnita agora poderá ser controlado com o direcional e não somente com a, nesse caso, frustrante stylus.

Super Scribblenauts tem tudo para ser um sucesso. Apesar de não apresentar uma fórmula ou um visual novo, o jogo expande a incrível experiência do primeiro game. Parece que estamos diante do nascimento de uma nova, e possivelmente bem sucedida, série. Resta saber se o público o receberá da mesma forma — o primeiro título vendeu mais de 1 milhão de cópias. Tomara que isso torne-se realidade assim como quando escrevemos algo no jogo. Anote na sua agenda: Super Scribblenauts será lançado no dia 12 de outubro.





por **Gustavo Assumpção** 

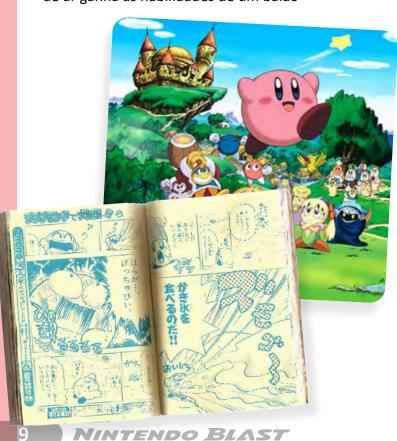
## BLAST FROM PAST

O que Kirby é exatamente?...Uma almofada? Uma nuvem? Um chiclete mastigado?
Essa é uma das grandes dúvidas da história da Nintendo. Nem mesmo seu criador
Masahiro Sakurai sabe definir o que é ou do que é feito aquela bolota rosa. O que
sabemos é que ele é um dos personagens mais únicos já criados. Seu poder de engolir e copiar
as habilidades dos inimigos é fantástico e o mundo onde vive é extremamente carismático.
Aliás, carisma não falta ao longo desses quase 17 anos de games que transbordam diversão.
É o personagem mais fofo da Nintendo que recordaremos a partir de agora.

### Fofo, mas de força interior

Originalmente, Kirby se chamaria Popopo. Ele seria apenas um sprite no formato de bola com a cor rosa. Mas Shigeru Miyamoto pensava em Kirby de forma diferente. Ele queria o herói amarelo. Esse impasse fez com que o herói não tivesse uma cor definida quando o primeiro game foi lançado. Nele, Kirby era branco no game e rosa na capa. A escolha do nome Kirby também é rodeada de mistérios. Uns dizem que o nome era uma homenagem a um alto conselheiro da Nintendo, mas a hipótese mais aceita é a de que ele adotou o nome de uma companhia que fabricava aspiradores de pó, principal característica da bolota rosa.

Apesar de sua aparência frágil, Kirby é um personagem muito preocupado com o bem estar das pessoas e não mede esforços para lutar pelo bem. Ele é alegre e inocente, gosta de comer Maxim Tomates e de cozinhar. Não é muito falastrão, geralmente só diz um "olá". Possui muitas habilidades, mas a principal delas é a de engolir os adversários e copiar os seus poderes. Ele também pode voar, já que é muito leve e quando se enche de ar ganha as habilidades de um balão





### Na TV e nos mangás

Engana-se quem pensa que as aparições de Kirby se resumem aos jogos. Ele é um raro exemplo de personagem que conseguiu angariar um universo muito maior. Seu anime Kirby Right Back No Ya! é distribuído no ocidente pela 4kids, a mesma que cuidou da série Pokémon. No anime estão presentes os mesmos elementos que fizeram da série um sucesso. As batalhas ferrenhas com King Dedede, as cópias de habilidades e a alegria e surrealidade dos jogos estão todos lá. Nos mangás, Kirby fez aparições, mas todas elas restritas ao público japonês. Das diversas séries, a mais longa foi Kirby of the Stars, escrito por Hirokazu Hikawa com os mesmos temas recorrentes nos games. O personagem também ganhou comics que ficaram famosos na Alemanha, mas esses fugiram demais do original e não ganharam reconhecimento dos fãs.

### Nos games

A estréia de Kirby nos games foi em 1992 com o lançamento de Kirby's Dream Land. Agora vamos relembrar todos os momentos da bolota rosa no ocidente, e olha que foram muitos!



#### KIRBY'S DREAM LAND GAME BOY – 1992

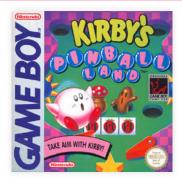
O primeiro game da série possuía uma jogabilidade extremamente parecida com a que temos hoje na série, mas com uma diferença fundamental: Kirby inalava os inimigos mas não copiava suas habilidades. No game de apenas cinco fases, já ficava claro como Kirby possuía potencial. Graças ao bom número de vendas ganhou uma continuação pouco mais de um ano depois.



### KIRBY'S ADVENTURE NES – 1993

Foi no segundo game da série que Kirby passou a copiar as habilidades dos inimigos.

O primeiro game no NES era mais bonito que o lançado para o Game Boy levando o potencial do console ao limite. Tinha uma grande diferencial: o personagem pela primeira vez tinha a cor que seria uma de suas marcas registradas: o rosa.



#### KIRBY'S PINBALL LAND GAME BOY – 1993

O primeiro spin-off da série não agradou tanto quanto os demais games. Era um típico pinball com poucas adições das características da série. Divertia, mas não tinha todo o carisma dos games anteriores.



#### KIRBY'S AVALANCHE SNES – 1995

Dois anos fora do mercado trouxeram Kirby num clone divertidíssimo da famosa série Puyo Puyo da Sega. Apesar de simples e meio bobinho tinha uma excelente trilha sonora e uma jogabilidade excelente. Mas, de novo, Kirby parecia descaracterizado.



#### KIRBY'S DREAM COURSE SNES - 1995

Mais uma vez descaracterizado, Kirby protagonizava um estranho puzzle com elementos de Golf, pontuado por uma perspectiva isométrica bem estranha. Mais uma vez o game não conseguiu repetir a qualidade dos primeiros da série.



### KIRBY'S DREAM LAND 2 GAME BOY – 1995

Finalmente Kirby voltava ao universo que o consagrou depois de dois anos com games frustrantes no mercado. Dessa vez eram sete habilidades diferentes ao longo das fases ambientadas em Dream Land - por sinal muito bem criadas. A presença de outros personagens também deu vida nova à série que voltou ao lugar de destaque



#### KIRBY'S BLOCK BALL GAME BOY – 1996

Mais um puzzle da série, Black Ball reinventava o clássico Breakout. Eram diversos níveis e em todos eles estavam presentes as características típicas da série como a cópia de habilidades e inimigos, que já existia nos demais games da bolota.





### KIRBY SUPER STAR

Quando foi lançado, Kirby Super Star superou todos os games da série lançados anteriormente. Dessa vez eram oito jogos diferentes em um, todos tão bons que mereciam ser lançados separadamente. A trilha sonora e o visual eram excelentes com destaque para a primeira, repleta de melodias bem compostas e de efeitos sonoros inesquecíveis. Entre os games haviam puzzles, um game de aventura em planetas e um jogo onde Kirby deveria achar 50 tesouros escondidos, estes remetendo a passagens importantes da história da Nintendo. Até hoje é não só o game mais lembrado da série, como também um dos melhores.



### KIRBY'S STAR STACKER GAME BOY – 1997

O melhor puzzle da série. Star Stacker era uma versão de Tetris Attack, sucesso do SNES. Saíam os elementos da série Mario e entravam os da série Kirby. Era curto, mas fabulosamente divertido principalmente por oferecer um desafio bastante grande principalmente nos níveis mais elevados.



### KIRBY'S DREAM LAND 3 SNES – 1997

O ultimo game do SNES agradou. Apesar de mais uma vez pecar no tamanho, havia 72 habilidades diferentes nos mais diversos ambientes. Outro destaque era a possibilidade de dois jogadores poderem se divertir ao mesmo tempo.



#### Kirby 64: The Crystal Shards Nintendo 64 – 2000

A estréia da série nos 64 bits foi interessante. Apesar de pouco inovador e de possuir características muito simples, ainda era muito gostoso de se jogar. Graficamente possuía cenários com poucos detalhes e uma trilha sonora menos inspirada Na jogabilidade a inovação vinha da possibilidade de se combinar duas habilidades para formar uma mais forte. Apesar de curto, é um game imperdível da série.



### KIRBY TILT'N TUMBLE GAME BOY COLOR – 2001

O game Kirby mais inovador.
O cartucho provocou uma
revolução ao vir com um sensor
de movimentos embutido que
reconhecia perfeitamente
movimentos com o portátil.
Em fases inspiradas e muito
divertidas, bastava movimentar
o Game Boy para que Kirby
seguisse a direção apontada pelo
jogador. Fugia dos elementos da



# KIRBY NIGHTMARE IN DREAMLAND GAME BOY ADVANCE – 2002

Remake de Kirby's Adventure de 1993, o game é exatamente igual. Apesar de não ter nenhuma adição, valia a pena pelo esquema completamente retrô e sem complicação. Os gráficos estavam num nível superior, lembrando o dos games do SNES. Curto e fácil, mas muito divertido.



### KIRBY'S AIR RIDE GAMECUBE- 2003

Motivo de piada, esse game ficou conhecido como "o game de um botão", graças ao uso simples do controle e exagerado do botão A que fazia todas as funções. Era um game muito fácil e infelizmente decepcionou pela quantidade básica de pistas e de elementos na jogabilidade. Se tivesse sido um pouco mais lapidado poderia ter feito um sucesso grande.



KIRBY AND THE AMAZING MIRROR GAME BOY ADVANCE – 2004
Game divertido, e muito agradável, Amazing Mirror tinha Kirbys de várias cores que o auxiliava nos momentos importantes do jogo. Não trazia nada de novo, mas era bem prazeroso para se perder umas (poucas) horas. Destaque para o celular que chamava os Kirby's para aiudar o jogador.



NINTENDO DS – 2005
Me arrisco a dizer que é o melhor game da série. Mesmo não controlando Kirby (o jogador construía o caminho de tinta com a Stylus onde a bolota deveria passar), o game pode ser considerado genial. Um design de fases incrível e cheio de novidades, belíssimo visual, controles que respondiam muito bem e modos de jogo divertidos, o game á uma ióia rara do DS



## KIRBY: SQUEAK SQUAD NINTENDO DS – 2006

Aqui a série voltou a tradicionalidade. Eram poucas fases em um game curto que remetia a características dos games mais antigos — e isso inclui passagens bem retrô e um esquema bastante simplista. Não tem nada de exuberante, mas diverte assim mesmo. Pecou exatamente por contrastar com a genialidade do game anterior - Canvas Curse.



#### KIRBY SUPER STAR ULTRA NINTENDO DS - 2008

Remake do ótimo game do SNES, Ultra recriou alguns momentos, melhorou o visual, adicionou dois novos jogos e tornou o game mais desafiador. Não tem jeito, esse é "O" game da série. O que era bom no SNES, ficou ainda melhor portátil.



#### PARTICIPAÇÕES COMO COADJUVANTE

fez participações especiais e m vários outros games da Nintendo. Abaixo a lista. Se não viu ele lá, procure

The Legend of Zelda: Link's Awakening (GB, 1993)
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (GBC, 199

Super Smash Bros. (N64, 1999) Super Smash Bros. Melee (GC, 2001) Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008)

### Muita coisa pra rolar ainda

Ao longo desses 16 anos foram 17 games diferentes e muitas horas de diversão. Engana-se quem pensa que a série para por aí: Epic Yarn já está chegando ao Wii - sem falar nos próximos consoles da Nintendo. Mas o mais importante é que com Kirby vemos que visual é uma parte do todo, mas não mais importante que o conjunto. Esse visual infantil conduz uma das séries mais cativantes da história da Nintendo.

# HHHbbs

# BLASTWare

# **Gratas surpresas para o WiiWare e DsiWare**



Se você é daqueles que acham que o Wii anda meio fraco em jogos de estratégia, então acho bom dar uma olhada nesse real time strategy com progressão lateral, da Ronimo Games. Swords and Soldiers é um jogo altamente viciante, um verdadeiro "tower defense" em side-scrolling. Nesta brilhante obra de arte que desembarcou no querido WiiWare, em 8 de Junho de 2009, o jogador assume o papel de uma das três civilizações que são as origens da arte da guerra. O objetivo, quase sempre, é percorrer o cenário por progressão contínua e lateral (assim que criado, o soldado segue em frente sem parar) até a base inimiga e pô-la para baixo. Quase sempre o campo inimigo está coberto por uma névoa que só se dissipa quando você se adentra nela. Para superar todas as dificuldades e vencer o desafio, são necessários soldados e magias - e, para isso, é necessário ter "Ouro" e "Mana". O "Ouro" é adquirido nas minas, mas é preciso contratar trabalhadores para escavar tal metal precioso, tudo ao estilo Warcraft e Age of Empires, ambos para PC. A "Mana" é acumulada com o tempo, o que faz com que o uso de magias



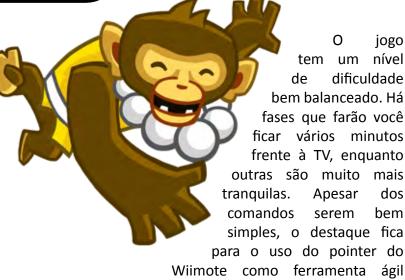
e habilidades especiais seja limitado e balanceado. Porém, soldados, torres e magias não são sempre iguais, cada uma das três civilizações tem seu próprio estilo de batalha, sendo da competência do jogador escolher a melhor que se adapte à sua estratégia.

Os *Vikings* são mestres na força bruta, seus soldados têm, em sua maioria, golpes de curta distância. Suas habilidades permitem que você cure combatentes feridos ou acerte os inimigos com relâmpagos vindos do céu. Diferentemente deles, os Astecas têm aquele típico estilo de jogo mais estratégico, não recomendado para iniciantes. Possuem unidades de forte poder na linha de frente e soldados capazes de conjurar os mortos, além de magias que permitem controlar unidades inimigas. Como se não bastasse, eles têm um gigante de pedra perfeito para esmagar tropas inimigas inteiras. Com as magias dos *Chineses*, o jogador pode derrubar uma chuva de lanças sobre seu adversário, invocar um dragão para torrar os inimigos e até clonar unidades adversárias sob seu comando. Seus soldados são bem endêmicos, diferentemente dos Astecas, que são um meio termo entre força bruta e habilidades alternativas - as unidades da China são mais voltadas para habilidades alternativas. Elas podem passar pelos inimigos, aumentar a taxa de recuperação de Mana, destruir a alma dos inimigos e até se explodir quando derrotadas, levando adversários juntos para o caixão.









Anterior

e eficiente, conseguindo equiparar-se ao mouse de computador, que cairia perfeitamente para este game. Swords & Soldiers requer muita capacidade de análise e, às vezes, agilidade com os controles. Mas, para que o jogo não fique sempre na mesma, o game dispõe de vários modos de jogos e extras variados, garantindo uma maior longevidade.

O modo campanha é jogado no singleplayer, no qual deve-se cumprir missões com uma das civilizações. As tarefas são quase sempre derrubar a fortaleza adversária ou defender-se dos inimigos usando um número limitado de tropas. Para variar o game, é possível batalhar com um amigo em diversos mapas, com a tela dividida em duas. Os desafios bônus envolvem difíceis testes de sobrevivência, como resistir a ataques inimigos com apenas uma unidade e algumas magias. E os extras não param por aí! Caso você complete o jogo por inteiro, receberá um código que lhe faz concorrer a prêmios reais.









Com seu visual cartunesco, colorido e agradável, suas melodias bem feitas e tocantes, e um estilo de jogo que mescla "tower defense", real time strategy e side scrolling numa coisa só. Swords & Soldiers é uma das melhores experiências do WiiWare. Vale todos os 1000 Wii Points investidos!

# X-Scape DSiWare



Games de quebra-cabeça e aplicativos são ótimos, mas o serviço DSiWare brilha mesmo quando os estúdios aproveitam o acesso fácil e o baixo investimento necessário para criarem títulos únicos e experimentais.

À primeira vista X-Scape lembra Star Fox e isso não é por acaso. Esse game é sequência de um título de 1992 lançado para Game Boy apenas no Japão e criado, na época, pelo estúdio de Dylan Cuthbert, Argonaut Software. A Nintendo gostou tanto da tecnologia 3D que chamou a equipe para ajudar em um projeto de SNES, o qual viria a se tornar o primeiro Star Fox.

Passados quase 20 anos, Dylan tem seu próprio estúdio (Q-Games) e decidiu continuar esse clássico. O resultado é X-Scape e já adianto o veredito: imperdível.

Com um espírito arcade e cara de jogo dos anos 80, X-Scape não deixa a desejar em ação e história. Aliás, o enredo é profundo e envolve viagens pelo espaço, desavenças com alienígenas e um antigo companheiro traidor. Tudo isso é só pano de fundo, claro, mas serve de explicação à aventura e dá um tom especial ao jogo. Mantendo a simplicidade, o jogo tem duas seções básicas: exploração e túneis. Quando está em um planeta você deve coletar cristais e derrotar inimigos. Ao atingir um número suficiente de cristais, começa o percurso até o próximo planeta através de um túnel, onde você deve desviar de obstáculos e atirar no que aparecer pela frente. Essa alternância de jogabilidade é muito positiva e traz um bom ritmo de variação ao longo do game.







Contudo, é na parte visual e sonora que X-Scape conquista os que amam clássicos espaciais. Os gráficos são praticamente vetoriais, com cenários construídos por linhas e formas geométricas. Cada planeta e túnel têm uma tonalidade diferente, algumas incríveis e outras nem tanto.

A trilha sonora mistura batida techno com efeitos de sintetizador, misturando-se ao barulho dos tiros e explosões em uma experiência vibrante – fones de ouvido são altamente recomendados.

Controlar sua nave ou tanque (cada planeta usa um tipo de transporte) não é difícil, mas exige um pouco de prática. Há opção de usar a stylus para mira e movimento ou então os botões do DS. Recomendo a tela sensível em vez dos botões, o que é estranho no começo mas faz mais sentido nos cenários tridimensionais.

Você não precisa ser fã de Star Fox nem de shooters clássicos dos anos 80 e 90 para adorar X-Scape. Esse é um título primoroso para DSiWare a preço de banana (800 DSi Points). Mas, caso seja um desses fãs do passado, aí nem preciso recomendar porque só pelas imagens você já deve ter gostado da brincadeira.



# Cave Story 洞窟 物語

Indo no embalo retrô de Megaman 9 e 10, o WiiWare recebe mais uma pérola do side scrolling. Trata-se de Cave Story, uma obra-prima feita por umas pouquíssimas pessoas (fora toda aquela parte burocrática e publicitária, Disuke Amaya compôs tudo, incluindo roteiro, música, gráficos e a programação do game). Mas, não pense que o fato de ter poucas mentes por trás do jogo faz dele um game ruim. Na verdade, ele está muito acima de jogos feitos por grandes estúdios. O motivo de ter associado Cave Story a Megaman 9 e 10 é pelo apelo de ambos ao saudosismo em seus gráficos e trilha sonora e o elevado nível de dificuldade. Em cada mínimo detalhe você perceberá que o jogo, apesar de bonitinho, não tem nada de gentil.

Em Cave Story o jogador acorda numa caverna sem lembrança alguma do passado, nem mesmo o próprio nome, apesar do desenvolvedor ter nomeado-o como Quote (é o nome das aspas em linguagem de programação). Explorando essa caverna, você chega ao mundo dos Mimiga, seres parecidos com coelhos, mas que sabem falar e vivem como humanos. A trama, que parece simples, logo se torna uma história profunda onde a raça Mimiga é alvo de experimentos diabólicos de um cruel vilão.





O herói, um guerreiro da "superfície", não é ninguém especial. Ele só faz o que os outros mandam fazer, é aquele que liga os pontos da trama. No entanto, é nessa progressão que o enredo torna-se sério e você acaba simpatizando com os personagens, criando uma grande curiosidade a respeito da trama.

Na jornada pelos diversos ambientes, você perceberá a riqueza audiovisual do game. O fato de usar os limitados pixels para compor a arte do jogo não diminui em nada a beleza. O efeito visual é incrível e supera muitos jogos que gozam de gráficos tridimensionais. O mesmo pode-se dizer das músicas. Toda a trilha sonora é muito bem arranjada, apesar de ser bem ao estilo polifônico.







Além da parte artística, a jogabilidade também é bem retro: um side scrolling que adequa-se facilmente ao Wiimote na horizontal. Mas, não será correndo e pulando que você desvendará os mistérios de Cave Story, é preciso estar armado, e, nesse quesito, há uma variedade impecável de armas. Cada um dos armamentos tem seu próprio estilo e adequação a cada situação do jogo.

Para grupos grandes de inimigos terrestres próximos, lançar uma rajada de bolas de fogo pode ser eficaz. Numa fase em que é preciso saltar grandes distâncias, metralhar o chão pode impulsioná-lo para cima como um foguete.

A única parte irritante das armas é que, à cada golpe recebido, o nível do armamento vai sendo reduzido, tendo de recoletar cristais amarelos para melhorar a arma. Essa falha é crucial em chefões, que não são só imensos e fortes, como lançam em você hordas de inimigos menores.



A dificuldade é outro ponto forte no jogo. Mesmo no modo mais fácil, é possível morrer com facilidade caso cometa um engano. O jogo é mais cruel do que seu visual aparenta, pois o jogador pode andar por campo gramados sob uma bela melodia, mas encostar em um grupo de espinhos vermelhos fará você explodir sem dó sob a mensagem curta e grossa: "You die.". Mais incrível ainda é jogar no modo mais difícil, no qual não há itens que aumentam sua capacidade máxima de HP, logo, você terá 3 pontos de vida contra inimigos que lascam mais de 20 pontos por golpe. Dureza, não?





Cave Story é uma aventura sem igual para o WiiWare, é um equilíbrio perfeito entre um jogo agradável e dinâmico, agradando todos os tipos de jogadores. E, mesmo terminando o modo aventura, ainda é possível jogar os extras do game, que não são meros "bônus". Há o modo em que você deve enfrentar todos os chefes sem perder, alguns testes de sobrevivência e tempo e uma versão do game para ser jogada com o segundo personagem principal: Curly Brace - em programação, Curly Brace é o nome das chaves ([]).Pode custar 1200 Wii Points, mas basta jogar Cave Story para saber que o preço é mais do que justo, afinal, não é todo desenvolvedor que passa 10 anos trabalhando num game para enfim lançá-lo num console.



www.reinodocogumelo.com





# **HAL 9001**

Os mais atenciosos sabem que o TEC-XX, o computador massivo dos X-Nautas de Super Paper Mario, fora baseado no HAL 9000 do filme 2001: Uma Odisseia no Espaço, um filme de ficção científica realizado em 1968 pelo famoso cineasta Stanley Kubrick. Mas o que muita gente não sabe é que as referências ao superclássico 2001: A Space Odyssey no Marioverso não param por aí. Uma menção ainda menos sutil surgiu no episódio 9001: A Mario Odyssey de The Super Mario Bros. Super Show!.





No episódio, o supercomputador HAL 9001 (que no caso também trabalhava como uma máquina de fazer pizza) fora inventado por um brilhante programador chamado Albert Einstein - o próprio -, que havia sido requisitado pelos irmãos Mario e Luigi para que produzisse uma máquina de pizza automatizada. Foi quando Einstein apareceu com uma amálgama entre um computador desktop, um forno de pizzas e várias partes internas de hardware que mal foram vistas pelos espectadores. O resultado final? HAL 9001.

Diferente de outros computadores, Einstein deu a HAL um cérebro, permitindo que sua inteligência artificial perguntasse sobre ordens e comandos específicos. A

ele também foi dado um tipo de olho especial, vermelho, que o permitia uma visão dos acontecimentos ao seu redor (provavelmente uma câmera embutida). No entanto, alguns bugs se abateram no interior de seus sistemas, fazendo-o adicionar ovo frito e anchovas em absolutamente todas as pizzas que fazia, mesmo quando comandado especificamente para que não o fizesse.

Quando foi finalmente apresentado aos Irmãos Mario, Einstein pediu a HAL que realizasse uma demonstração; o supercomputador obteve sucesso, produzindo uma pizza de pepperoni sem anchovas ou ovos. Após Einstein ter saído, Mario e Luigi começaram a pedir a HAL que preparasse uma leva de outras pizzas; porém, o glitch no sistema dele acabou resultando em numerosas pizzas bizarras, como a pizza de lápis golf e a pizza de sapato de enfermeira. Desnecessário dizer que ninguém gostou dos serviços da nova máquina... Luigi ameaçou desplugar os cabos de HAL, o que resultou na ira do supercomputador: HAL hipnotizou os Irmãos Mario com seu olho maligno, colocando-os sob um tipo de transe profundo e forçando-os a comer todas as pizzas vagabundas as quais ele teve o trabalho de preparar. Felizmente (não para o computador), Einstein retornou no instante em que ele forçaria os irmãos a engolir a situação e, para o bem de todos, desplugou HAL, colocando um fim em seu encanto. Moral da história? Às vezes, é melhor economizar umas dúzias de reais e encomendar sua pizza na Mama Celesti mesmo...

Esse foi mais um Mario Bits, dando destaque às participações do Super Mario nas culturas e mídias alternativas. Continue conosco!



# www.nintendoblast.com.br

### Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

por **Thiago Oliveira** e **Leonardo Marinho** 



Kirby's Epic Yarn tem o lançamento agendado para 17 de outubro de 2010. Até lá prepare seu kit de costura e vá treinando algumas técnicas de tricô, que lhe serão bastante úteis. Caso o sucesso deste jogo se confirme, a carreira de Kirby como costureiro está prestes a decolar.



### Brincando de corte e costuro

A Nintendo sempre teve como um de seus objetivos a quebra de conceitos já estabelecidos. A Big N é viciada em nos surpreender e criar algo totalmente novo em uma franquia com estruturas e padrões já bem consolidados no mercado. Foi assim quando Link decidiu navegar pelos sete mares em Zelda: Wind Waker; o novo visual gráfico chocou, dividiu opiniões, mas acima de tudo, foi inovador. Samus Aran nos permitiu vivenciar suas aventuras pelo espaço exatamente do seu ponto de vista quando Metroid Prime arrasou quarteirões trazendo a série para a perspectiva de tiro em primeira pessoa. E nem mesmo Mario escapou das mudanças. O barrigudo já se tornou papel, estrelou RPGs, jogos de corrida, tênis e até golf. Esta é a vez de Kirby, o heroi rosado e fofo da empresa, sair da mesmice e mostrar que também pode nos surpreender com algo novo. E ele conseguiu.

Desde que debutou no mundo dos games, em 1992, no saudoso Game Boy, Kirby se manteve fiel as origens, sem introduzir muitos conceitos novos e entregando aos fãs exatamente o que procuravam: um excelente game de ação lateral. O herói possuía o poder de engolir inimigos e, posteriormente, aprendeu a absorver suas habilidades, fazendo uso delas para avançar pela aventura. Os cenários sempre foram coloridos e detalhados, e a jogabilidade simples e rápida. Perfeito, não acha?

E em time que está ganhando não se mexe, não é? Errado! A Nintendo percebeu que já estava na hora de dar uma sacolejada no mundo de Kirby e decidiu presentear o herói com uma aventura visualmente inovadora e alguns novos poderes, mantendo a jogabilidade e o carisma da série. Prepare sua linha de costura, agulha e tesoura. Bem-vindo ao mundo de Kirby's Epic Yarn

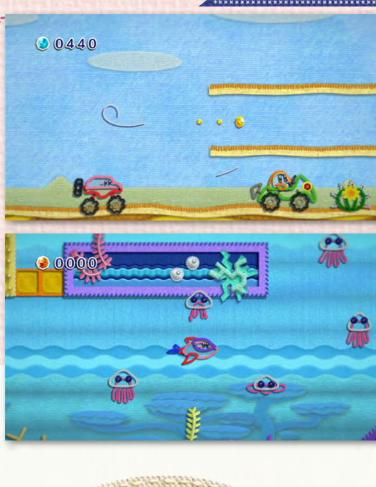


0606

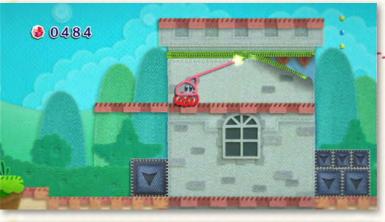
### Novelo Versátil

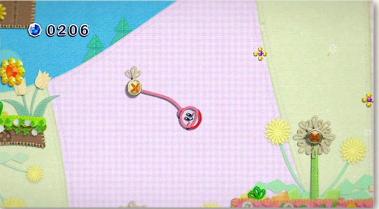
Após sete longos anos de ausência dos consoles caseiros, Kirby retorna em seu décimo jogo de plataforma sidescrolling com uma proposta pouco usual: cortar e costurar. O enredo simples é muito bem costurado com os elementos do jogo. O maligno feiticeiro Yin-Yarn (seu nome é uma referência ao Yin-Yang, símbolo de dualidade da filosofia oriental e à palavra Yarn, que pode ser compreendida como novelo de lã ou jornada) transforma toda a Dream Land em fios de lã. Kirby tenta então devorar um tomate que fica preso à cabeça do feiticeiro, que se enfurece e o transporta para Patch Land onde conhece seu novo companheiro de aventuras, Príncipe Fluff. Ao tentar salvá-lo, Kirby descobre que não consegue mais inalar seus inimigos. O ar passa pelo seu pequeno corpo rosa, agora feito apenas por um fio de lã.

Seu objetivo nesse novo mundo é conseguir os pedaços de novelos mágicos para ajudar Príncipe Fluff a costurar os sete pedaços de Patch Land separados pelo feiticeiro. Essa história, relativamente rasa, dá panos para a manga por ser muito bem alinhada com a nova variedade de poderes adquiridos por Kirby. Com seu novo corpo maleável, nosso herói pode assumir diversas formas que o ajudarão nos desafios encontrados. Kirby se transforma em carro (quando ajuda o Príncipe Fluff a fugir), em submarino (para cenários aquáticos), em paraquedas (utilizado em grandes quedas para descer suavemente) e em uma bigorna (quando há a necessidade de quebrar certos pisos). Os cenários diversificados e interativos também influem diretamente nas transformações do rosadinho, que pode virar um pinguim surfista de cataratas, uma broca que escava algodão, um tanque de guerra e até mesmo um disco voador que tem o poder de abduzir inimigos e disparar rajadas elétricas que atingem toda a tela.









### Laçando botões e costurando retalhos

O artefato mais utilizado por Kirby em sua jornada pela colcha de retalhos é seu chicote mágico feito de lã. Com ele, o herói é capaz de atacar e laçar seus inimigos, se pendurar em botões, abrir e fechar zíperes... Zíperes? Sim! E esse é outro ponto de destaque da jornada épica. A interação com os cenários é intensa. Agora, em ves de tentar saltos suicidas em penhascos gigantescos, Kirby simplesmente laça o outro lado do abismo e trás para perto de si criando um efeito deslumbrante de dobra no tecido que compõe o cenário. Esse novo conceito visual aplicado a Kirby's Epic Yarn abre um novo leque de possibilidades. Os cenários tricotados ajudam a esconder passagens secretas e novos itens. Ao puxar um fio solto ou abrir um zíper, novos ambientes vão sendo descobertos. Kirby literalmente caminha por debaixo dos panos que compõem os cenários criando um efeito visualmente muito agradável.

Kirby's Epic Yarn conta com um sistema de multiplayer cooperativo que permite que um segundo jogador utilize

o Príncipe Fluff na jornada. Tal recurso permite que os personagens aliem forças para transformações ainda mais poderosas. Outro importante ponto a se destacar é o sistema de energia, baseado na posse de jóias (muito similar aos anéis em Sonic).

### Descosturando a desconfiança

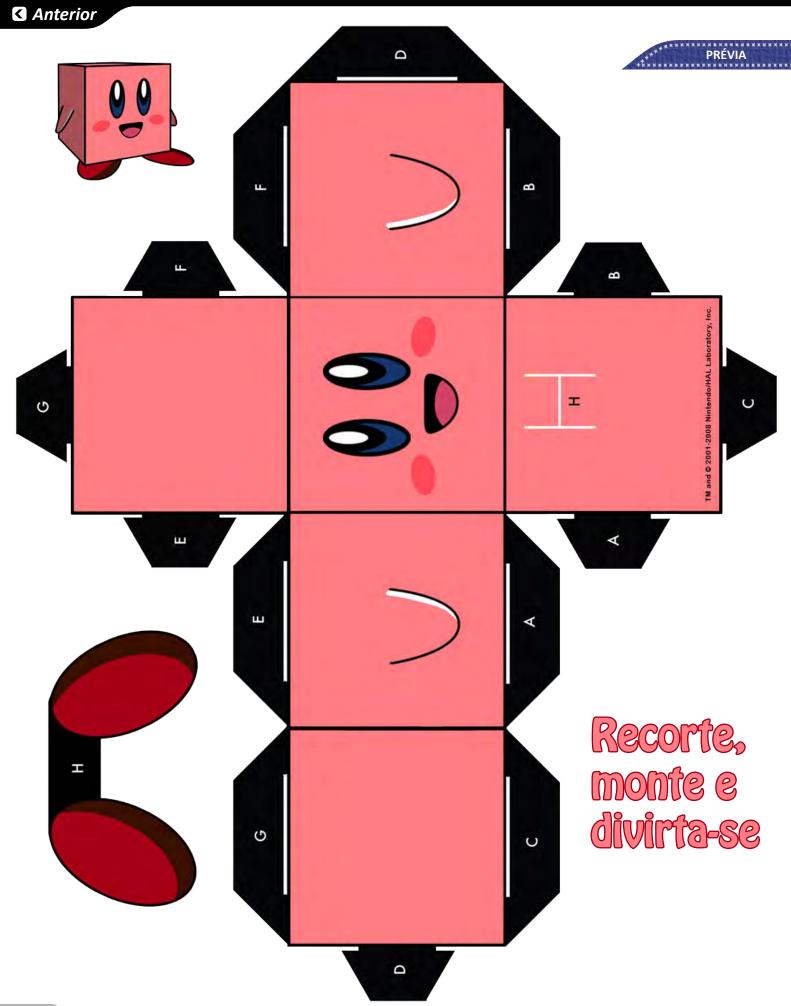
Assim como aconteceu com Zelda, esse novo rumo gráfico que o game propõe à série fez com que os mais puritanos olhassem com certo descaso para a nova aventura de Kirby. Felizmente toda essa desconfiança foi desfiada a cada segundo que as pessoas passavam experimentando o game durante a E3. As novas habilidades são fáceis de serem dominadas, a mecânica do estica e puxa nos cenários é bastante inovadora e conquistava a todos que deram uma chance ao jogo. No final, o chicote, as transformações, o multiplayer e os gráficos foram tão bem aceitos que Kirby's Epic Yarn recebeu diversos prêmios durante a feira, incluindo o de "Game da E3" e "Melhores gráficos", derrotando concorrentes de peso como Gears of War 3 e Killzone 3. Pois é, o rosadinho está com tudo e já conquistou atenções bem antes de seu lançamento.



Kirby Epic Yarn Gênero: Ação

Publisher: Nintendo Developer: Good Feel Plataforma: Exclusivamente para Nintendo Wii

Data de Lançamento: 17 de Outubro de 2010.





### Uma história que era para ser boa, mas...

Arc Rise Fantasia conta a história de um jovem mercenário chamado L'Arc Lagoon que estava tranquilamente cumprindo sua missão de retalhar Feldragons, quando então caiu de sua nave e foi salvo por Ryfia, uma bela (e muito estranha) garota proveniente de uma região inimiga à de L'Arc. Como você pode esperar de um JRPG, a trama se desenrola introduzindo novos personagens, espíritos místicos, summons gigantescos, enfim.

O que surpreende é que a trama não é ruim. Apesar de vários momentos clichês, ela conta com reviravoltas bem interessantes, e ainda aborda temas polêmicos como política e religião. Ou seja, houve um trabalho bem realizado na questão de roteiro.

Infelizmente o mesmo não pode ser dito das pessoas responsáveis por "passar" este roteiro ao jogo: os dubladores. Se você não entende inglês e pouco se importa com o que é dito, provavelmente não fará a menor diferença, mas como não é o meu caso, me vejo no direito de realizar esta crítica. Quem quer que sejam os dubladores de todos os protagonistas de Arc Rise Fantasia, certamente não se importavam com o que estava acontecendo. O trabalho realizado é tão ruim que cenas completamente épicas perdem totalmente o seu valor, simplesmente porque o dublador não consegue passar com precisão o sentimento do evento.

Por sorte, há uma opção de ligar as legendas e desligar o áudio em inglês, o que já foi o suficiente para mim, mas gostaria de ter a opção de ouvir os diálogos na dublagem original em Japonês.

# Jogabilidade conhecida e sólida, mas com sua personalidade

Se Arc Rise Fantasia peca na história, ganha na sua mecânica de jogo. Se você já jogou algum RPG na vida, fique tranquilo, nada aqui irá surpreendê-lo: o combate é realizado em turnos, é preciso treinar e aumentar de nível para vencer os chefões, há dezenas de missões paralelas pelas cidades, um mapa do mundo para caminhar e explorar, calabouços com baús e itens secretos, vilarejos com lojas e NPCs... você sabe aonde isso vai dar.



Mas não é tudo tão igual assim. Por exemplo, durante as batalhas todos os personagens dividem a mesma barra de AP (Action Points), responsável pela ação que cada personagem executa. Essa é uma característica interessante que adiciona uma camada a mais de estratégia, já que é preciso pensar bem na ação que cada um terá de tomar. Não é nada revolucionário, mas deixa as coisas um pouco mais interessantes.

Falando nas batalhas, vale a pena citar que os encontros não acontecem de forma aleatória como em outros JRPGs — na verdade tenho reparado que muitos jogos estão tomando essa linha, onde os inimigos caminham pelo mapa e é possível evitá-los sem grande esforço. Isso não é necessariamente bom, e nem ruim, mesmo porque você se encontrará na necessidade de lutar para aumentar de nível uma hora ou outra.

# Poderes mágicos das armas e o sistema de magias

Outro sistema no mínimo curioso em Arc Rise Fantasia é o de armamentos. Cada arma não possui apenas um poder de ataque próprio, mas também poderes especiais e habilidades que são aprendidas conforme o uso da arma. Algumas dessas habilidades, que são representadas em formato de "pedras" são fixas, outras podem ser passadas às demais armas, possibilitando uma maior customização do seu armamento, deixando-o diferente e mais poderoso.

Também distinto do padrão é o sistema de magias, que ao invés de serem aprendidas pelos personagens ao











aumentar de nível, ou adquiridas de monstros derrotados, são exclusivamente compradas em lojas e alocadas numa espécie de "anel". Apesar de diferente, não há nenhum tipo de dificuldade em compreender o sistema.

### Mas de repente tão difícil!

Provavelmente um dos maiores problemas em Arc Rise Fantasia são seus picos de dificuldade. Em dado momento você consegue vencer os monstros tranquilamente sem nem precisar olhar para tela, e então de repente você deve enfrentar o próximo chefão que por um acaso é impossível de vencer no seu nível atual.

Claro, tudo que você precisa fazer é voltar nos monstros super-fáceis e aumentar dois ou três níveis, mas por que uma diferença tão grande? Por que forçar o jogador a massivas batalhas contra os mesmos monstros para aumentar de nível e só então enfrentar o chefão? Não havia necessidade disso, muito menos quando o chefão não possui um save point por perto.

Para alguns pode não ser um ponto negativo – eu particularmente não me importei tanto –, mas tenho certeza que jogadores desacostumados com JRPGs (uma boa parcela dos donos de Wii) se sentirão ameaçados pela imensa dificuldade nos chefões, e podem acabar abandonando o jogo por causa disso.







óxima 🗅

### Gráficos e comentários finais

O pacote visual de Arc Rise Fantasia é uma mistura de altos e baixos: podemos ver belas cenas em CG de um lado, mas em outras elas ficam com a aparência bastante borrada — provavelmente como técnica de anti-aliasing para evitar serrilhados. Os personagens e mesmo os inimigos não são tão originais assim. Se estiver com dificuldades em imaginar o resultado final do visual, pense num típico RPG de PlayStation 2 e a resposta será obtida.

No meu ponto de vista, é uma pena que a dublagem tenha estragado a história, pois essa é uma parte importante dos RPGs. Isso corrigido, somando com uma mecânica sólida e fácil de compreender para quem tem experiência no gênero, e certamente o jogo seria um enorme sucesso.

O título não inova e certamente poderia mostrar muito mais, porém não é de todo ruim e não deve ser deixado de lado pelos fãs de JRPG. Pense nele como um jogo para ser aproveitado enquanto não temos o lançamento de Last Story.



Arc Rise Fanstasia (Wii)

GRÁFICOS **7.0** | SOM **5.5** JOGABILIDADE **9.0** | DIVERSÃO **8.0** 

# ECUSTOM BLAST

# Micro Análises

A sessão **Custom Blast** promove concursos de criação com nossos leitores, seja em imagem ou texto. Tudo acontece através do Fórum Nintendo Blast e os resultados são divulgados nas edições da revista. Os vencedores receberão pontos e poderão ganhar prêmios! Acesse <a href="http://forum.nintendoblast.com.br">http://forum.nintendoblast.com.br</a> e participe do próximo!

E nesta edição, o tema escolhido foi:

**Micro Análises** - reviews curtos de 1 parágrafo, explicando e opinando sobre o gamee, cobrindo o maior número de características possível. Confira agora os vencedores:



# Vencedor Leonardo

### Resident Evil (GC)

O clássico da Capcom chegou com muito estilo no Gamecube. Resident Evil Remake foi lançado em 2001 e foi um sucesso de crítica. Não é para menos: os gráficos estão incrivelmente detalhados e os efeitos de luz e sombra impressionam e muito. E para os que achavam que já conheciam o jogo, o mesmo reserva algumas surpresas, como por exemplo se você não se desfizer dos zumbis adequadamente.... Há vários extras para serem desbloqueados e vários finais diferentes para manter o jogador ocupado por um bom tempo. Enfim, é um jogo indispensável para qualquer fã de Resident Evil.





# Bruno DS Golden Sun (GBA)

Em Golden Sun, gráficos e músicas de qualidade, não são os únicos bons motivos para se dedicar algumas 70 horas de jogatina no GBA. Também o enredo e personagens encaixados de forma incrivelmente agradável, assim como a jogabilidade, simples e funcional, de utilizar as psynergy para resolução dos inteligentes puzzles. Com os Djinns e Summons, é nas batalhas que o GBA é levado ao extremo em Golden Sun. Efeitos de luz, rotações e zoom de camera de cair o queixo, em um excelente sistema de batalha por turnos. A épica lenda do Sol Dourado tem inicio nessa série exclusiva para GBA.



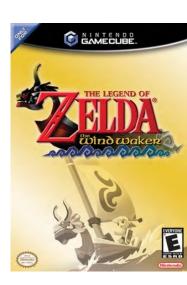
Nas páginas seguintes confira os próximos colocados e menções honrosas.



### **Ghotic Lokita**

### Zelda: Wind Waker (GC)

Windwaker causou alvoroço entre os fãs com seus gráficos cartunescos, em celshading. A jogabilidade também foi radicalmente alterada, com os campos sendo substuídos por mar aberto e a montaria por um barco. Apesar de as mudanças terem desagradado a muitos, o jogo mostrou uma história de qualidade e grandes inovações para a mitologia do mundo de Zelda. O Wind Waker, bastão que Link utiliza para conduzir o vento como um maestro e impulsionar seu barco é um instrumento que remete à saudosa Ocarina. Apesar da estranheza inicial, o jogo fez seu nome e trouxe novos jogadores a uma franquia antiga.



# Menções honrosas

### **HLSH Metroid: Other M (Wii)**

"Metroid: Other M" aposta num lado pouco explorado pela franquia: o narrativo, focado no "lado humano" de Samus. A jogabilidade também ousa, trazendo um sistema de troca entre Wiimote na lateral (de visão em terceira pessoa) e na vertical (com uso do pointer, sem movimentação), que funciona bem. Entretanto, o jogo peca em outros aspectos, como a linearidade, combates bastante repetitivos (pela falta de botôes), cenários que carecem de variedade (apesar dos belos gráficos) e trilha sonora quase inexistente. Tudo isso faz de "Other M" um bom jogo de ação, mas um apagado Metroid.

### Becker Pro Evolution Soccer 2010 (Wii)

PES 2010 é um jogo de futebol para o Nintendo Wii. Ele permite que você controle vários clubes ao redor do mundo, em especial, os clubes da Europa (o único clube brasileiro desta versão é o Internacional). PES 2010 contém vários modos, entre eles a Liga Master, onde você é dirigente do clube que quiser, e a partir daí, contrata e dispensa jogadores, além de participar de campeonatos importantes. Os controles são fáceis, podendo utilizar-se o ponteiro do WiiMote, o WiiMote na horizontal ou o Classic Controller. Não perca tempo e transforme-se logo em um astro do futebol!

### **Mebs Paper Mario (N64)**

Com um visual inovador (2D misturado com 3D) e com a mistura dos elementos de RPG e de Plataforma, Paper Mario tornou-se um dos melhores jogos para Nintendo 64. O jogo traz de volta vários personagens esquecidos, como Fuzzies, Bloopers e Swoopers. A história do jogo é fantástica e envolvente, assim como a trilha sonora - que possui as melhores músicas de todos os jogos da série. Os personagens são únicos; cada um tem um jeito próprio de ser. Paper Mario é um jogo no qual é possível divertir-se por muito tempo.

### Ryota RE: Darkside Chronicles (Wii)

The Darkside Chronicles foca nos acontecimentos de RE 2, RE Code Verônica e conta um pouco mais da história de Leon S. Kennedy após o incidente de Raccoon City. O jogo segue o estilo de seu predecessor, sendo totalmente On Rails. O jogador deve, basicamente, mirar com o pointer e atirar em tudo o que vir pela frente. Tudo mesmo, porque existem itens escondidos no cenário. RE: TDC traz gráficos lindos para o Wii, mas peca na sincronização entre lábios e voz dos personagens. Fora isso é um ótimo jogo, tanto em modo single quanto multiplayer. É um prato cheio para os fãs da série.

### Análise

# **Kirby Super Star Ultra (DS)**



Tudo bem que o lançamento de Kirby's Epic Yarn trará novas adições à serie Kirby, mas todos sabemos que a franquia da bolota rosa não seria nada se não fosse por seus jogos tradicionais. Como nessa edição da Revista Nintendo Blast o tema é justamente Kirby, nada melhor do que a análise do remake de um de seus clássicos do SNES. Lançado para o DS, Kirby Super Star Ultra traz tudo do Kirby Super Star original e muito mais!

Com cores que saíram de uma caixinha de lápis de cor, personagens que mais parecem ter sido feitos por uma criancinha e efeitos altamente coloridos e vibrantes, o mundo de Kirby volta mais uma vez ao

portátil de duas telas. Ao invés do estilo endêmico de Kirby Canvas Curse (DS), Super Star Ultra segue por um caminho com mais botões do que uso da tela de toque, assim como seu predecessor: Kirby Squeak Squad (DS). Super Star Ultra trata-se de uma coletânea de games do Kirby, podendo ser jogada com um ou dois jogadores, tal qual foi sua versão original. Pode parecer infantil e brilhante o suficiente para fazê-lo ter convulsões, mas é absolutamente divertido. Esqueça o que você sabe sobre o país das maravilhas, pois, perto de Kirby Super Star Ultra, a aventura da dócil Alice não é nada! Vamos juntos nesse mundo fofo e bonitinho, mas fantástico e, apesar de tudo, hostil!



### 9 em 1 é pouco? Que tal 16?

Kirby Super Star trazia a seguinte mensagem: "8 in 1". Bem na verdade o cartucho de SNES trazia 9 games, mas este não é o lugar para discutirmos a contagem. O fato é que, se 9 não supre seu amor pela bola rosa, que tal 16 jogos em um único cartucho de DS? Isso mesmo, 16! E, para jogá-los, não é preciso muita estratégia nem habilidade avançada, mas apenas um pouco de disposição. Trata-se de um side-scrolling bem simples, com poucos comandos e um estilo de jogo sem muita enrolação, mas com muita ação!





Nessa coletânea, cada um dos games e mini-games traz uma experiência nova e distinta de jogo. Todas as aventuras da versão original de SNES retornam, mas com uma digna remasterização, trazendo também jornadas novas. Em Spring Breeze, Kirby vai atrás do King Dedede, que roubou toda a comida das pessoas, passando por várias fases até um épico duelo com o rei grandalhão. Logo depois vem Dyna Blade, uma aventura semelhante, mas que termina num desfecho lindo que me fez derramar uma lágrima ou duas. Seguido por The Great Cave Offensive, onde Kirby dá uma de explorador, mas o que deveria ser uma gostosa expedição tornase uma aventura subterrânea. Este game tem um apelo à exploração, pois, durante a aventura, o jogador pode coletar tesouros, alguns deles fazem referências à cultura gamer, como você confere na Box desta matéria. Revenge of Meta Knight é a aventura do Kirby na nave Halberd, a trama é um pouco mais séria e o desfecho conta com a batalha entre Kirby e seu rival mascarado. Milk Way Wishes, esta é a última grande aventura da versão original, onde Kirby se mete numa aventura intergaláctica onde o Sol e a Lua estão numa feroz batalha. É preciso passar por vários planetas onde Kirby não é capaz de absorver os poderes engolindo seus inimigos, pois eles são versões alienígenas, mas quando se adquiri o poder uma vez, ele torna-se selecionável pelo resto da aventura. Além desses jogos, a Gourmet Race retorna numa emocionante corrida com o King Dedede, que agora pode ser jogada em dupla, e a The Arena, um verdadeiro teste de sobrevivência que deu origem ao modo All-Star de Super Smash Bros. Melee e Brawl.

### Pérolas!

Mais um dos diferenciais de Kirby Super Star Ultra que consagram-no como épico são suas referências a outros games! Que tal dar uma olhada nelas?

Tesouros do Passado: Alguns dos achados arqueológicos de Kirby em The Great Cave Offensive são itens de outros games:

• Screw Attack: Uma das habilidades adquiridas

 Phanto Mask: Phanto é um dos inimigos de Super Mario Bros. 2

 Cell Phone: É o mesmo usado em Kirby & the Amazing Mirror (GBA)

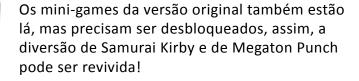
• Kongs Ba dizer que ao Donke

 Kongs Barrel: Não precisa dizer que é uma analogia ao Donkey Kong Country



Falchion: É a espada de Marth personagem da série Fire





Mas a HAL não se contentou apenas em trazer de volta todos os games originais dessa coletânea, mas também trouxe jogos totalmente originais, aumentando ainda mais a diversão do game! Revenge of the King pode muito bem se parecer com Spring Breeze, mas seu desfecho é muito diferente, nele o King Dedede retorna, mas com uma máscara e um martelo de metal prontos para esmagar Kirby. Na aventura Meta Knightmare Ultra (uma alusão ao nome do jogo: Kirby Super Star Ultra), o jogador assume o papel do Meta Knight em uma jornada alternativa, mas bem divertida. Helper to Hero parece mais um manifesto de auto-afirmação do segundo player, que sempre ficou em segundo plano no jogo, mas é igualmente interessante. Finalizando com The True Arena, uma versão muito mais difícil de The Arena, onde sua habilidade será levada ao limite. Os novos minigames usam a tela de toque do DS para promover uma experiência divertida e competitiva.

Bom, acho que já deu para entender que Kirby Super Star Ultra é repleto de conteúdo, merecendo muitas horas de jogo! São muitas aventuras,



 Gold Watering Can: Um dos utensílios secretos da franquia Animal Crossing e Harvest Moon

> Pegasus Wing: Pode soar genérico, mas é um dos tesouros de Kid Icarus (NES)

 Koopa Shell: Na versão original era Turtle Shell, mas a referência a Mario é óbvia  Triforce: Outra bem óbvia.
 Alguém ai lembrou de Zelda Impossível não lembrar!

Whip: Lembra
o item de
Castlevania...
Ou será o
chicote de
Indiana Jones,
já que o jogo é
de arqueologia?

Falcon Helmet:

 O capacete
 usando pelo
 Capitão Falcon
 da sério E-Zero



 Mr. Saturn: Narigudo da franquia Mother, ou Eartbound no ocidente



**>>** 



toneladas de inimigos para se derrotar (e absorver) e uma gama de extras em cada jogo. A cada aventura completada, um novo capítulo será desbloqueado, indo nessa ordem até que você libere uma opção extra que é melhor deixar que você mesmo descubra o que é. Inicialmente a dificuldade é bem amigável, não precisando de muito esforço para se vencer desafios. Depois de derrotar vários chefões apenas apertando sucessivas vezes o botão de ataque sem parar, o jogo vai ficando mais difícil. A cada aventura nova, um novo grau de dificuldade, esse sistema de avanço pode não agradar tanto jogadores hardcore, mas é bem sutil e interessante.

#### As várias faces da bola rosa

Kirby não seria Kirby se você não pudesse sugar, engolir e digerir seus adversários para absorver seus poderes, afinal, é essa habilidade que o difere dos demais side-scrolling. Super Star Ultra traz, mais uma vez, um pilha de inimigos com as mais variadas habilidades, o que deixa margem para que Kirby adquira inúmeros poderes. A criatividade rola solta, dentro dos limites é claro, mas isso não impede de ser divertido ir testando a habilidade conferida por cada um dos variados inimigos. Você pode engolir um Waddle Dee e ele não te render nada, mas basta ele carregar um guarda-chuva



**Estátuas do passado:** Usando o poder do Kirby pedra, é possível, aleatoriamente, se transformar numa estátua que faz referência a games, nem todas estão na versão de DS.



 Samus: É muito raro, mas Kirby consegue modelar-se numa estátua dourada da cacadora de recompensas



 Mario: O bigodudo da Nintendo está impregnado em Kirby nessa estátua igualmente rara.



 HAL: O logo da empresa pode ser vista nessa transformação. Sempre existe espaco para o marketing!



que Kirby ganhará a habilidade do guarda-chuva. É possível digerir uma bruxinha e Kirby absorverá sua varinha mágica, um boneco de neve rende-lhe os poderes do gelo, mastigar um fantasma concedem-lhe as habilidades do plasma, comer um pássaro dará asas ao Kirby e por aí vai...

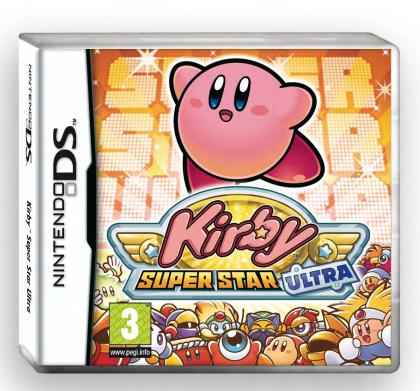
Cada transformação tem seus altos e baixos, algumas são potentes e outros mais fracas, algumas possuem golpes de curta e outras de longa distância... É claro que o jogo não abre espaço para tanto estrategismo, basicamente você escolherá o poder que acha mais divertido e pronto!

### Uma mão amiga

Aproveitando a conectividade sem fio do DS, Kirby Super Star Ultra conserva uma das adições mais divertidas da versão original do SNES: o multiplayer. Quando se possui uma habilidade copiada de um inimigo, o primeiro jogador (que tem controle sobre o Kirby) pode vomitar o poder fora na forma de um ajudante, que é basicamente o próprio inimigo, mas de outra cor (esse é o segundo jogador). Talvez o ajudante fique meio a mercê da boa vontade do Kirby em sacrificar seu poder para gerá-lo, por que nem todo jogador sabe de um método um pouco secreto no qual o segundo jogador pode se autogerar e absorver outros poderes por conta própria,

mas isso não tira a diversão do modo para dois jogadores. Explorar os cenários variadíssimos do jogo não será a mesma coisa com um amigo do lado, dividir essa aventura altamente viciante é simplesmente divertido.

Mas é da natureza humana competir, e Super Star Ultra reconhece isso. Tudo bem que se ajudar para vencer chefes ou resolver puzzles seja divertido com uma mão amiga, mas também precisamos de um pouco de "competição". Nos diversos mini-games da coletânea, é possível disputar com o seu amigo, o que rende algumas risadas. Talvez esses joguinhos não sejam tão cativantes quanto a aventura principal, mas são um fator determinante nesse game épico.



### A versão definitiva

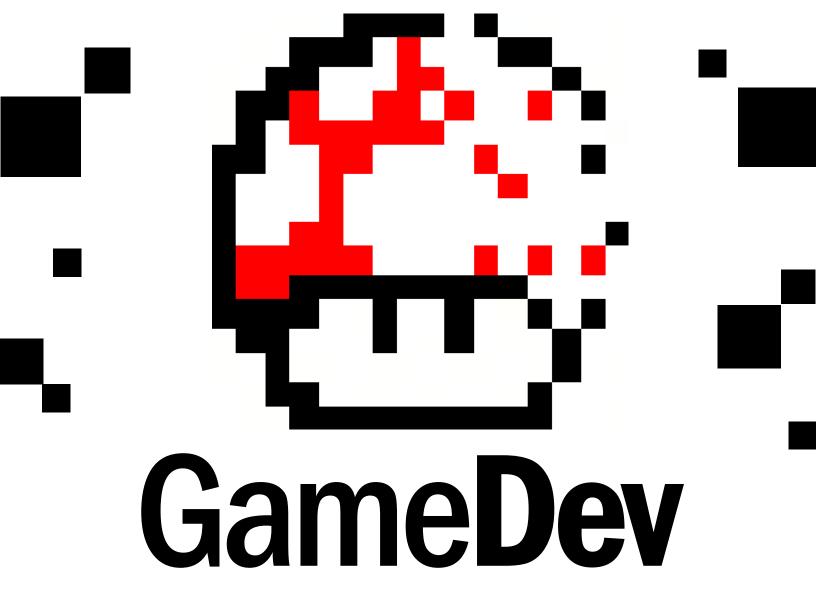
Como estamos entrando numa nova era da franquia Kirby, precisamos ter sempre em mente o passado brilhante da série, e é Super Star Ultra que eterniza a tradicionalidade de Kirby. Para alguns jogadores a versão original foi um dos melhores games do SNES, até por que era um dos jogos que vinha em alguns modelos do console (foi o que aconteceu comigo e me rendeu paixão eterna pelo game). Com Super Star Ultra você receberá vários games pelo preço de um só, não é só a melhor escolha no quesito diversão, mas também no plano econômico. Tudo bem que muitas aventuras possam ser fáceis demais, mas há alguns pontos do jogo altamente desafiantes. E nessa versão para o DS, a HAL teve todo o cuidado de trazer de volta todo o conteúdo da versão original e expandir ainda mais com novos jogos e extras. Além das aventuras inéditas dessa releitura, os tutoriais inseridos nessa versão são muito úteis para se aprender a usar cada um dos milhares de poderes de Kirby, assim como o uso da tela de toque, mesmo que seja bem limitado, trouxe mais comodidade em alguns casos. As remasterizações gráficas e sonoras são fenomenais, vistas nas cutscenes em 3D muito bem feitas e nas músicas eletrizantes.

Não há dúvidas de que, seja você um fã do Kirby ou um jogador louco por um game agradável e divertido, Kirby Super Star Ultra é altamente recomendado. Seja pelos seus gráficos fofos e agradáveis, pela sua música muito bem arranjada e feliz, por todo o seu conteúdo e durabilidade, esse é um dos games que merece destaque na suprema biblioteca de games do Nintendo DS. Tá esperando o que para pôr as mãos nessa pérola? Kirby's Epic Yarn pode ter um conceito bem distinto, mas não é por isso que devemos esquecer algo tão fantástico como Kirby Super Star Ultra!



**Kirby Super Star Ultra (DS)** 

GRÁFICOS **9,25** | SOM **9,25** | JOGABILIDADE **9,5** | DIVERSÃO **9,5** 



**PARTE 9:** 

Por **Sérgio Oliveira** 

# TRABALHANDO COM SISTEMAS DE DETECÇÃO DE COLISÃO NO XNA

Na edição anterior da coluna GameDev, nós vimos como criar, importar e trabalhar com um sprite dentro de um jogo XNA. Ainda exploramos um pouco do XNA, criando métodos de movimentação para o Sprite e limitando-a às bordas da tela do nosso jogo.

No encontro de hoje, daremos continuidade com o nosso projeto de jogo (disponível em http://links.nintendoblast.com.br/srqhy) e adicionaremos a ela um sistema bem simples de detecção de colisão entre dois sprites.

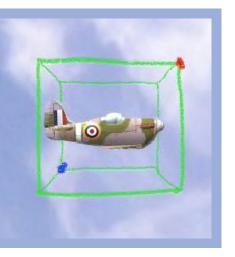
Lembrando que, para desenvolvermos o que é proposto nessa coluna, é necessário ter instalado em sua máquina o XNA Game Studio e o Microsoft Visual C# Express Edition, ambos gratuitos, que podem ser encontrados na sessão downloads do XNA Creators Club (http://creators.xna.com/en-US/downloads).





Fazer com que o *sprite* tenha sua movimentação limitada às bordas do nosso jogo não deixa de ser uma forma de detecção de colisão, bem simples, é verdade. Porém, em jogos 2D, geralmente se deseja realizar detecção de colisão entre dois ou mais *sprites* no jogo.

Existem várias formas de trabalhar detecção de colisões em qualquer jogo que se queira fazer – basta dar uma procurada no oráculo para constatar essa afirmação. Porém, o nosso objetivo aqui é apresentar um exemplo simples para os que acompanham a coluna possam entender o conceito.

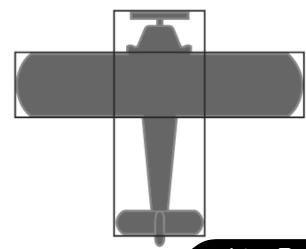


Quando estamos trabalhando com detecção de colisões, não é sensato pensar em trabalhar testando pixel por pixel em cada um dos *sprites* do jogo. Já imaginou o quão trabalhoso isso seria? E o quanto comprometeria a performance do jogo?

Dessa forma, os algoritmos de detecção de colisão trabalham com representações aproximadas das formas dos *sprites*, o que já facilita bastante a elaboração da sua fórmula. Os algoritmos de detecção de colisão mais comuns utilizam o conceito de *bounding boxes* que aproxima a forma do objeto com um ou mais retângulos, ou caixas (dai a palavra boxes). A figura abaixo nos mostra um *sprite* de um avião cuja forma é demonstrada por dois retângulos.

Uma maneira simples de implementar o teste bounding box é simplesmente verificar se as posições das coordenadas X e Y da primeira caixa (que envolve o Sprite que você deseja testar) está dentro da segunda caixa (que envolve o segundo objeto a ser testado).

Em outras palavras, o que estamos dizendo aqui é que devemos verificar se os valores de X e Y da caixa que queremos testar é menor ou igual aos valores de X e Y da outra caixa, mais a largura da outra caixa.

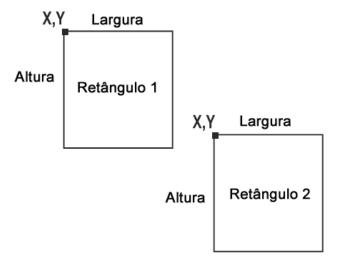


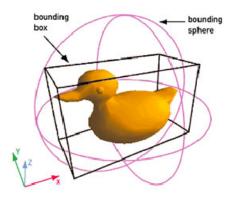
Sendo assim, mãos à obra. No arquivo **classSprite.cs**, vamos adicionar o seguinte método (nomeado de **detectaColisao**) que irá receberá um *sprite* como parâmetro e o testará com o Sprite atual. Se houver uma colisão, o método nos retornará verdadeiro.

```
public bool detectaColisao(classSprite outroSprite)
{
    //Verifica se o sprite colidiu
    if (this.posicao.X + this.tamanho.X > outroSprite.posicao.X &&
        this.posicao.X < outroSprite.posicao.X + outroSprite.tamanho.X &&
        this.posicao.Y + this.tamanho.Y > outroSprite.posicao.Y &&
        this.posicao.Y < outroSprite.posicao.Y + outroSprite.tamanho.Y)
        return true;

    else
        return false;
}</pre>
```

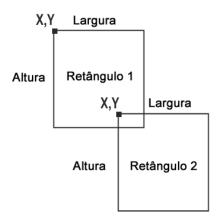
Para entender a lógica desse código, analise-o observando a figura abaixo e prossiga somente se tiver certeza do que está acontecendo aqui.





Analisando o exemplo do código, as duas caixas só irão se sobrepor se ambas as coordenadas X e Y do retângulo 2 estiverem no intervalo (X para X + largura, Y para Y + altura) do retângulo 1. Observando a figura acima, você verá que a coordenada Y do retângulo 2 não é maior que a coordenada Y mais a altura do retângulo 1. Isso significa que suas caixas podem estar colidindo. Porém, quando verificamos a coordenada X do retângulo 2, você verá que é que maior que a coordenada X mais a largura do retângulo 1, o que significa que as caixas não estão colidindo.

A figura abaixo ilustra uma situação em que você tem uma colisão. Nesse caso, você pode perceber que ambas as posições, X e Y, do retângulo 2 estão contidas no intervalo do retângulo 1. No exemplo de código, você também faz o teste oposto, verificando se as coordenadas X e Y do retângulo 1 estão contidas no intervalo do retângulo 2. Dessa forma, estamos nos prevenindo de, por exemplo, o canto superior esquerdo do retângulo 2 estar fora do retângulo 1, mas o topo deste estar dentro do retângulo 2.



Para testarmos o método na prática, vamos criar um segundo *sprite* no meio da tela do jogo. Para fazer isso, basta replicarmos o *sprite* que criamos no encontro anterior e incluir o código para testar colisões no método *Update* na classe *Game1*.

Primeiramente, vamos declarar uma nova variável de *sprite* no início da classe *Game1*, junto com as outras definições:

```
classSprite mySprite2; //Segundo sprite criado para o teste de colisão
```

Agora, no método LoadContent, incluiremos o código para a criação e inicialização do Sprite:

E não nos esqueçamos de adicionar o código para descarregar o sprite no UnloadContent:

```
mySprite2.textura.Dispose();
```

No método Update, incluiremos o código para movimentar o sprite na tela:

```
mySprite2.Mover(); //Moverá o sprite dentro dos limites da tela do jogo
```

E, finalmente, no método Draw vamos incluir o código para desenhar o novo sprite na tela do nosso jogo:

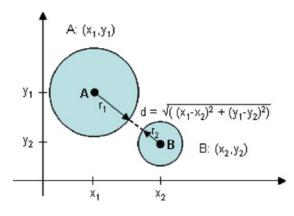
```
spriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend);
mySprite1.Draw(spriteBatch);
mySprite2.Draw(spriteBatch);
spriteBatch.End();
```

Nesse momento, se você executar o seu jogo, perceberá que os dois *sprites* estão se movimentado, mas ainda não estão colidindo. Nós resolveremos isso adicionando uma chamada ao método *detectaColisao* no método *Update* e alterando a velocidade entre os *sprites*, conforme segue abaixo:

```
if (mySprite1.detectaColisao(mySprite2))
{
   //Quando os sprites colidirem, suas velocidades mudarão entre si
   Vector2 tempVelocidade = mySprite1.velocidade;
   mySprite1.velocidade = mySprite2.velocidade;
   mySprite2.velocidade = tempVelocidade;
}
```

Agora sim, se você executar o seu jogo, irá perceber que os *sprites* estão colidindo um com o outro, além de colidirem com as bordas da janela. Bacana, não?

Contudo, apesar do sistema de detecção de colisões estar utilizando o algoritmo do *bouncing box*, depois de alguns testes você perceberá um problema. Se os *sprites* colidirem diagonalmente, eles irão colidir antes de atingirem um ao outro de verdade. Isso está ocorrendo justamente por utilizarmos caixas para representar a forma geométrica das esferas.



Quando queremos testar colisões entre esferas, teremos que verificar se a distância entre os centros delas são menores que a soma dos seus raios. Em caso positivo, então uma colisão ocorreu. Essa é a forma mais eficiente de detectar colisões entre duas esferas.

Para darmos suporte a esse sistema, na classe *classSprite* vamos criar duas novas propriedades, uma chamada centro e outra raio, que serão calculadas de acordo com outra propriedade do Sprite.

```
public Vector2 centro { get { return posicao + (tamanho / 2);} } //0
centro do sprite
public float raio { get { return tamanho.X / 2; } } //0 raio do sprite
```

Em seguida, criaremos um novo método para testar esse tipo específico de colisão:

Finalmente, vamos atualizar o método *Update* na classe *Game1* para chamar o método *detectaColisaoCirculo* ao invés do *detectaColisao*. Agora sim, você perceberá que os círculos só irão colidir quando eles de fato colidirem .

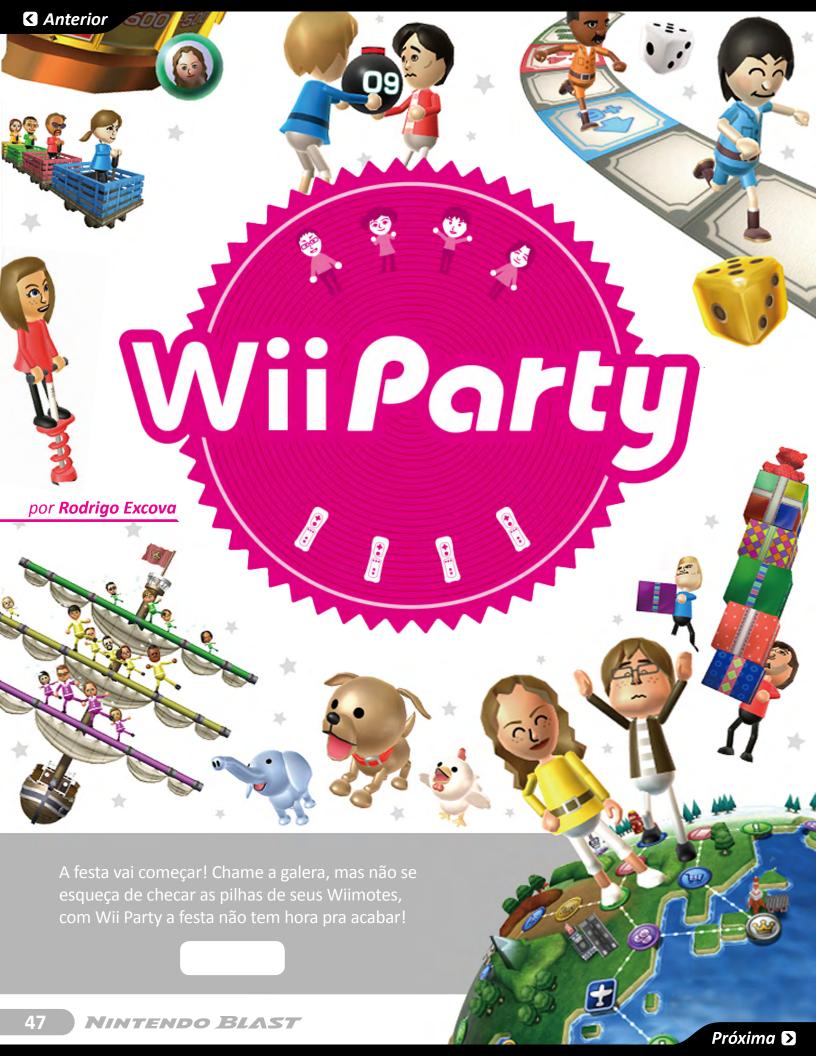
No encontro de hoje nós trabalhamos a ideia básica de um sistema de detecção de colisões entre dois sprites em um jogo 2D. Aos poucos estamos avançando nos conceitos de programação de jogos e no nosso próximo encontro capturaremos a entrada de dados do jogador via teclado e a utilizaremos para controlar um dos nossos sprites. Fique ligado e até lá!

O projeto atualizado com o código desse encontro pode ser baixado no endereço http://links.nintendoblast.com.br/khfvf









### Diversão de longa data

Os jogos de tabuleiro foram com certeza, responsáveis por grande parte dos momentos de diversão e lazer de seus pais e avós. As gerações anteriores aos consoles caseiros "perdiam" horas com suas famílias e seus amigos jogando clássicos, como Ludo, Damas, O Jogo da Vida e outros deste mesmo estilo. Não acredita? É só perguntar. Ou então procure você mesmo, dentro daquele baú de coisas antigas que fica perdido no porão ou no sótão de sua casa ou de sua avó. Certamente você irá encontrar algum dos jogos citados acima. De uns tempos pra cá, porém, as coisas mudaram um pouco. Como poderíamos nos prender à um simples jogo com dados e cartas, se ao alcance das mãos tínhamos Mario, Samus, Link e Kirby nos aguardando para aventuras incríveis e inesquecíveis? Exatamente por isso é que o baú de sua avó está cheio destes jogos e, exatamente por isso também, a Nintendo mais uma vez revolucionou. Mario Party foi o precursor que chegou para unir estes dois tipos de entretenimento: tabuleiro + tecnologia. O resultado: um sucesso fenomenal. Pessoas de gualquer idade ou geração se divertindo em frente ao videogame com uma fórmula extremamente antiga, porém belamente renovada. Pois bem. Mês que vem chega às lojas um dos lançamentos mais aguardados do ano para quem desossou Mario Party e gosta de jogos casuais: Wii Party. Dessa vez, ao invés de personagens carimbados da Big N, você vai participar de disputas com seus próprios Miis, seguindo as fórmulas de Wii Sports Resort e Wii Fit Plus. E, por mais clichê que seja, uma coisa é certa: diversão garantia pra você, o papai e o vovô.

### Festas para todos os gostos

São 3 modalidades de jogo para escolher: Party Games, Pair Games e House Party. Dentro de cada uma delas, existem diversas sub-modalidades, bem diferentes entre si. Ao escolher "Party Games", por exemplo, você pode jogar o "Board Game Island", clássico jogo de tabuleiro competitivo onde ganha quem chegar na saída primeiro. Neste modo, uma das primeiras coisas que chamam a atenção é a interatividade do tabuleiro e do cenário com os jogadores. Praticamente todas as casas onde você para tem uma ação extra, que pode ser de diversos de tipos: desde as mais simples, que fazem com que você ande um determinado número de casas para frente ou para trás, até alguns inovadores, como pterodátilos, tiranossauros e estátuas de pedra que podem ajudar ou atrapalhar você no cenário.



A interação com o próprio cenário é muito grande também. Você rola dados ao chegar em um cipó, para saber quão longe você consegue ir ao se soltar dele. Ao passar por partes onde você deve caminhar sobre caixas que flutuam sobre a água, somente escolhendo o caminho certo você pode seguir ileso. Caso escolha o errado, o número que você tirou no dado se transforma em um zero e sua rodada termina por aí mesmo. Também existem trechos onde você irá encontrar barreiras de rocha ou entradas de vulcões, que só permitirão que você continue se tirar um alto número no dado.

A ordem que os Miis irão jogar também muda a cada rodada. No início de cada turno é disputado um minigame. O vencedor joga primeiro, e rola dois dados que vão de um a seis. O segundo colocado também joga dois dados, porém o segundo vai somente até três. Por isso, a importância de vencer o máximo possível de joguinhos.

A parte cooperativa do "Pair Games" acaba se tornando extremamente divertida também. Em um deles, o "Balance Boat", você e seu amigo devem se ajudar em mini-games cooperativos. Após cada rodada, é mostrado aos jogadores o mastro de um navio, onde devem ser posicionados dois Miis de modo que o peso fique equilibrado e os bonequinhos não caiam. Se a dupla conseguir concluir o mini-game, Miis de mesmo tamanho são disponibilizados para equilibrar, o que facilita (e muito) o controle do peso. Caso falhem, Miis de tamanhos diferentes deverão ser posicionados, e um planejamento melhor deverá ser feito para evitar o desastre.

E temos ainda o modo mais inovador e talvez, um dos mais divertidos de todo o game: o House Party. Ao selecionar este modo, ainda temos 5 sub-modalidades disponíveis. No "Animal Tracker", você primeiramente larga seus Wii remotes enfileirados na mesa ou no chão. Em seguida, um animal aparece na tela fazendo seu som característico (um cãozinho aparece latindo, por exemplo). Após isso, cada Wii remote emitirá um som diferente, e ganha o primeiro a pegar o que emite o som referente ao animal que apareceu anteriormente. Já no "Hide N' Hunt" (para mim, um dos mais legais se você dispõe de bastante espaço), um dos jogadores sai da sala e os outros escondem seus Wii Remotes pelo ambiente. Depois, o jogador que saiu volta, e deve procurar os controles escondidos. Se você demorar muito, sons serão emitidos para ajudar na localização.







## NINTENDO BLAST

Confira outras edições em: revista.nintendoblast.com.br