

NINTENDO BLAST

www.nintendo.com.br

EDIÇÃO Nº20 MAI/2011



THE LEGEND OF **ZELDA**TM OCARINA OF TIMETM 3D



Renovando a experiência

Chegou a hora de se reinventar! E isso não vale só para a Revista Nintendo Blast, que ganha um novo visual nesta edição, mas também para a nossa capa: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**. O game que dispensa apresentações chega ao Nintendo 3DS abusando do efeito 3D, tela de toque, giroscópio, e ainda inclui no pacote o modo "Master Quest" - todos os detalhes você encontra na nossa Prévia especial. E como sempre, a edição está recheada de conteúdo como Análises, N-Blast Responde, Perfil, A História dos Videogames e até uma Pré-Cobertura da E3 2011! Divirta-se! – **Sérgio Estrella**.

N-BLAST RESPONDE

Perguntas dos Leitores

05

PERFIL

Ganondorf (Zelda)

06

PRÉVIA

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

08

PRÉVIA

Spiderman: Edge of Time (Wii)

15

ESPECIAL

Os Games Imperdíveis do 3DS

19

ANÁLISE

S. Street Fighter IV Samurai Warriors

26

ANÁLISE

Conduit 2 (Wii) Radiant Historia (DS)

37

ESPECIAL

3DS: Análise do Portátil

51

COBERTURA E3 2011

O que queremos na E3 2011?

60

ESPECIAL

O que ainda resta para Wii e DS?

75

A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

O Pong (1974)

85

DISCUSSÃO

Videogames e Violência

89

EDITOR CHEFE

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETORA DE DIAGRAMAÇÃO

Paula Travancas

REDAÇÃO

Alex Sandro
Sérgio Oliveira
Rodrigo Estevam
Daniel Moisés
Gustavo Assumpção
Alveni Lisboa
Rodrigo Trapp
Jaime Ninice
Paula Travancas
Ricardo Syozi
Romero Araújo
Igor Chacon
Leonardo Marinho

REVISÃO

Daniel Moisés
Jaime Ninice
Alveni Lisboa
Sérgio Oliveira
Rafael Neves
Douglas Fernandes
Lucas Oliveira
Filipe Gatti
Rodrigo Estevam
Leonardo Marinho
Alex Sandro
Bruna Lima
Rodrigo Trapp
Carlos Heinecke
Leandro Freire
Filippi Gustavo
Romero Araújo
Sérgio Estrella

DIAGRAMAÇÃO

Felipe de França
Alex Silva
Victor Olavo Rocha
Caio Domingues
Douglas Fernandes
Paula Travancas
Gustavo Assumpção
Guilherme Vargas
Sérgio Estrella

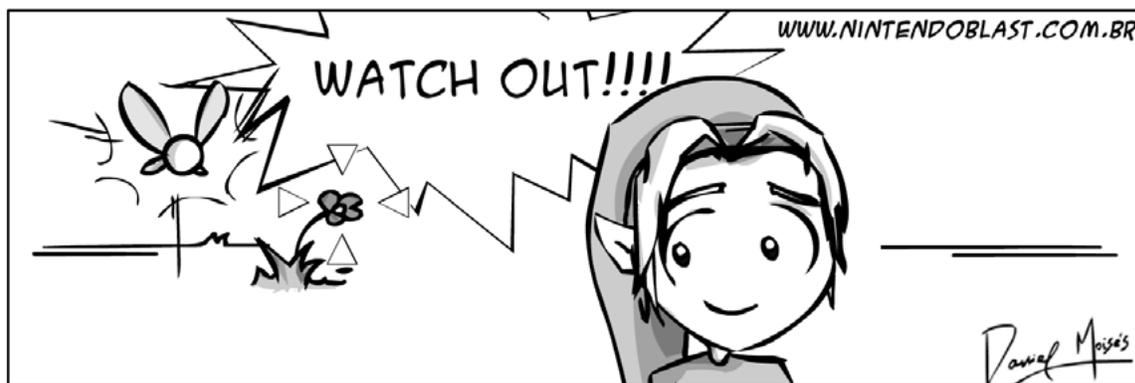
CAPA

Daniel Moisés
Sérgio Estrella

SUBSTITUTO por *Daniel Moisés*



DEPOIS...



Moral da História:
Podia ser pior... podia ser o Tingle.

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

NINTENDO BLAST
3 ANOS



Quer ganhar um jogo de 3DS, Wii ou DS?!

PARA CONCORRER, BASTA POSTAR A SEGUINTE MENSAGEM NO SEU TWITTER:

Quero um **[Nome do Jogo]** na Promoção da Revista @ nintendoblast! Baixe a revista e participe! <http://kingo.to/DJO>

SUBSTITUA "[NOME DO JOGO]" PELO NOME DO GAME QUE VOCÊ QUER GANHAR! O SORTEIO SERÁ REALIZADO DIA 25/06, NO TWITTER @NINTENDOBAST.

Regulamento: A promoção "Revista Nintendo Blast" é aberta a todos os residentes em território nacional. Para participar da promoção, basta ao participante ser leitor regular da revista Nintendo Blast, e tweetar a mensagem acima. O sorteio será realizado pelo sorteio.me. O prêmio é pessoal e intransferível. A promoção é vetada aos editores, redatores e colaboradores do Nintendo Blast. O vencedor terá que ceder sua imagem (fotografia) para que seja veiculada no Nintendo Blast. Os participantes concordam com todas as regras acima e se comprometem a não contestar o resultado final. Serão aceitas os tweets com data entre 31 de maio de 2011 e 25 de junho de 2011. A divulgação do vencedor será feita no Twitter e na Revista Nintendo Blast nº21. O vencedor receberá o prêmio até 90 dias após a data de divulgação do resultado. O prêmio foi gentilmente cedido pelo membro da equipe Romero Araújo.

N-BLAST RESPONDE!



N-Blast Responde versão revista digital chegou! Um pouco diferente da coluna semanal do site, onde são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leia, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).

Pandora's Tower parece incrível. Mas será que rola no Ocidente?

Anônimo da Silva



Parece realmente fantástico, vi uns trailers pelo YouTube e gostei muito. Porém, tem aquele problema clássico, o jogo é de uma pegada bastante japonesa, vai ser bem difícil ele dar as caras por esse lado do globo...

Porém a esperança sempre existe, e no final podemos até ser **surpreendidos por outro lançamento tão bacana quanto**.



Pedra, com tantos remakes, e jogos nada a ver com os personagens (aquele de GC), quando você acha que sairá um Starfox NOVO de verdade? (não que o 64 3D já não seja de explodir cabeças, claro)

Anônimo da Silva

O Project Café está pintando por aí. Não custa nada pedir para a Nintendo nos surpreender mais um pouquinho.



Gostaria de elogiar e incentivar a coluna Game Dev. Parabéns ao Sergio Oliveira e ao Nintendo Blast pela iniciativa. Nós estudantes de programação agradecemos. E também parabenizar a revista toda que é muito boa. GO, N-Blast!

Henderson A. Costa



Sérgio O. é merecedor de todo e qualquer encômio dirigido à sua coluna totalmente excelente. É o funcionário do mês!



Já existe uma data para o início das vendas do Nintendo 3DS no Brasil? E qual será o preço aproximado?

WathLOL

Oficialmente ainda não temos nenhuma informação sobre. Nenhumazinha...



Qual Link você prefere? (Toon Link, Link normal...)?

WathLOL

Pode ser este?





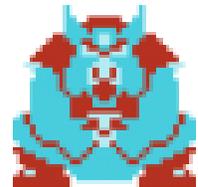
Vilão da série Zelda, Ganondorf é o rei dos Gerudos e o único homem de sua raça, que só recebe alguém do sexo masculino a cada 100 anos. O rapaz, de aparência assustadora, é megalomaniaco e está sempre em busca do poder da Triforce, artefato sagrado criado pelas Deusas Nayru, Farore e Din, logo após a criação de Hyrule, e que concede poderes inimagináveis ao seu possuidor.

Também conhecido como rei da escuridão, Ganondorf surge épica e inicialmente nas histórias de Ocarina of Time. Aqui o vilão, até então somente com a posição de líder dos Gerudos (raça de ladrões do deserto), costuma visitar o castelo de Hyrule, na capital, representando o seu povo e mostrando uma falsa fidelidade ao Rei. Porém, sua aparência obscura e espírito ganancioso não transmitem confiança à Princesa Zelda, que prevê um acontecimento amaldiçoado com base nos seus sonhos, os mesmos de Link, e que prenuncia toda a onda de acontecimentos futuros na história de Ocarina of Time.

Ganondorf se aproveita do momento em que Link, já equipado com a Ocarina of Time e tendo aprendido a Song of Time, resolve ir ao Temple of Time - último dos redutos templares até então, que guarda a Master Sword e a Triforce, que nunca deveria ser tocada por entidades ruins. O selo é quebrado por Ganondorf, que, não desperdiçando a oportunidade de conquistar o mundo, rouba a Triforce, mas, pelo artefato sagrado ter se recusado a se entregar por completo a ele, acaba absorvendo somente uma parte dela, a do poder. Já as outras partes ficam com Link (Coragem) e Zelda (Sabedoria).

por **Leonardo Marinho**
e **Jaime Ninice**

Revisão: Filipe Gatti e Sérgio Oliveira.
Diagramação: Paula Travancas



The Legend Of Zelda



Em Zelda II, o vilão só aparece na tela de Game Over



À esquerda: A Link to the Past
À direita: Oracle of Ages e Seasons



À esquerda: Wind Waker. Acima: Four Swords Adventures



Ganondorf em suas duas formas: acima em *Ocarina of Time* e abaixo em *Twilight Princess*

Em meio a todos esses eventos, podemos ver em Ganondorf, um maligno espírito destruidor, sua sede pelo poder, e como ele espalha caos e sofrimento por toda Hyrule. Sua maldade e ira, somadas ao poder do artefato sagrado, culminam na transformação num demônio enorme com aparência de porco e força sobrehumana chamado Ganon. Porém, é impedido por Link e Zelda, que após muitos esforços, conseguem lacrá-lo dentro do Dark World.

Mas o camarada sempre volta, e marca presença nos games da franquia, fugindo do Dark World, influenciando outros vilões e os transformando em marionetes, e até mesmo sendo ressuscitado por seus fiéis servos, como aconteceu em Oracle of Ages e Seasons.



Tido como um dos lutadores mais experientes na série Smash Bros., Ganondorf possui grande porte físico, bastante atlético mas um pouco pesado, e por isso é um pouco lento em seus movimentos.

Porém ele guarda consigo uma das mais poderosas forças e concentração de ataque.

Mesmo sendo tão ganancioso (e vários outros adjetivos negativos), Ganondorf conquistou o coração dos jogadores e consolidou-se como um dos vilões mais estilosos e adorados do mundo dos games.

Não confunda: Ganondorf é o verdadeiro nome do vilão, enquanto Ganon é sua forma de besta.

Jogos em que aparece:

- The Legend of Zelda (NES)
- Zelda II: The Adventure of Link (NES)
- The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)
- The Legend of Zelda: Oracle of Seasons e Oracle of Ages(GBC)
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
- The Legend of Zelda: Four Swords (GBA)
- The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
- The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GC)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/WII)
- Super Smash Bros. Melee (GC)
- Super Smash Bros. Brawl (Wii)

3DS



THE LEGEND OF ZELDA™ OCARINA OF TIME™ 3D

por **Gustavo Assumpção**

Revisão: Carlos Heinecke e
Jaime Ninice. Diagramação:
Gustavo Assumpção

Parece que foi ontem, mas já se passaram quase treze anos desde que o clássico *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* foi lançado. Considerado por alguns jogadores o melhor game de todos os tempos, ele foi responsável por uma verdadeira revolução nos games de aventura, implementando inovações que acabaram se tornando base para vários games do mesmo estilo. Tantos anos depois, eis que teremos a oportunidade de reviver todos os momentos memoráveis que a aventura original nos apresentou em 1998 – e agora todos completamente refeitos aproveitando o hardware poderoso do 3DS.

Em meio à quantidade absurda de games apresentados para o Nintendo 3DS na última E3, a Nintendo guardou até o último momento um dos mais inesperados: uma versão refeita do clássico absoluto Ocarina of Time. Para despistar os afoitos, Shigeru Miyamoto comentou que essa era apenas uma demonstração técnica, e que poderia (ou não) resultar em um lançamento futuro.

A confirmação do desenvolvimento oficial do remake só aconteceu mais tarde, rapidamente tornando esse um dos mais esperados games do portátil. Desenvolvido em conjunto com o novato estúdio Grezzo Games (coordenado pelo grande Koichi Ishii, o criador da série Mana), The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D será a oportunidade para que jogadores mais novos possam experimentar o game pela primeira vez ao mesmo tempo em que jogadores mais velhos possam novamente reviver os vários momentos marcantes da aventura. "As pessoas que jogaram o original no Nintendo 64 já estão com seus vinte e poucos anos. Então eu pensei que era provavelmente uma boa hora para refazê-lo agora. Essa foi uma das razões", revelou Miyamoto em um dos episódios do Iwata Asks.



Uma aventura épica

Zelda nunca foi uma série focada em seu enredo. Em praticamente todas as versões, a história só serviu de pretexto para a aventura principal, que quase sempre é ancorada na jogabilidade. Com Ocarina of Time isso não foi diferente, apesar de que aqui podemos ter acesso a traços importantes da saga que nos ajudam a interpretar vários acontecimentos presentes em outros episódios. Esse diálogo é algo, sem dúvida alguma, bastante interessante, principalmente para os fãs mais aficionados. É em Ocarina que podemos viajar para as origens da história, conhecer o surgimento das linhagens dos personagens e ter acesso a alguns dos personagens mais marcantes. A lenda que abre caminho para a aventura conta o surgimento de Hyrule. Segundo ela, quando tudo era caos e o "nada" imperava, três deusas desceram no meio dessa desordem, criaram a vida e trouxeram a ordem para o universo. Din, a deusa do poder, tingiu as montanhas com seu vermelho e criou as terras por onde os seres vivos puderam andar e se desenvolver; Nayru, a deusa do conhecimento, trouxe a feitiçaria e a ciência, para permitir que os seres vivos conseguissem vencer os obstáculos impostos pela natureza; por fim, Farore, a deusa da coragem, criou todas as formas de vida. Após seus atos criativos, as três subiram aos céus e deram origem à Triforce, um artefato dourado místico, cheio de poderes e que permite a quem o possuir dominar as três forças mais importantes do universo: a coragem, o poder e o conhecimento. Estando selada no Temple of Time, a Triforce ficou por incontáveis anos protegida da cobiça dos homens.

Esse prólogo serve de abertura para um enredo que, embora banhado em clichês não só da própria série, mas dos demais games de aventura/RPG, tornou Ocarina of Time extremamente cativante para os jogadores. Nele, você assume o papel de Link, um suposto Kokiri que vivia na Kokiri Forest sendo o único da floresta a não possuir uma fada.



No entanto, quando a Great Deku Tree, um tipo de ancião para todos os Kokiri, sofre uma maldição, ele manda a fada Navi acompanhar Link numa missão. Essa missão começa tímida, mas logo se torna uma jornada épica para salvar Hyrule, que é onde se passa o jogo. A jornada conta com salvar princesas, desvendar segredos, superar os desafios dos templos, enfrentar chefões, encarar viagens no tempo, solucionar puzzles e muito mais para frustrar os planos de Ganondorf em obter o poder máximo da Triforce. É magnífico como a trama consegue fazer o jogador se sentir de fato como Link, um garoto aparentemente comum que recebe uma das mais difíceis tarefas: salvar o mundo.

Uma verdadeira epopeia

Considerado um dos games mais bem produzidos, inspirados e importantes da história, Ocarina of Time foi criado originalmente por um time de mais de 200 pessoas, oferecendo uma variedade nunca antes vista. A quantidade de elementos de jogabilidade, a boa execução das ideias de Shigeru Miyamoto e a presença de novos padrões de design conseguiram completar um pacote que ainda reservava muitas surpresas inesperadas. Dessa forma, Ocarina of Time acabou se tornando o padrão para os games em três dimensões de uma forma que nenhum outro game conseguiu (veja box).

Com a presença de um gigantesco ambiente em três dimensões, rico em detalhes, localidades e possibilidades de interação, nada mais justo do que controles extremamente precisos também fazerem parte do pacote.

Um verdadeiro divisor de águas

Poucos são os jogos que conseguem influenciar toda uma geração de videogames da forma como Ocarina of Time fez na época do Nintendo 64. Primeiramente, foi um game que criou um mundo vasto, repleto de sidequests e tudo em polígonos. A movimentação por planos tridimensionais possui pilares em Super Mario 64 (N64), mas Link não só anda e corre, ele também, diferentemente de Mario, luta com espadas. Como fazer com que as batalhas se comportassem bem em um jogo 3D? A resposta é o Z-Targeting, sistema de mira que foca o jogador em um alvo e faz com que você sempre esteja de frente para o adversário. O recurso deu tão certo que quase todos os jogos em três dimensões o usam. Mas não somente games de aventura se beneficiaram, como também jogos de luta e até FPS (quem se lembra do lock-on de Metroid Prime?). Em um momento em que se preocupava com a passagem dos jogos do mundo 2D para o 3D, Ocarina of Time foi uma certeza de que, seja em 2 ou 3 dimensões, os videogames continuariam com toda a sua grandiosidade!





E isso acontece magistralmente devido a uma série de caminhos acertados tomados já no período de desenvolvimento. Os principais reflexos disso são dois elementos fantásticos: o auto-jump e a trava de mira. O primeiro torna a interação com objetos extremamente funcional, já que permite ao jogador saltar buracos, subir escadas, escalar plataformas automaticamente, sem a necessidade da utilização de botões. Já a trava de mira permite ao jogador posicionar a câmera de maneira perfeita para atacar determinado inimigo, tornando os combates extremamente simples e funcionais, principalmente para jogadores novatos. Esse elemento impede que a câmera se perca em meio à ação, dando aos combates um tom de precisão único. Interessante é perceber que a jogabilidade será ainda mais consistente nesse remake, graças a uma série de implementações que a equipe de desenvolvimento está realizando – tudo para aproveitar as facilidades que o Nintendo 3DS pode oferecer. A maior delas é a utilização da tela inferior como um inventário, o que vai otimizar a utilização dos itens e permitir trocas rápidas entre os equipamentos sem perder muito tempo.

Lindo nos polígonos, maravilhoso em 3D

Para os padrões da época, Ocarina of Time para N64 possuía uma qualidade gráfica invejável mesmo sem cutscenes em alta resoluções como acontecia nos games de PlayStation. Havia vida nas planícies, nas cidades, nos rios, nas montanhas, nos desertos e em toda a gama de personagens e inimigos que o game nos apresentava. No 3DS, tudo isso se tornará muito mais lindo e real (já que elementos “saltarão” aos olhos e o ambiente “afundará” dentro da tela). A principal diferença não foi na estrutura, mas nas texturas, que agora usam cores mais claras. As roupas de Link estão mais detalhadas, assim como seu cabelo e suas expressões faciais mais convincentes. O mesmo para cenários como a Kokiri Forest e o Market, que receberam um belíssimo banho visual. As animações do herói também ganharam um bom trato, assim como as batalhas, agora mais intensas.



Quem jogou o remake garante que a sensação de controlar o novo game é bem parecida com a que foi experimentada pelos jogadores lá em 1998. Golpear os inimigos com o botão B enquanto utiliza o escudo com o R parece estar tão natural quanto foi lá na primeira vez. Outro elemento que parece estar funcionando bem é o controle do Link com o Circle Pad. A precisão que o novo controlador possui é superior a da alavanca analógica do Nintendo 64, deixando tudo mais fluente e natural.

A função do botão Z agora é desempenhada pelo L, exatamente como acontecia em Wind Waker. O resultado é bem interessante, não comprometendo a experiência. O mesmo acontece com a utilização do giroscópio para a utilização de alguns itens. Ao se utilizar o Hookshot, por exemplo, é possível utilizá-lo da maneira tradicional ou então movimentar o próprio Nintendo 3DS para definir a direção que o item irá tomar. Apesar de ser uma adição despreziosa, ela dá ao game uma modernizada muito bem vinda.

Um canivete suíço ambulante

Onde Link guarda todos os seus itens ninguém sabe, mas por que eles são indispensáveis para o sucesso do jogo, todo mundo sabe a resposta. Não é apenas de espada e escudo que Link superou seus obstáculos, mas com diversas outras cartas na manga, algumas com efeitos em combate e outras feitas estritamente para resolver puzzles. A lista de parafernália é grande, e a maioria se tornou memorável. No 3DS todos esses itens estarão de volta, mas, dessa vez, serão acessíveis pela touchscreen. Confira os principais:



ESTILINGUE: Obtido logo no início do jogo, é uma das armas de longo alcance durante a infância de Link. Não é tão poderoso, mas ajuda resolver puzzles. No 3DS, será possível controlar a mira pela movimentação do portátil (ou pelo Circle Pad, se preferir).

OCARINA: O instrumento musical mais famoso da série agora recebe seu próprio espaço na touchscreen. Não é preciso colocar a Ocarina em um dos slots para itens, ela tem o seu próprio. Além disso, a tela inferior do 3DS serve como guia para tocar as canções.

BOTAS DE FERRO: Falar nas botas de ferro de Link é lembrar do transtorno do Water Temple. Na versão 3D de Ocarina of Time, a touchscreen ajudará o jogador a colocar e tirar as pesadas botas, uma bênção para quem jogou a versão original.



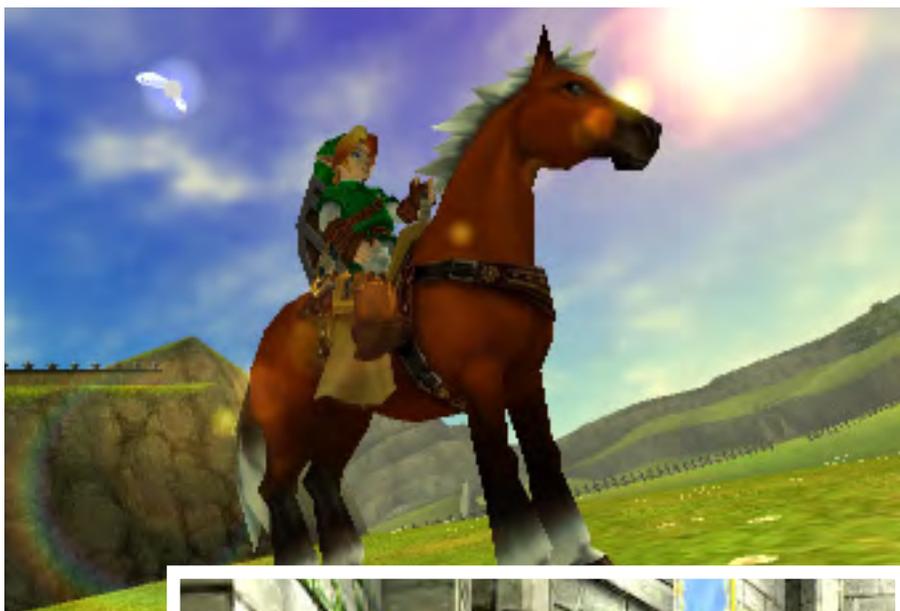
Novidades pra fã nenhum botar defeito

Quem pensa que este remake será apenas uma versão melhorada visualmente precisa ficar atento: a Nintendo está trabalhando duro para oferecer uma série de novidades realmente grandes, principalmente para os jogadores mais exigentes.

Entre as novidades presentes está a presença de um inédito Boss Challenge, que vai permitir que o jogador enfrente os chefes da aventura principal quantas vezes quiser. Não sabemos até o momento de que forma isso vai acontecer, se esse modo será destravado após o término do game ou coisa parecida. O que já foi confirmado pela Nintendo é que após vencer todos em sequência, uma grande recompensa será destravada para o jogador.

Outra novidade é a presença do modo Master Quest, que já havia sido lançado no ocidente dentro de um disco bônus que vinha junto de Zelda Wind Waker, lançada em 2003 na América do Norte. Além de mais difícil, essa versão traz dungeons redesenhadas e puzzles inéditos – praticamente um segundo jeito de terminar o mesmo game.

A Nintendo ainda revelou que novas cenas e até mesmo mudanças sutis dentro das dungeons podem acontecer, tudo para deixar o game mais balanceado e divertido. Até o momento nem sabemos quais serão essas alterações, mas é bem provável que alguns desafios se tornem mais agradáveis do que foram lá em 1998. Faltando menos de um mês para o seu lançamento, Zelda: Ocarina of Time 3D promete ser um dos grandes destaques de 2011. 



EXPECTATIVA

5 

**The Legend of Zelda:
Ocarina of Time 3D (3DS)**

Nintendo/ Grezzo

Gênero: RPG/ Ação

Lançamento: 19 de junho de 2011

Wii

Prévia

Spiderman: Edge of Time

por **Rodrigo Trapp**

Revisão: Rodrigo Estevam e Alveni Lisboa. Diagramação: Douglas Fernandes

Sempre que um novo game do Spider-Man é anunciado, as especulações começam e a sede de notícias parece insaciável. Poucas franquias de heróis têm tido jogos tão legais quanto os que têm a assinatura do Aranha (só consigo me lembrar dos games do Batman com tamanha qualidade). E, novamente está sendo assim. Conforme a data vai se aproximando, novas informações, boatos e imagens de Spider-Man: Edge of Time pipocam por aqui e por ali. Então, tire a teia da cadeira, pare de comer mosca e vamos ver o que podemos esperar deste novo game.

Que viagem, aranha

Peter Parker pode morrer! Foi com essa premissa que tivemos o anúncio da Activision e da Marvel, no dia 31 de março, do novo game do Aranha para múltiplas plataformas: "Spider-Man: The Edge of Time". Esse minúsculo pedaço de história que foi liberado junto com o anúncio do jogo causou certa estranheza na mídia especializada, mas não chegou a chamar tanto a atenção.

Após isso, porém, mais alguns detalhes foram revelados junto com um primeiro trailer, e o enredo passou a ficar bem interessante: Um maléfico cientista da Alchemax, que vive no universo (e na época) do Spider-Man 2099, viaja no tempo até encontrar e matar o Amazing Spider-Man. Devido a este assassinato, o curso da história do mundo mudou. Isso fica bem claro durante o trailer apresentado, quando vemos a estátua da liberdade se transformando em algum tipo de guerreira, com direito a escudo, espada no lugar da tocha e tudo o mais, enquanto a narração diz que "Existe



uma escuridão tomando conta deste mundo, e o único que poderia me ajudar, já está morto”.

Devido a essas visíveis alterações em seu universo, Spider-Man 2099 vê o que a morte de Amazing Spider-Man causa e, a partir daí, sem uma maior explicação os dois aracnídeos devem trabalhar juntos para evitar essa tragédia. Esse roteiro maluco é assinado pelo aclamado Peter David, co-criador de Spider-Man 2099 nos quadrinhos.

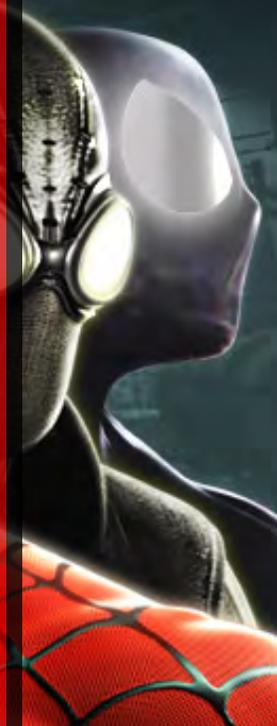
Não fica bem claro como é feita a comunicação entre os dois Aranhas através do tempo. Só o que se pode notar em algumas cenas é o que o estúdio Beenox (responsável pelo game e também por *Shattered Dimensions*) chama de “causa e efeito” - cada ação praticada no universo Amazing terá um reflexo direto no universo 2099. Tudo o que for alterado no passado, implicará em uma mudança no futuro. O trailer mostra um robô sendo destruído por Amazing Spider-Man e, ao mesmo tempo, em uma “janelinha temporal” que fica no canto direito inferior da tela, um descendente do robô caindo por terra no futuro, bem em frente ao Spider 2099. Parece interessante, não?



MAS QUE TANTA ARANHA DIFERENTE RESOLVEU APARECER?

Quem jogou *Spider-Man: Shattered Dimensions* ou é fã do aracnídeo, já deve estar familiarizado com essas “versões” (ou “universos”) do Homem-Aranha dos quais estamos falando. São personagens criados em diferentes épocas para os quadrinhos, que têm um mundo próprio. Todos são Spider-Man, mas cada um tem suas particularidades e mundo únicos. Nesta matéria optamos por manter os nomes originais, ao invés de colocar as traduções.

Mas, e essa mistura toda? Nas revistas, os mundos são diferentes e não coexistem. Como explicar essa história se os “universos-aranha” não são uma coisa só, que esteja separada apenas por uma linha de tempo? É amigos, tem muita gente se perguntando isso. E os criadores de *Edge Of Time* já estão sabendo. Segundo eles “tudo será explicado no game”. Para nós, fãs, resta esperar.



Mas eu já joguei isso!

“Queremos criar uma experiência completamente distinta em Spider-Man: Edge of Time ao trabalhar com Peter David na história, e ao criar uma experiência de alto risco onde o tempo está contra você e o futuro do Spider-Man está na corda bamba.”, diz Dee Brown, diretor do estúdio Beenox.

Uma “experiência completamente distinta” infelizmente não é o que nos foi apresentado até agora, pois tudo lembra muito o que foi visto em Shattered Dimensions, no ano passado. A jogabilidade parecer bem similar, pois você controla o Aranha em terceira pessoa, com uma ação que se baseia em diversos golpes acrobáticos, com a opção de utilizar ou não sua teia de diversas formas diferentes, seja para atacar, seja para se movimentar. O que pudemos ver é que existem muitos inimigos para bater e isso é muito bom. Os personagens também são os mesmos (Amazing e 2099 eram personagens de Shattered Dimensions, que ainda trazia os universos de Ultimate Spider-Man e Noir Spider-Man), além, é claro, de o estúdio responsável continuar sendo o Beenox. A Activision, no entanto, nega as comparações e já afirmou mais de uma vez já que Edge of Time não será uma mera continuação do jogo anterior do aracnídeo.



Pelas imagens, trailers e enredo que foram liberados até agora, *Spider-Man: Edge of Time* tem tudo para ser um grande jogo, acertando em cheio o gosto dos donos de Wii, DS e 3DS. Agora é aguardar a E3 para novas informações, pois o game ainda não tem uma data de lançamento definida. Só sabemos que está agendado para o terceiro trimestre. 

EXPECTATIVA

3



Spiderman: Edge of Time (Wii)

Beenox / Activision
Gênero: Ação, aventura

Lançamento: terceiro trimestre de 2011



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o blog do 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, quem incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

3DS



Por Romero Araujo

Revisão: Sérgio Oliveira

Diagramação: Gustavo Assumpção

Os games imperdíveis do 3DS

Como forma de preparar nossos leitores para os futuros lançamentos da nova plataforma da Nintendo, a Equipe Nintendo Blast criou uma lista com praticamente todos os jogos que serão lançados nesse ano de 2011 para o Nintendo 3DS. Os jogos receberam uma nota de acordo com a expectativa da equipe com relação a eles. Esperamos que gostem, e desejamos boas compras!

Detalhe importante: as notas dadas como "expectativa" indicam a média das notas dadas por nossa equipe, não a percepção desse que vos escreve. Portanto, não me crucifiquem, amaldiçoem, ou mandem 5000000 emails trolls para reclamar que seu jogo preferido não tirou nota máxima, OK?

ANIMAL CROSSING 3DS

Gênero: Simulador

Depois de "mais do mesmo" com Animal Crossing: City Folk (Wii), a Nintendo tenta resgatar a franquia, que consiste em fazer amigos animais em uma cidade, onde você deve cuidar das plantas, peixes, flores, árvores, decoração etc. Mesmo assim, é uma excelente adição à biblioteca do 3DS.

Lançamento: TBA

EXPECTATIVA

3

**ASSASSIN'S CREED LOST LEGACY**

Gênero: Ação

Nova aparição de Ezio na série, onde ele viajará até a cidade perdida de Masyaf, em busca de respostas sobre a ordem dos Assassinos.

Lançamento: 31/12/2011

EXPECTATIVA

3

BALLOON POP 2

Gênero: Puzzle

Puzzle onde seu objetivo é estourar bolhas coloridas, colocando-as próximas. Parece familiar?

Lançamento: 10/05/2011 – Europa

EXPECTATIVA

1

CAVE STORY 3D

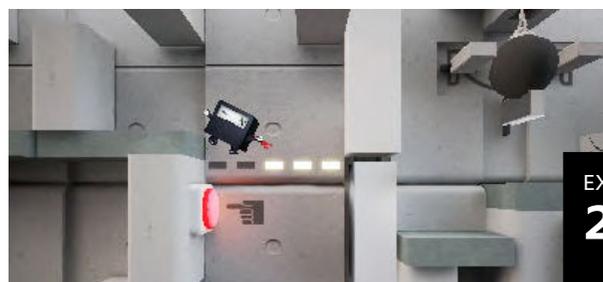
Gênero: Adventure

Sidescroller baseado no clássico jogo de PC, e que já teve versões para vários consoles desde então, incluindo o DS. Apesar de ser um ótimo jogo, não deixa de ter o gosto de "requeentado". Só esperamos que seja vendido a um valor aceitável com o fato de ser lançado em ao menos cinco plataformas.

Lançamento: 09/08/2011

EXPECTATIVA

3



EXPECTATIVA

2

CUBIC NINJA

Gênero: Puzzle/Adventure

Você controla um pequeno ninja em um mundo onde tudo é cúbico. Seu objetivo é realizar uma série de tarefas com...

Algum objetivo. Apesar de não ser original, aparenta ser um jogo interessante.

CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

Gênero: Ação

Baseado no filme do super-herói que será lançado esse ano. Como é tradição, não espere muito desse jogo.

Lançamento: 19/06/2011

EXPECTATIVA

1

DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS

Gênero: Luta

O famoso jogo de luta, que envolve mulheres com roupas sensuais e golpes estrombólicos faz sua primeira aparição em um console Nintendo, após várias versões de sucesso em diversos consoles. Como será que a série se comportará sendo lançada tão "próximo" de SSF4?

Lançamento: 31/05/2011 – América do Norte

EXPECTATIVA

3

**DUALPENSPORTS**

Gênero: Esporte

Jogo de esportes onde o jogador precisará usar até duas stylus ao mesmo tempo. Chama atenção pela dinâmica diferenciada.

Lançamento: 21/06/2011

EXPECTATIVA

2

**F1 2011**

Gênero: Corrida

Depois de anos de ostracismo, a Fórmula 1, maior categoria do automobilismo mundial, voltou a receber jogos, desde F1 2009 para Wii. Agora a primeira versão para 3DS promete trazer experiência diferente em corrida, incluindo física avançada, carros detalhados, modo multiplayer e um modo onde você é um jovem piloto que deve se tornar campeão do torneio.

Lançamento: TBA

EXPECTATIVA

2

**DRIVER RENEGADE**

Gênero: Ação

Novo jogo da série Driver, dessa vez promete renovar a série.

Lançamento: 29/04/2011 – Europa

EXPECTATIVA

3



EXPECTATIVA

2

**GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS**

Gênero: Ação

Mais uma vez, jogo baseado em filme, na história do jovem que descobre um anel capaz de lhe dar superpoderes e se converter no que desejar. Apesar do quadrinho ser muito bom, e o filme prometer bastante, é fácil ficar com o pé atrás com jogos baseados em filmes.

Lançamento: 7/6/2011

2D image of Nintendo 3DS game

KID ICARUS UPRISING

Gênero: Ação

O retorno triunfal de Kid Icarus, depois de 20 anos sumido. Poucas informações existem sobre o jogo, mas sendo uma das franquias mais esperadas da Nintendo, com certeza ela não fará feio.

Lançamento: TBA

EXPECTATIVA

5

**KINGDOM HEARTS 3DS**

Gênero: RPG

Finalmente! O próximo grande jogo da série Kingdom Hearts aparece no 3DS. Seria esse o tão falado Kingdom Hearts 3? Enfim, nesse novo jogo, após a destruição de Ansem e Xemnas, Xehanorth revive. Dessa forma, Riku e Sora vão treinar de forma a virarem Keyblade Masters de alto nível e assim poder defender o universo. Vários dos mundos tradicionais voltarão, como Traverse Town e outros novos, como um baseado no Corcunda de Notre-Dame.

Lançamento: TBA

EXPECTATIVA

4

**JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES**

Gênero: Puzzle

Jogo de Puzzle onde o jogador faz parte de um filme e deve descobrir os mistérios do próprio roteiro do filme. Sem dúvida, algo inovador. O jogo consistirá de mais de 150 enigmas.

Lançamento: 29/04/2011 – Europa
06/07/2011 – América do Norte

EXPECTATIVA

2

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Gênero: Adventure

Novo jogo da série Lego, trazendo todos os quatro filmes da série Piratas do Caribe. Sem dúvida é essencial para fãs de ambas as séries.

Lançamento: 20/06/2011

EXPECTATIVA

2

MADDEN NFL FOOTBALL 2012

Gênero: Esporte

Segunda aparição da série Madden de futebol americano no 3DS. Recomendado para os fãs do gênero, até porque é a única opção disponível.

Lançamento: TBA

EXPECTATIVA

2

EXPECTATIVA

4



MARIO KART 3DS

Gênero: Corrida

Precisa de descrição? É Mario Kart. Em 3D. O que você está esperando? Com certeza teremos mais informações sendo divulgadas na E3 - mês que vem você vai ouvir falar muito dele ainda

Lançamento: TBA

METAL GEAR SOLID 3DS

Gênero: Ação

Remake de Metal Gear Solid 3, lançado originalmente para PS2 em 2005. Considerado por muitos um dos melhores jogos da série, é cronologicamente o primeiro jogo da saga, contando a história das primeiras ações de Naked Snake, que no futuro seria conhecido como Big Boss.

Lançamento: 30/06/2011

EXPECTATIVA

4



PAPER MARIO 3DS

Gênero: RPG

Descrição: Perfeito! Papéis em 3D! Pela primeira vez a série Paper Mario, tradicional dos consoles, irá ser lançada em um portátil. Pouco foi falado da história e novidades até agora, mas podemos esperar um trabalho primoroso, com uma história bem feita e com muito bom humor.

Lançamento: TBA

EXPECTATIVA

4



PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS

Gênero: Arcade

Dois jogos pelo preço de um, comemorando os 20000 anos do primeiro Pac-Man, onde se poderá usar as funções extras do 3DS, como o acelerômetro para mexer com o próprio mundo do jogo.

Lançamento: 07/06/2011

– América do Norte

01/06/2011 – Europa

EXPECTATIVA

2

PINBALL HALL OF FAME: THE WILLIAMS COLLECTION

Gênero: Arcade

Descrição: Coleção com vários jogos de pinball.

Lançamento: 14/06/2011

EXPECTATIVA

2

PROFESSOR LAYTON AND THE MASK OF MIRACLE

Gênero: Puzzle

O primeiro jogo da "nova série" de Layton. Que surpresas a Capcom guarda para os fãs do arqueologista de cartola viciado em resolver puzzles?

Lançamento: 31/12/2011

EXPECTATIVA
4



EXPECTATIVA
4

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Gênero: Ação

O jogo será ambientado entre RE 4 e 5. Pouca coisa se sabe, mas tá na cara que será um dos games mais importantes do 3DS.

Lançamento: TBA

PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT

Gênero: Puzzle

Crossover entre a Level-5 e Capcom, com dois de seus mais carismáticos personagens. A história, provavelmente, terá momentos de resolução de enigmas e recolher provas, que mais tarde serão usadas por Phoenix para resolver um mistério de uma pequena cidade, onde uma garota é acusada de bruxaria. Espere coisas boas desse jogo.

Lançamento: TBA

EXPECTATIVA
5

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

Gênero: Ação

Descrição: Não faz parte da série original, se trata de um jogo apenas com a versão "Mercenaries" encontrada em RE4 e 5. Nele, os jogadores tem que encarnar personagens e matar uns aos outros. Boa pedida para multiplayer.

Lançamento: 30/06/2011

EXPECTATIVA
4



SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR OVERCLOCKED

Gênero: RPG

Remake do jogo de sucesso no DS. RPG tipo Tactics, onde os personagens controlam demônios nas lutas. História pesada e bastante adulta, uma das séries de RPG preferidas dos japoneses.

Lançamento: 28/06/2011

EXPECTATIVA
3





STAR FOX 64 3D

Gênero: Shooter

Remake do famoso Star Fox de 64, o último jogo "normal" da série. Espera-se a junção de elementos multiplayer, wi-fi e várias novidades, além do visual completamente renovado. E, quem sabe, a volta dessa série tão amada pelos fãs.

Lançamento: TBA

EXPECTATIVA

4

THOR: GOD OF THUNDER 3D

Gênero: Ação

Descrição: Um jogo em terceira pessoa, baseado no filme. E que vai sair depois do filme, inclusive. Mais uma vez, entra na maldição de jogos baseados em filmes.

Lançamento: Maio/2011

EXPECTATIVA

1

EXPECTATIVA

3

CRUSH 3D

Gênero: Adventure/
Plataforma/Puzzle

Remake do jogo Crush, lançado em 2007 para PSP. No jogo, você deve mudar o ângulo de visão e dimensões do mundo do jogo, para poder visualizar caminhos, enigmas, etc. Sem dúvida, promete, já que o jogo foi eleito o melhor puzzle de 2007 por diversas publicações no mundo.

Lançamento: 06/09/2011



EXPECTATIVA

5

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Gênero: RPG

Comentários são realmente necessários? Simplesmente o melhor Zelda de todos os tempos, um dos melhores games de todos os tempos e um dos títulos mais esperados do ano, que volta melhorado em praticamente todos os sentidos - e você confere uma porrada de detalhes na matéria de capa dessa edição. Não precisa falar mais nada, não é?

Lançamento: 19/06/2011



por **Ricardo Syozi**

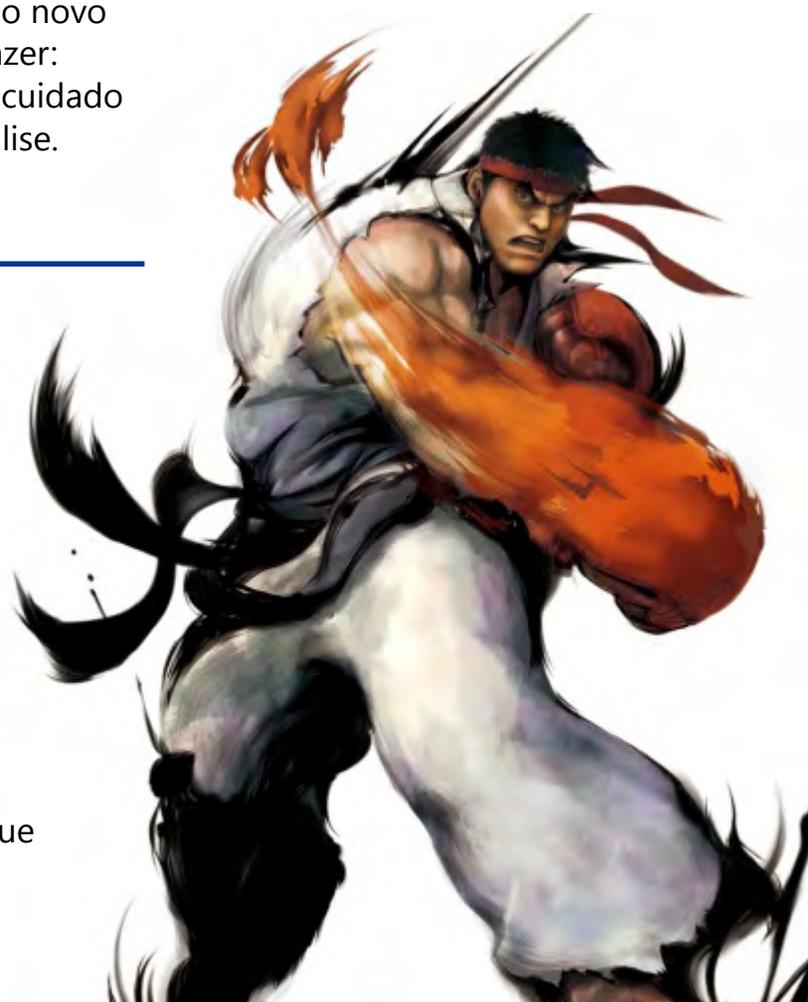
Revisão: Leandro Freire e Jaime Ninice

Diagramação: Gustavo Assumpção

Considerado por muitos como o grande lançamento do Nintendo 3DS, Super Street Fighter IV 3D Edition chega às prateleiras prometendo toda a pancadaria vista nos consoles HD e um algo a mais que só o novo portátil em três dimensões da Big N poderia trazer: Hadoukens e Shoryukens saindo da tela. Tenha cuidado para não levar um na cara enquanto lê essa análise.

Dando uma olhada por dentro

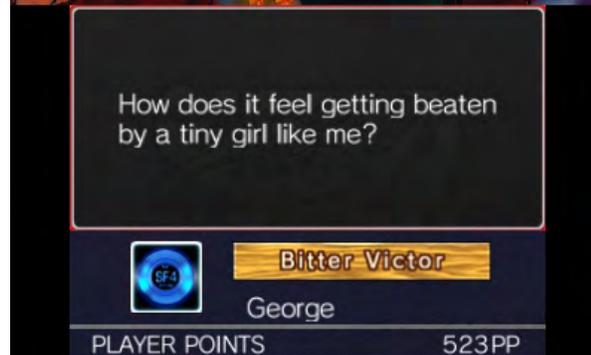
Ao ligar o seu 3DS, você é recebido pela belíssima cutscene (que não é em 3D) e pela envolvente trilha sonora. Logo de cara, é paixão à primeira vista. Se você já jogou a versão em um console HD, a sua segunda impressão é de puro êxtase. Uma pergunta aparece em sua mente e demorará a ser calada: como isso está vindo de um portátil? A apresentação magnífica, os menus intuitivos e as cores vivas fazem o game ganhar cada vez mais pontos em estilo. Mas o bacana em tudo isso é que você não nota todos os detalhes, isso porque dá vontade de entrar na tela de seleção de personagens e começar a soltar Hadoukens





e Kikoushou. E o melhor é que está tudo lá. Todos os 35 personagens estão na tela: Ryu, Chun-Li, Zangief, os novatos Hakan e Juri, entre outros ótimos lutadores. Está tudo nos seus devidos lugares, e, mesmo a tela do 3DS não sendo uma TV LED de quarenta polegadas, nenhum detalhe deixa de aparecer, nenhuma cor, nenhum defeito. Após escolher o seu lutador, a verdadeira luta de rua começa. Os botões do portátil são fáceis e confortáveis para bater muito no seu adversário (figurativamente falando). O D-pad é mais funcional, mas o controle analógico, mesmo exigindo uma curva de aprendizado, é uma ótima alternativa. Realizar golpes especiais, combos e ultracombos são tarefas fáceis, ainda mais com a opção de fazer alguns deles com um simples toque na tela de baixo.

Mesmo que a pura técnica do game não está em apenas realizar esses golpes, todas as animações dos ultracombos são as mesmas dos consoles HD – o que é ótimo. Sei que vou soar repetitivo, mas devo dizer mais uma vez que é incrível como tudo isso vem de um portátil. As movimentações dos personagens fluem perfeitamente, mas não se pode dizer a mesma coisa dos cenários. Para comportar tudo o que vemos no game, as animações dos cenários de fundo foram tristemente deixadas de lado. Tudo é estático. Nada se mexe – o que é bastante estranho – e fica difícil não notar o hipopótamo com aquela enorme boca aberta e parada a luta inteira. Mesmo assim, parece-me que foi um preço a se pagar por todo o resto.



Street Fighter em terceira pessoa?

A grande novidade em comparação às versões dos consoles domésticos de SSFIV é, sem dúvida, o efeito 3D do portátil. Quando jogado na terceira pessoa, o efeito é bonito e útil. Nota-se a distância do adversário e os efeitos de luz que “saem” da tela. A questão, no fim das contas, é se esse efeito é algo que nos prenderia a este esquema de jogo. A resposta é bastante simples e creio que muitos já pensaram nisso. Você voltará para a visão lateral 2D porque ela é, de longe, a que estamos mais acostumados. Apesar disso, para você que decidir se aventurar totalmente pela visão 3D, eu só posso tirar o chapéu, pois você possui habilidades melhores que as minhas.

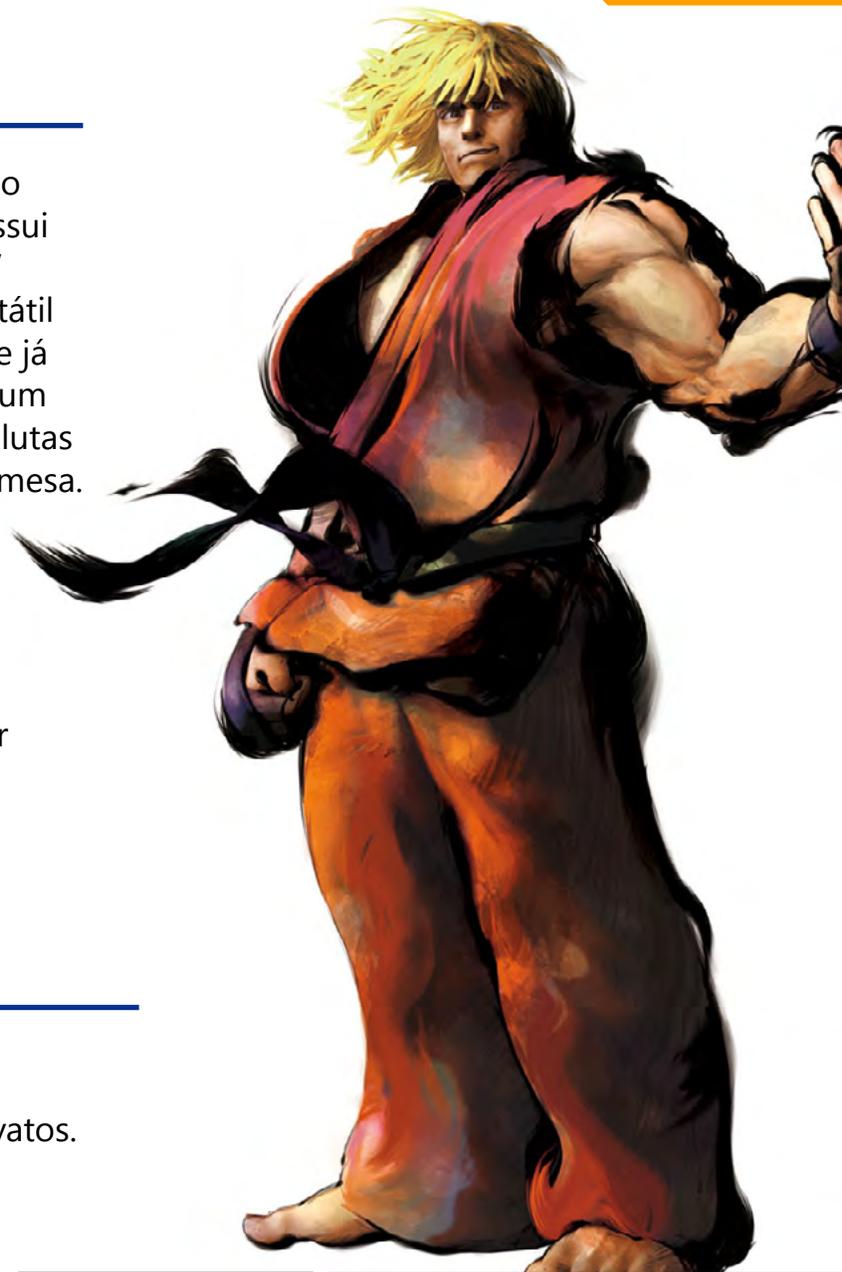
Surras multiplayer

Com dois 3DS e um único cartão de jogo é possível jogar partidas multiplayer via Download Play. Neste modo, apenas o Ryu pode ser utilizado, mas, mesmo assim, é divertido para tirar uma ou outra luta. Já com dois cartões de jogo, as batalhas entre dois jogadores se tornam completas, com tudo o que o game tem a oferecer. Outra opção é o multiplayer online, onde encontrar algum adversário é algo bastante rápido e indolor. Grande parte das lutas ocorre sem lag, o sistema de ranking te prenderá por muito tempo e o modo que utiliza o Street Pass é um atrativo a mais para as lutas ininterruptas. Com ele, podemos ganhar troféus mais raros e combater os troféus de pessoas pelo mundo ao deixar o nosso 3DS no modo Sleep. Assim, é capaz de você sair e, quando voltar para casa, perceber que ganhou um novíssimo troféu da C. Viper. Não faltam extras no game.



Esse K.O. vale a pena?

Não é à toa que SSFIV está sendo considerado como o carro chefe do Nintendo 3DS. Ele possui basicamente tudo o que as versões "grandes" possuem, mais os detalhes que apenas o portátil da Big N tem. No entanto, para o jogador que já possui a versão HD, o game torna-se apenas um item de coleção, pois o mais importante – as lutas – está em melhor qualidade nos consoles de mesa. A qualidade que a Capcom conseguiu trazer ao jogo, ainda mais em um hardware recém-lançado onde poucos – ou ninguém – conhecem todo o seu potencial, é louvável. Para quem quiser começar bem com o novo portátil da Nintendo não há indicação melhor do que as lutas de Ryu e companhia. Esse K.O. vale muito a pena. 



Prós

- Port sensacional com a presença de todos os personagens.
- Jogabilidade mais amigável aos novatos.
- Modo street pass.

Contras

- O efeito 3D é descartável.
- Cenários de fundo "congelados".

NOTA FINAL

8.5

Super Street Fighter
IV 3D Edition (3DS)

Gráficos 8.0 | Som 8.5
Jogabilidade 8.0 | Diversão 8.5



3DS

The cover art for Samurai Warriors Chronicles on the Nintendo 3DS. It features several characters in a dynamic, action-oriented pose. In the foreground, a young man with dark hair and a determined expression holds a sword. Behind him, a woman with long dark hair and a pink flower in her hair looks forward. To the right, a larger character with long dark hair and a red headband is shown in profile, holding a large, glowing sword. In the background, a large, stylized hand with blue and purple tones reaches out. The overall color palette is dominated by blues, purples, and oranges, suggesting a dramatic and intense atmosphere.

CHRONICLES SAMURAI WARRIORS

por **Rodrigo Estevam**

Revisão: Rodrigo Trapp e
Sérgio Oliveira. Diagramação:
Paula Travancas

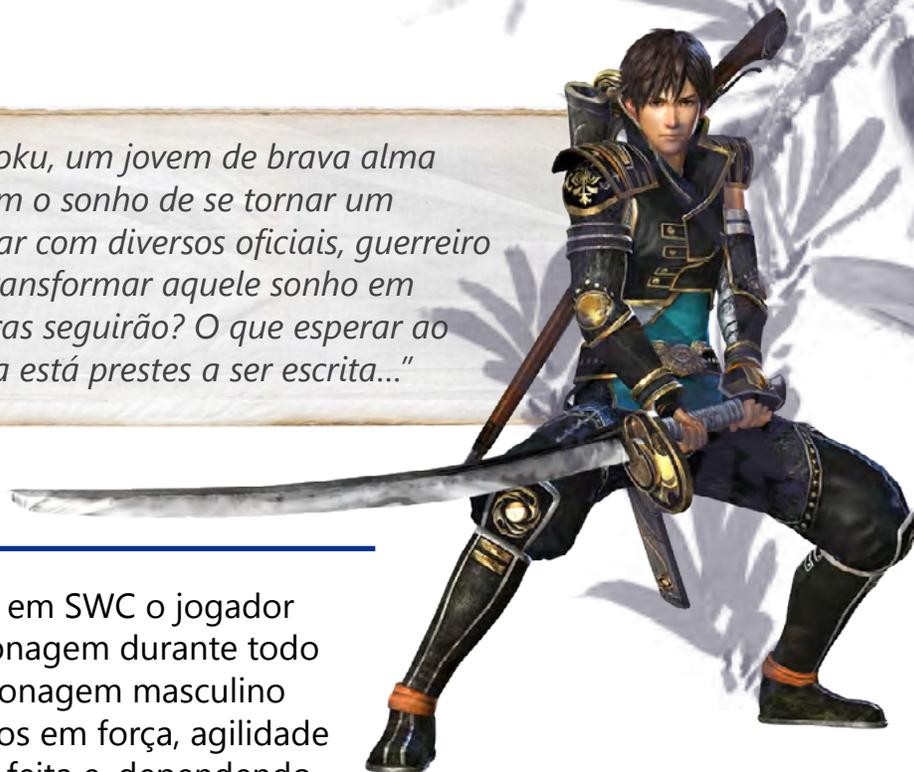
Desenvolvido pela Koei para Nintendo 3DS e lançado nos Estados Unidos no dia 27 de março de 2011, Samurai Warriors Chronicles nos coloca no papel de um jovem herói (ou heroína) que decide batalhar ao lado de diversas figuras da história do Japão para defender suas terras, seu povo e seus ideais. Misturando ação no estilo hack'n'slash e elementos de estratégia, o mais recente jogo da série Samurai Warriors traz, além da habitual jogabilidade, novos recursos graças à tecnologia do portátil da Nintendo.

"Durante o período da Era Sengoku, um jovem de brava alma vai para o campo de batalha com o sonho de se tornar um famoso guerreiro. Ao se encontrar com diversos oficiais, guerreiro iniciante começa a crescer e a transformar aquele sonho em ambição. Em que direção as terras seguirão? O que esperar ao final do caos? Uma nova história está prestes a ser escrita..."

Iniciando a jornada

Diferente dos demais jogos da série, em SWC o jogador segue a trajetória de um único personagem durante todo o jogo. Após escolher entre um personagem masculino ou feminino, nada de distribuir pontos em força, agilidade ou defesa: uma série de perguntas é feita e, dependendo das respostas, o herói recebe determinados atributos.

Durante as campanhas, o jogador pode controlar até quatro personagens por vez; além de guiar o herói do jogo, é possível também encarnar figuras como Nobunaga Oda, Ieyasu Tokugawa e Hanzō Hattori, por exemplo. Para alternar entre guerreiros, basta tocar em seu rosto na touchscreen. Por falar na tela de toque, é lá que encontramos o mapa de cada território. É possível ver a localização dos grupos inimigos, saber onde estão os oficiais adversários e traçar rotas e estratégias para os personagens controláveis seguirem enquanto não estiverem sendo efetivamente guiados pelo jogador. Ainda na tela de toque, ao tocar no botão Mission o jogador é levado a uma lista com as missões já liberadas e verificar quais estão em aberto, em quais obteve sucesso e aquelas nas quais falhou. Além disso, ao pressionar o botão Battle Skill uma relação com as habilidades de batalha de cada personagem é exibida, mas para utilizá-las é necessário ter o número de Spirit Gauges requerido por elas.



Força de Espírito



Ah, você não sabe o que são Spirit Gauges? Deixa que eu explico: elas nada mais são do que esferas de energia que vão se enchendo conforme o jogador causa dano em um adversário. Com elas, além de poder utilizar as skills de batalha ainda é possível usar o Spirit Charge, um ataque que quebra a defesa do inimigo ao custo de uma Spirit Gauge. Existe, ainda, a Musou Gauge: uma barra que vai sendo

preenchida a cada golpe dado ou recebido pelo seu personagem. Com ela é possível utilizar quatro tipos de ataques em que o personagem fica temporariamente invulnerável a golpes adversários: o Musou Attack, uma sequência de golpes com maior poder de dano que os golpes normais; o True Musou Attack, que nada mais é do que um Musou Attack um pouco mais forte e que é ativado quando a barra de vida do personagem está vermelha; o Double Musou Attack, que só pode ser usado quando dois personagens estiverem conectados por uma espécie de raio elétrico; e o Ultimate Musou Attack: um golpe especial devastador que só pode ser usado quando todas as Musou Gauges estiverem completas.

Amizade no campo de batalha

Antes e depois de cada disputa ocorrer, o jogo nos apresenta uma cutscene que ajuda a contar um pouco mais da história de Samurai Warriors Chronicles. Diálogos e demonstrações em mapas ajudam a ilustrar os acontecimentos e situam o jogador no contexto apresentado. Aliás, todos os diálogos do jogo mantiveram suas vozes originais, então as conversas apesar de legendadas em inglês são totalmente faladas em japonês. Conforme o jogo vai progredindo e seu personagem vai lutando mais e mais vezes ao lado de seus companheiros, aos poucos o nível de amizade entre eles começa a aumentar.

Algumas vezes, após uma batalha, o jogador é levado a escolher um personagem para conversar; dependendo das respostas e do rumo da conversa, o nível de amizade com aquela determinada pessoa pode aumentar ou diminuir. Ao se elevar ao máximo o grau de amizade com um personagem, ele se torna jogável em qualquer fase já concluída anteriormente. Além disso, sua arma é disponibilizada ao personagem principal, assim como seus ataques e habilidades.



Personalize-se!

Apesar de o jogo já trazer dois heróis com visual, vozes e características definidos, há ainda alguma possibilidade de personalização. Além de se poder mudar a cor das vestimentas, quando um capítulo do jogo é terminado novas roupas e algumas armaduras complementares são liberadas. Também é possível escolher a arma a ser utilizada: durante os combates certos adversários derrubam algumas armas e outras podem ser encontradas em caixotes espalhados pelos cenários. Você pode dar upgrades nas armas fazendo uma espécie de fusão tanto com outras armas semelhantes quanto com itens. Fazendo isso, a arma aumenta de nível e seus atributos recebem alguns bônus. Ao se fundir armas de nível alto, maiores serão as bonificações recebidas em cada atributo.

Existem quatro tipos de armas para cada personagem: as normais, as de força, as de velocidade e as armas finais. Cada uma delas pode ser adquirida jogando-se normalmente os combates, exceto as quartas armas; para estas, mais raras que as demais, é necessário jogar no modo Hard. Algumas armas são elementais, podendo atingir os inimigos com fogo, congelá-los e até mesmo atingí-los passando por suas defesas com o elemento vento ou atingir vários adversários ao mesmo tempo com eletricidade.

Com o moral em alta

Durante as batalhas, uma barra que representa o moral dos dois exércitos combatentes é exibida na tela de baixo do portátil. Quanto maior o moral do exército inimigo, mais fortes serão seus soldados. Seguindo essa lógica, quando a barra de moral do adversário estiver baixa, os soldados e oficiais dele estarão mais vulneráveis, tornando a vitória mais fácil. Para diminuir o moral do exército oposto, basta derrotar alguns oficiais e tomar territórios vencendo os Guard Captains, personagens que guardam passagens estratégicas por onde o exército inimigo chama seus reforços.



Alguns obstáculos

Samurai Warriors Chronicles, assim como vários outros jogos por aí, também tem diversos problemas. Pra começar, a câmera dificilmente ajuda. Dependendo do ângulo em que você estiver, é praticamente impossível saber de onde virá o próximo golpe. Um jeito é apertar o botão L para fazer o personagem olhar pra frente, mas, como isso também o faz defender, acaba com qualquer possibilidade de se olhar pra frente durante um combo. Outro problema é que a maior parte dos personagens usados nos exércitos inimigos é igual, então você acaba se sentindo em uma espécie de Guerra dos Clones no Japão feudal. Por vezes, ainda, o jogo não consegue exibir muitos personagens na tela. Só que em vez de acontecer aquele habitual slowdown, alguns inimigos simplesmente ficam invisíveis! É, eles somem mas ainda estão lá, basta andar um pouco para que reapareçam.



O game é, também, um tanto quanto repetitivo em relação às missões: vá até o fulano e o derrote, encontre o guerreiro tal e desça o sarrafo. Não que isso seja necessariamente ruim, visto que a maior parte dos jogos estilo hack'n'slash consiste basicamente de correr e bater, mas pode ser um fator negativo pra quem buscava um pouco mais de estratégia nas batalhas.

Conecte-se!



As funções de comunicação do 3DS, o StreetPass e o SpotPass também marcam presença sem SWC. Com o StreetPass é possível batalhar contra um outro dono de 3DS simplesmente cruzando com ele pela rua. Mas para que isso seja possível, é preciso que antes o jogador configure um time de quatro personagens (cujos níveis devem somar, no máximo, 100 pontos), escolha uma formação para seu exército e até mesmo um grito de guerra. É possível, ainda, escolher uma de suas armas para oferecer

como prêmio para seu adversário. Feito isso, basta deixar o 3DS em modo de descanso com o wireless ligado e sair por aí com o portátil no bolso.

Já o SpotPass necessita de uma conexão Wi-Fi e, preferencialmente, que o portátil esteja conectado à energia elétrica. Com essa função habilitada, o jogo baixa automaticamente novos estágios, os Gaiden Stages. Esses estágios são histórias à parte, não fazem parte da trama principal.



E aí, vale a pena?

SWC tem cutscenes lindas. Os gráficos e efeitos de iluminação são, também, muito bons. Destaque para a cena de abertura e para as cenas de diálogo entre as fases, onde os personagens são muito detalhados. Os sons, apesar de um tanto quanto repetitivos, não chegam a ser ruins, só é cansativo ouvir o som de espadas se chocando e a buzina que avisa quando uma nova missão vai começar. As músicas são muito boas, inclusive a do menu principal chega a ficar na cabeça mesmo quando o jogo está desligado.



Apesar de as fases serem enormes e terem uma duração máxima de 60 minutos, existe o recurso de quick save. Afinal, não faria sentido e não seria nada cômodo comprar um jogo portátil que não se pode jogar a qualquer hora e em qualquer lugar, sem precisar se preocupar em achar um save point ou terminar a fase para poder salvar. Os controles são muito bons e intuitivos, e a única coisa que realmente atrapalha é a câmera.

Samurai Warriors Chronicles é, sem dúvidas, um dos bons jogos de lançamento do 3DS. Pode até ser que não agrade a todos (ou até mesmo a muitos) visto que não é o tipo de jogo feito pra todos os tipos de jogadores, mas fãs de hack'n'slash, estratégias de guerra, histórias do Japão Feudal, samurais, ninjas e japoneses com poderes sobre-humanos com certeza vão adorar. 



Prós

- Muitas horas na campanha principal.
- Bom uso das duas telas.
- Download de missões via SpotPass.
- Hack'n'slash mas requer elementos de estratégia.
- Permite suspender missões temporariamente através de Quick Save.
- Bom uso do 3D, principalmente durante as CGs.



Contras

- Missões repetitivas.
- Efeitos sonoros pouco variados.
- Não há modo Multiplayer.

NOTA FINAL

8.0

Samurai Warriors: Chronicles
(Nintendo 3DS)

Gráficos **8.5** | Som **8.0**
Jogabilidade **8.5** | Diversão **7.0**



Concurso Cultural N-Blast



Concorra a um LEGO Pirates of the Caribbean para o Wii clicando em  Curtir na página do Nintendo Blast no Facebook e respondendo a pergunta:

Se você fosse um pirata, o que faria para ganhar esse jogo?

RESPONDA CLICANDO AQUI

O autor da melhor frase leva para casa uma cópia original, nova e lacrada do jogo!

- 01- O concurso cultural "N-Blast: Participe e ganhe LEGO Pirates of the Caribbean para o Wii" é aberto a todos os residentes em território nacional.
- 02- Para participar da promoção, basta ao participante ser leitor regular do Nintendo Blast, curtir a página do Nintendo Blast no Facebook e responder a pergunta: "Se você fosse um pirata, o que faria para ganhar esse jogo?".
- 03- Todas as respostas recebidas serão avaliadas pelos membros do Nintendo Blast, que vai eleger a melhor frase.
- 04- O autor da melhor frase receberá um game LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game.
- 05- Os prêmios são pessoais e intransferíveis
- 06- O concurso cultural "N-Blast: Participe e ganhe LEGO Pirates of the Caribbean para o Wii" é vetada aos editores, redatores e colaboradores do Nintendo Blast.
- 07- Os vencedores terão que ceder sua imagem (fotografia) para que seja veiculada no Nintendo Blast
- 08- Os participantes concordam com todas as regras acima e se comprometem a não contestar o resultado final.
- 09- Serão aceitas as frases recebidas até o dia 11 de junho de 2011. A divulgação do vencedor será feita no Nintendo Blast no dia 13 de junho de 2011.
- 10- O vencedor receberá o prêmio até 90 dias após a data de divulgação do resultado.

Wii

por **Alveni Lisboa***Revisão: Alex Sandro e
Alveni Lisboa. Diagramação:
Douglas Fernandes*

CONDUIT 2

Quando vi o Wii Remote pela primeira vez pensei: "uau, isso deve ser uma maravilha para jogar games de tiro (FPS)!". Não, não é. A imprecisão sempre atrapalhou na hora de mirar bem cabeça daquele soldado rival ou daquele alienígena asqueroso. Talvez isso tenha tornado o Wii um console carente de bons FPS's. The Conduit ia pelo caminho inverso. Com bons controles, ele prometia acabar definitivamente com a sede de bons tiroteios no console da Nintendo. Porém, apesar de todo o alarde, a promessa não se cumpriu. Quase 2 anos depois, a High Voltage Software e a Sega, retornam com a sequência: **Conduit 2**.

MOÇO, ESSE JOGO É MESMO PARA WII?

O primeiro Conduit chamou atenção devido à engine Quantum3, desenvolvida pela própria High Voltage, especificamente para o Wii. As imagens divulgadas na época surpreenderam pela qualidade gráfica: efeitos de reflexão, brilho e um nível de detalhamento impressionante. A intenção era criar uma experiência visual semelhante as obtidas nos consoles com hardwares mais poderosos. O resultado foi algo bem bonito, com imagens chegando próximo ao patamar de Perfect Dark (Xbox 360), exceto, é claro, pelas texturas de baixa qualidade do Wii.

Essa foi a principal qualidade do primeiro game e, talvez, o seu pior defeito. Tanta atenção para a parte visual fez com que a equipe de desenvolvimento “esquecesse” de aprimorar aspectos importantes, como o enredo e a própria diversão do jogo. A produtora ouviu as críticas e tentou corrigir as falhas. A primeira foi a remoção do pronome “The” no início do jogo. Uma jogadinha de marketing para facilitar a pronúncia/escrita e também por que se costuma usar “The” para algo único. Como essa é uma sequência, perde um pouco do propósito, né?

PORTAL 2? NÃO, CONDUIT 2!

O enredo de Conduit 2 se passa logo após o final do primeiro (ah, vá!). Você começa a aventura com Michael Ford acordando após uma explosão. A meta ainda é encontrar o vilão John Adams antes que ele consiga “roubar” habilidades alienígenas. Meio zozinho com todos os acontecimentos, Mr. Ford percebe que só há uma alternativa: continuar sua jornada metendo bala na cabeça de soldados extremamente burros e de E.T.s da raça Drudge, portadores de armas que abrem portais de teletransporte. A esses portais dá-se o nome de Conduit, daí o nome do jogo. Típica história de filmes da Sessão da Tarde...



Você começa o modo single-player em uma plataforma de petróleo em pleno Oceano Atlântico. A partir daí, Ford vai trocar tiros em partes distintas do mundo: as geleiras da Sibéria, as montanhas da China e até o continente perdido de Atlântida.

No final das fases você enfrenta um chefe (boss), que são momentos únicos no game. Eles são gigantes, imponentes e quebram a monotonia dos inimigos tradicionais.

A duração da campanha principal é de 6 horas, em média. Eu, que fico procurando itens escondidos em cada canto da fase, demorei cerca de 8 horas. Não há nada de realmente útil a ser coletado, exceto armas e munição.

Os cenários estão mais amplos, porém continuam com a linearidade do título anterior. A dica é uma só: siga sempre em frente. Você pouco interage com as fases, salvo quando você usa o All-Seeing Eye (algo como: "O olho que tudo vê"). Porém, o uso desse artefato foi banalizado. No primeiro game, ele servia para revelar "coisas ocultas". Em Conduit 2, ele serve para tudo: desde abrir portas e hackear computadores até encontrar portais escondidos.



CADÊ A MINHA MIRA?

A jogabilidade do primeiro Conduit foi bastante sólida. Os controles respondiam bem e o botão Z, que tratava a mira no inimigo funcionava dentro do esperado. Nessa sequência tudo foi aprimorado e flui muito bem. O uso do Motion Plus é extremamente recomendado para quem gosta de precisão. Chega a ser até difícil controlar a mira de tão sensível que o controle se torna. Nada que alguns minutos de tiroteio – e doses de desespero ao errar os inimigos – não resolvam. Teve gente que apenas foi coçar o rosto durante o jogo e arremessou uma granada, causando uma dolorosa morte para o senhor Ford. Por isso, há opção de configurar a sensibilidade e os comandos gerais, tudo para facilitar a vida dos novatos.

Tentei jogar com o Classic Controller, mas não recomendo. FPS's não foram feitos para ser jogado em controles, isso é fato. É muito mais fácil acertar a cabeça do inimigo com o Wiimote do que através de uma alavanca imprecisa.

Há um arsenal com mais de 20 armas à disposição. Pistolas, metralhadoras, armas lasers, granadas, dispositivos de acionamento remoto, tudo para garantir a diversidade. Destaque para a Vortex Blaster, cuja principal função é coletar os disparos dos inimigos, juntar todos os projéteis e efetuar um disparo poderosíssimo. Todas as armas tem um modo primário e secundário: ou seja, temos mais de 40 combinações de armas diferentes. Uma metralhadora pode virar um lançador de granadas, por exemplo.

A possibilidade de correr mais rapidamente foi bem vinda. Quantas vezes a bala acabava no meio da troca de tiros e você não tinha o que fazer? Corra, Forrest, corra! Os inimigos derrubam mesas e as usam como escudo, apesar disso não ser novidade no mundo dos FPS's. Mas a inteligência artificial deles se resume a isso. Eles erram tiros fáceis e são pouco balanceados: ou se escondem demais ou correm feitos kamikazes na sua direção.



VISUAL ULTRAPASSADO

A parte gráfica de Conduit 2 é a mesma do primeiro jogo. As mudanças são quase imperceptíveis: alguns efeitos de luz e sobra e cores mais realistas. Quando o motor gráfico foi apresentado, em 2008, surpreendeu a todos pela qualidade. Porém, quase 3 anos depois, o impacto não é o mesmo. Talvez eu esteja sendo exigente demais, mas eu esperava uma melhoria nesse quesito. Se há alguns anos atrás alguém poderia achar que The Conduit era um game para PS3, hoje já não se pode dizer o mesmo dessa sequência.

Apesar da beleza de alguns cenários, falta diversidade para as personagens. Há vários inimigos repetidos e todos muito sem graça. Não custava nada dar uma variada...



REUNA OS AMIGOS

Multiplayer em jogos de tiro já se tornaram obrigatórios. Além de estenderem a vida útil do game, eles garantem doses de diversão na jogatina entre amigos ou online. Conduit 2 tem aqui o seu ponto alto: a guerra entre vários jogadores. Há multiplayer para todos os gostos: cooperativo, competitivo e online. Os dois primeiros podem ser jogados localmente, com a tela dividida para até quatro jogadores. Pode ser do jeito clássico – um contra o outro – ou o novo Team Invasion Mode - que consiste em destruir hordas de alienígenas em parceria com seus amigos. A jogatina via Nintendo Wi-Fi Connection possui variações diferentes e tem suporte até 12 pessoas simultaneamente – com suporte ao falecido acessório Wii Speak. No total são 12 tipos de modos de jogo diferentes.

Jogando nos combates, você acumula moedas para comprar novas armas, armaduras, atualizações e conteúdo adicional. Você pode personalizar o seu soldado da forma que preferir. Só não dá para mudar a aparência física dele, o que seria bem divertido.



MELHOR OUVIR ISSO DO QUE SER SURDO...

A trilha sonora não tem nada de espetacular, tanto que quase esqueci dela. As músicas não fazem qualquer diferença no decorrer do jogo, estão lá apenas por obrigação. Os efeitos sonoros cumprem o papel de forma satisfatória, mas passam longe do realismo. A dublagem não agradou muito, com diálogos bem forçados. A produtora tentou inserir algumas pitadas de humor em algumas falas, o que é um ponto positivo para um estilo de jogo tão sisudo e focado na ação.



FUJA DO MICO, CONDUÍTES SÓ A NINTENDO TEM...

Conduit 2 é um bom jogo, muito melhor que o anterior. Está longe de ser épico, como a Sega prometeu em seu site, mas garante a diversão para os fãs do gênero. A história fraca e o modo como ela se desenrola pode desmotivar vários jogadores, apesar da fluidez da jogabilidade. Os inimigos continuam burros e os objetivos são simples demais. O destaque fica por conta do multiplayer variado e robusto, tanto *on* quanto *offline*, que garante as horas de diversão. Para brasileiros, o velho problema do lag atormenta o tiroreio.

A Sega adiou o lançamento para não bater de frente contra Call of Duty: Black Ops e Golden Eye 007. Fez bem, pois o game não consegue superar os adversários. Num ano frio para os donos do Nintendo Wii, Conduit 2 chega, com exclusividade, para dar o que pode ser um suspiro final no gênero FPS para o console. 



✓ Prós

- Gráficos bonitos e cenários bem desenhados
- Jogabilidade consistente e customizável
- Multiplayer robusto e com diversos modos de jogo

✗ Contras

- História fraca e desenrolar ruim
- Inimigos burros e repetitivos
- Linearidade e objetivos simples demais

NOTA FINAL

8.0

Conduit 2 (Wii)

Gráficos **9.0** | Som **6.0**
Jogabilidade **9.5** | Diversão **8.0**

DS

RADIANT HISTÓRIA

por **Daniel Moisés**

Revisão: Rodrigo Trapp

Revisão Rafael Neves

Diagramação: Guilherme Vargas

"- A areia consumiu tudo.

- De novo... falhamos em salvar o mundo de novo. Quantas vezes já foram? E quantas vezes mais ele desaparecerá na areia dessa forma? Estou cansado disto tudo, irmã.

- Eu também. Mas não podemos desistir. Temos que conseguir. Senão...

-... sim, você tem razão. Temos que fazer isto. Mas será que podemos mesmo salvar o mundo?

- Não sei... mas temos que ter fé por enquanto.

- Vamos. Vamos começar novamente.

- Sim. Vamos começar novamente. É pra isso que serve nosso poder, de qualquer forma.

- Desta vez, a verdadeira história será escrita."

O jovem casal de irmãos, Lippti e Teo, encontra-se em um cenário triste. O mundo está à beira da morte, sendo rapidamente engolido pela areia. As duas crianças têm um poder que pode salvar o mundo, mas a coisa não é tão simples assim: embora eles possam voltar no tempo, eles próprios não podem alterar o passado. Eles precisam de um guerreiro que, com a ajuda do poder de viajar no tempo, possa alterar o decorrer dos eventos e impedir que o mundo acabe no terrível destino da destruição.



Assim começa Radiant Historia, mais um RPG excepcional para o DS, desenvolvido pela Atlus (responsável também pelas séries Megami Tensei e Trauma Center, entre vários outros jogos), que mistura doses perfeitas de elementos tradicionais e inovações, resultando em um prato cheio tanto para os fãs de longa data como aos novatos no gênero.

De volta para o outro futuro

Voltemos à história do jogo. Na trama de Radiant Historia, vemos o mundo dividido por uma grande guerra entre duas importantes nações: Alistel e Granorg. Os confrontos por si só já são o suficiente para causar um grande dano ao planeta, mas essa briga acaba só encobrindo um problema muito maior. O uso descontrolado da Mana do planeta está fazendo com que o mundo e seus habitantes sejam convertidos em areia, rapidamente transformando o planeta em um enorme deserto. E é isto o que acaba levando-o à sua própria destruição. Os enigmáticos irmãos gêmeos Lippti e Teo, entretanto, são portadores de um incrível poder que os permite viajar no tempo, o que pode muito bem ser a resposta para evitar a destruição do mundo. Determinados em encontrar alguém que os ajude nessa missão, os irmãos depositam suas esperanças em Stocke, um jovem guerreiro e agente secreto de Alistel. Com a ajuda de Lippti e Teo, Stocke descobre que um misterioso livro chamado White Chronicle, que por acaso se encontra em sua posse, lhe permite viajar pelo tempo e espaço, possibilitando-o voltar ao passado e mudar a história.

É aí que entra uma das grandes sacadas de Radiant Historia: o jogador tem a liberdade de voltar para



o passado, retornar ao presente e até de viajar entre diferentes linhas do tempo paralelas. À medida que o jogo vai progredindo, diversos eventos são gravados no White Chronicle, contando tudo o que tem acontecido na aventura de Stocke até então. Nos "save points", além de salvar o progresso, o jogador pode optar por usar o White Chronicle para viajar no tempo e espaço, selecionando um evento da história para o qual deseja ser transportado. Isto é particularmente útil em



momentos da aventura nos quais Stocke precisa decidir como progredir. Normalmente você poderia ficar preocupado em fazer a escolha correta, com medo de que a opção escolhida traga conseqüências mais para frente que só possam ser corrigidas começando um jogo novo. Em Radiant Historia, entretanto, você pode ficar tranquilo para escolher qualquer opção. Mesmo que você tenha certeza que é a errada, basta depois voltar no tempo e escolher outra opção. É desta forma, aliás, que você acabará se deparando com muitos dos finais alternativos.

Dentre estes vários momentos de decisão, contudo, o primeiro deles, logo no começo do jogo, tem uma importância bem maior. A partir deste ponto, a história se divide em duas, dependendo da escolha feita: a "história normal" e a "história alternativa". Mas, novamente, não se preocupe em fazer a escolha "correta", pois é possível alternar livremente entre as duas linhas de tempo. Aliás, o jogo obriga o jogador a fazer isso. Pode acontecer, por exemplo, que em determinado ponto de uma das linhas de tempo, Stocke e seus amigos precisem de certa habilidade que eles ainda não tem e que é impossível de ser obtido da forma como as coisas se encontram. Mas, se você alternar para a outra realidade, você acabará descobrindo que, nela, a tal habilidade pode ser convenientemente aprendida.

Mas não pense que o White Chronicle será preenchido com uma árvore de eventos extremamente complexa, pois a única ramificação grande é essa inicial. As demais levam para finais prematuros ou missões opcionais. Há uma boa quantidade destas missões, aliás, garantindo bastante conteúdo extra para aqueles que gostam de aproveitar os jogos ao máximo. No total, são 236 eventos que completam o White Chronicle, sendo que cerca de 40 são missões opcionais. Outro grande ponto positivo é





que, pelo fato de ficarem registradas no White Chronicle, é fácil consultar quais destas missões estão disponíveis, detalhes sobre o que precisa ser feito e se já foram completadas ou não. Esse registro é muito útil também para a história principal, pois, pelo fato de você ficar alternando entre realidades, o que acontece pode ficar confuso. E isso ocorre frequentemente. Você se pegará pensando, por exemplo, "mas eu já não passei por aqui?" ou, "eu já não tinha encontrado esse personagem em outro lugar?", até se dar conta que

isso havia acontecido sim, mas na outra linha de tempo. Considerando isso, é até bom que existam apenas duas ramificações na história, caso contrário a confusão seria ainda maior.

É bom ter em mente, entretanto, que é apenas possível se transportar para alguns eventos específicos (normalmente, no começo de um novo capítulo ou em momentos de decisão). Portanto, antes de voltar para algum momento do passado, por exemplo, certifique-se que você não está muito longe de um destes eventos para os quais é possível se transportar. Caso contrário, você terá que jogar uma boa parte da história novamente para chegar ao lugar onde tinha parado. Sim, como você deve ter imaginado, viajar no tempo implica passar por alguns trechos da história mais de uma vez. Mas isto felizmente não é tão problemático quanto pode parecer, pois os cutscenes podem ser avançados simplesmente pressionando "start". Além disso, a experiência dos personagens, status e itens são mantidos entre as viagens, o que também é muito conveniente.

Visual clássico e música inesquecível

Os gráficos de Radiant Historia são muito bem feitos. Lembrando um pouco o estilo de Ragnarok Online, os cenários são tridimensionais, mas os personagens são mostrados como sprites bidimensionais. O resultado é algo que faz lembrar os RPGs do SNES, mas ainda assim usando as capacidades gráficas do DS. Não há nenhuma animação pré-renderizada, mas assim como muitos clássicos da era 16 bits, a história





é muito bem contada sem o uso delas. A música também é de primeiríssima qualidade, o que não poderia ser diferente vindo do compositor Yoko Shimomura. Mesmo se o nome não soar familiar, você talvez conheça algumas de suas outras obras, como as trilhas sonoras de Super Mario RPG e da série Kingdom Hearts. Preciso dizer mais alguma coisa?

A grade de batalha

Agora é hora de falarmos sobre o sistema de batalhas, um aspecto importantíssimo

em qualquer RPG que se preze. Pra começar, o jogo pode até lembrar clássicos do gênero, mas não há nada de batalhas aleatórias, o que já é um grande ponto positivo. Os inimigos ficam visíveis no cenário e você pode até atacá-los previamente com a espada para deixá-los atordoados e começar a batalha com uma vantagem. Mas até aqui não é nada que ainda não tenha sido visto antes. É quando a luta começa que Radiant Historia se destaca.

No campo de batalha, os inimigos são colocados sobre uma grade de tamanho 3 x 3, onde podem se movimentar em seus respectivos turnos. A posição dos inimigos dentro da grade já é importante por si só: aqueles que estão na linha de frente causam mais dano aos heróis, mas também perdem mais pontos de vida quando atacados, enquanto que os inimigos de trás causam e recebem menos dano. Várias habilidades usadas pelos inimigos também utilizam o posicionamento dentro desta grade. Um escudo, por exemplo, pode ser colocado em uma das células da linha de frente, protegendo qualquer inimigo que estiver atrás. Certas magias têm efeito sobre algumas células específicas da grade, aumentando a força ou recuperando pontos de vida dos inimigos que estão sobre elas, por exemplo.

A estratégia, portanto, é saber jogar os inimigos para os lugares certos. É isso aí, os inimigos não se movem apenas quando querem, você pode empurrá-los também. Dentre os ataques especiais de cada personagem, existem alguns que tem o efeito de deslocar os inimigos para frente, para trás ou para os lados. Isto não serve apenas para



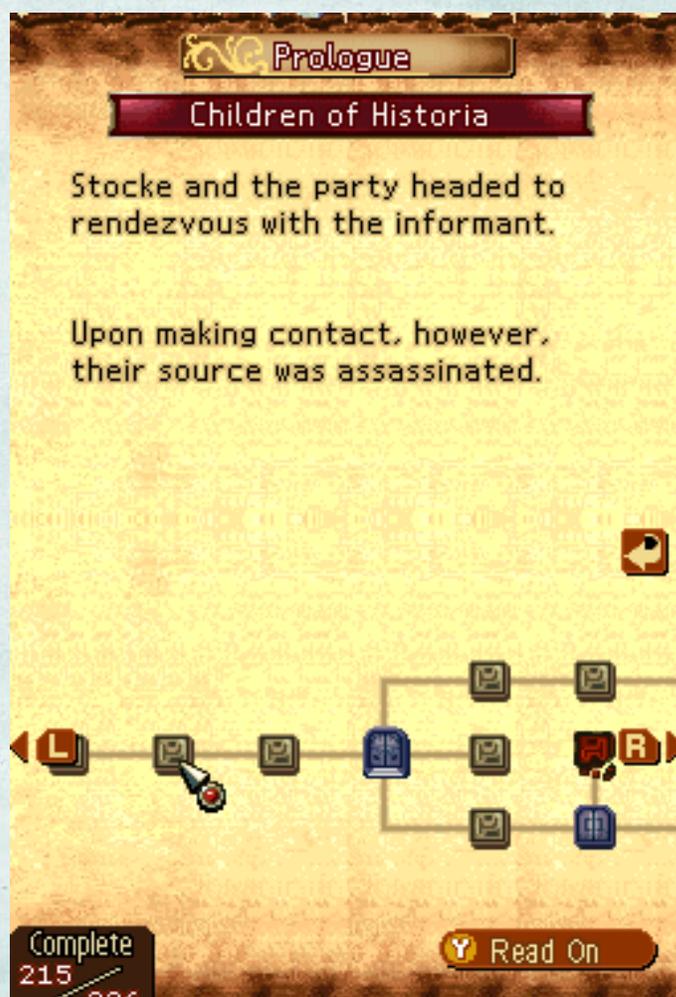


posicioná-los em lugares estratégicos, mas também para amontoá-los, atacá-los simultaneamente e executar combos. Se um inimigo está na frente do outro, por exemplo, você pode empurrá-lo para trás, em cima do outro, e o próximo ataque atingirá os dois, ao invés de apenas um. Isso pode ser feito sucessivamente, jogando um inimigo em cima do outro e causando danos enormes ao grupo todo. Naturalmente,

os inimigos não são estúpidos o suficiente para ficarem amontoados e, uma vez que o turno dos heróis terminar, os adversários agrupados se re-posicionarão. Talvez isso faça você pensar "bom, então não dá pra fazer um combo tão grande assim... afinal, se são três heróis que ficam ativos durante a batalha, no máximo serão três ataques seguidos". Mas é aí que o comando "change" entra em ação. Durante a luta, a tela superior do DS mostra quem atuará nos dez próximos turnos e, no turno de algum dos heróis, o jogador pode optar por trocar de vez com outro personagem ou até com um dos inimigos. Desta forma, é possível fazer com que os heróis ataquem muitas vezes consecutivas.

Deu pra perceber que o comando change é um elemento chave na estratégia de batalhas de Radiant Historia, não é? Além de tornar possíveis combos extensos, ele permite que o jogador escolha a ordem dos turnos, buscando uma maior eficiência. Mas não pense que você pode ficar trocando os turnos livremente, sem custo nenhum. Ao executar o comando change, o personagem fica com uma cor avermelhada até que o seu turno chegue novamente. Isso significa que ataques a ele causarão mais dano que o normal. Portanto, é necessária cautela ao fazer estas trocas.

Ataques consecutivos aos inimigos geram um combo, que é contabilizado na tela e que aumenta conforme o número de inimigos simultâneos atingidos ou do tipo de ataque utilizado. Mas este combo não serve apenas para causar estragos enormes ou para você se gabar para seus amigos. No final da batalha, o jogador é recompensado com uma porcentagem extra de pontos de experiência e dinheiro, de acordo com os combos obtidos. Ou seja, quanto maiores os combos, mais experiência e dinheiro você receberá.





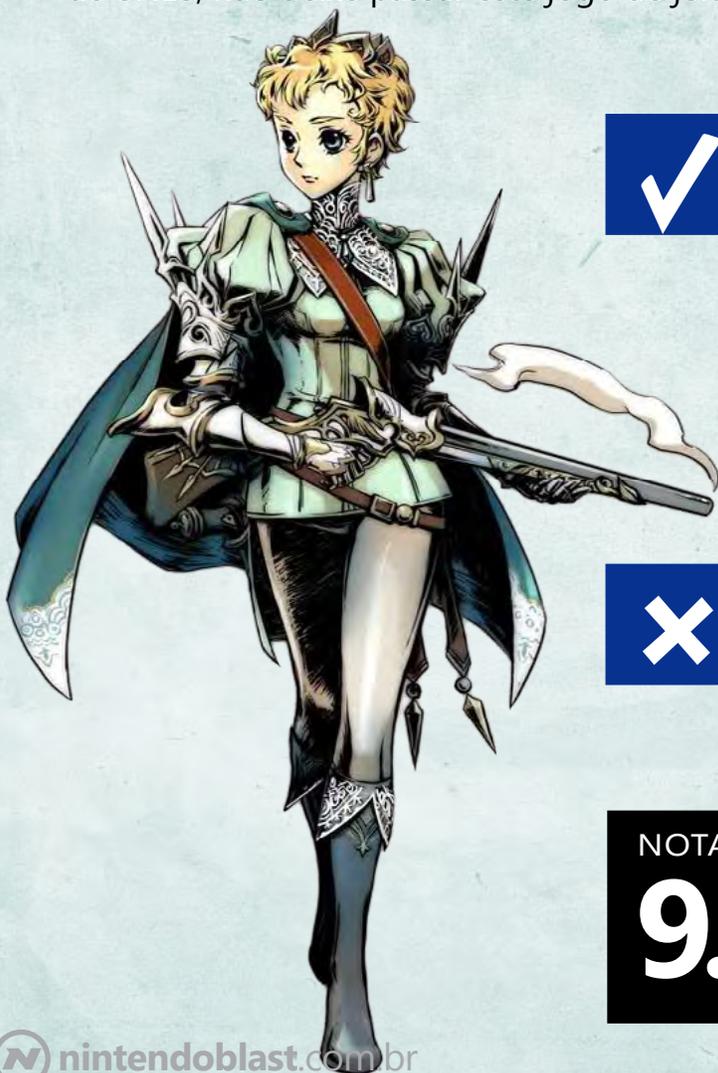
Pequenos deslizes

Esse sistema deixa as batalhas sempre divertidas e dinâmicas, fazendo com que Radiant Historia passe longe de uma das grandes armadilhas dos jogos de RPG: a de batalhas monótonas. A história também é muito cativante e não recorre (ou, pelo menos, não muito) aos famosos clichês do gênero, além de contar com muitos personagens interessantes. Poder viajar no tempo à vontade, repetindo partes da história e fazendo diferentes escolhas é outro ponto forte deste jogo que o destaca dentre muitos outros. Poderíamos, então, dizer que Radiant Historia é um jogo sem falhas? Passou perto, mas infelizmente não é bem assim. Os pontos positivos do jogo certamente são mais que suficientes para tolerarmos os negativos... mas uma análise não estaria completa sem mencioná-los.

O primeiro é até um pouco irônico. Está claro que o fato de poder, a qualquer momento, retornar a diferentes pontos da história, dá ao jogador uma grande liberdade. Entretanto, há certa restrição dentro desta liberdade, já que o jogo raramente permite que o jogador se afaste da área de interesse do ponto da história no qual se encontra. Se você está em um evento em que deve atravessar uma floresta para ir a um determinado povoado, por exemplo, tente pegar um caminho que leve a outro lugar - mesmo a um lugar onde você já esteve - e você frequentemente verá Stocke parar e dizer que aquele não é o caminho certo. Pois bem, esta restrição poderia ser contestada dizendo que uma alternativa é simplesmente voltar para algum evento no qual o lugar aonde se quer ir está acessível. Isso é verdade, mas significa que você deve se lembrar de cada lugar que cada evento dá acesso. Também implica que você deve viajar no tempo e, portanto, se estiver em um momento em que fazer a viagem não é conveniente, o desvio acaba tendo que ser postergado. O outro problema é um pouco mais frustrante, porque é o tipo de coisa que

já deveria estar bem estabelecido em jogos de RPG: mapas. O único mapa usado em *Radiant Historia* é o mapa do mundo, onde o jogador escolhe o local para onde quer ir. Ao entrar nos locais, entretanto, não há nenhum tipo de mapa. Em cidades e povoados isso não é um grande problema, mas ao explorar florestas, cavernas e coisa do tipo, não ter um mapa para visualizar os vários caminhos e passagens pode ser bem irritante.

Se você ainda não tem um 3DS e está preocupado com uma falta de jogos para o bom e velho DS, agora que toda a atenção está focada no seu sucessor, pode permanecer tranquilo por mais um tempo. Mesmo na sua reta final, o DS ainda está recebendo alguns ótimos lançamentos, e dentre eles, *Radiant Historia*. Elementos clássicos trarão sentimentos nostálgicos de uma era que muitos se lembrarão com carinho, enquanto os aspectos inovadores impedirão que a experiência adquira uma sensação repetitiva demais. Se você é fã de RPG, principalmente dos tradicionais da era do SNES, não deixe passar este jogo de jeito nenhum, pois a satisfação é garantida. 



Prós

- História original, complexa e bem elaborada.
- Sistema de batalhas inovador, dinâmico e que incentiva a estratégia.
- Mecânica de viagem entre as linhas do tempo muito bem implementada.
- Várias missões opcionais para cumprir.
- Visual muito agradável, misturando elementos 2D e 3D.



Contras

- Pouca liberdade para explorar os cenários.
- A falta de mapas é frustrante.

NOTA FINAL

9.0

Radiant Historia (DS)

Gráficos **9.0** | Som **9.5**
Jogabilidade **9.0** | Diversão **9.0**

3DS

por **Paula Travancas**
e **Rodrigo Estevam**

Revisão: Sérgio Oliveira e
Lucas Oliveira

Diagramação: Caio Domingues



3DS: Análise do portátil

A longa e ansiosa espera pelo mais novo membro da família Nintendo acabou! Temos em mãos o portátil que anda fazendo muitos queixos cáirem desde seu anúncio: o revolucionário Nintendo 3DS. Vamos dividir com você cada aspecto dessa belezinha, destrinchar cada detalhe (sem abrir nem desmontar o pobrezinho, é claro!). Depois de ler esse especial, você vai saber de cor onde fica cada botão e LED do 3DS, como eles funcionam e, mais importante, o que ficou perfeito e o que poderia ter sido melhor.

Recheado de conteúdo

Antes de tudo, saiba que o 3DS é um sanduíche, mas não porque ele é recheado de diversão e conteúdo e tudo mais. É que ele foi projetado com três camadas, cada uma delas têm uma função. De cima para baixo, a primeira camada é a tampa, a mais escura de todas. Ela se projeta ligeiramente para fora do portátil e tem um formato similar a um trapézio ao contrário. Isso serve tanto para proteger o 3DS como para facilitar a sua abertura; pode esquecer aquele esquema de enfiar a unha entre a tampa e a parte de baixo. A camada do meio é um pouco mais clara e é onde se concentram os LEDs e botões. Ela é a mais recuada das três, exatamente para proteger essas partes importantes que abriga.

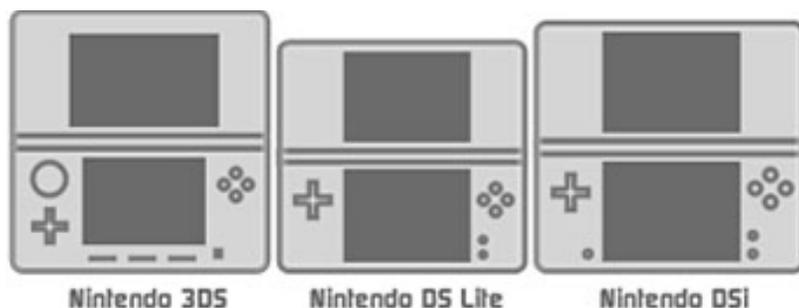
Um pouquinho mais projetada para fora do que a segunda camada, porém mais recuada que a primeira, a terceira camada tem a cor mais clara de todas e tem como função principal indicar, através dos ícones nela impressos, as funções dos LEDs e botões da camada do meio. Além dessa gradação de cor das camadas, a tampa do 3DS tem um leve degradê, mais claro em cima, passando de maneira quase imperceptível para um tom ligeiramente mais escuro em baixo, meramente por fins estéticos. Só para arrematar, o portátil tem revestimento oleofóbico (anti-gordura) que promete torná-lo resistente a impressões digitais. Na vida real, não é bem assim que funciona, mas o revestimento realmente ajuda um pouquinho a limpar as marcas de dedo e deixar o seu 3DS impecável de novo.



Muito além das três dimensões

Quem acha que exibir imagens tridimensionais sem a necessidade de óculos é o maior feito do 3DS se engana. Ele oferece tantas outras possibilidades que até mesmo quem prefere jogar só nas tradicionais duas dimensões ainda terá rios de diversão. Por hora, vamos nos concentrar em explicar os aspectos físicos do portátil, quando possível comparando-os com as várias encarnações do DS para dizer o que achamos que melhorou e o que poderia ter ficado como estava.

Falemos então das dimensões (refiro-me às medidas!) e peso, já que obviamente você precisa estar familiarizado com esse aparelhinho que carregará constantemente no bolso ou na mochila. Ele pesa 227 gramas e, fechado, tem 13,5 cm de largura, 7,36 cm de comprimento e 2,03 cm de altura. Ou seja, por fora não é muito diferente de um DS Lite, que por sua vez pesa 218 gramas e cujas medidas, respectivamente, são 13,3 cm, 7,39 cm e 2,15 cm.



Nintendo 3DS

Nintendo DS Lite

Nintendo DSi



A caneta stylus do 3DS é retrátil, tem 7 cm quando fechada e 10 cm quando estendida. As stylus dos diferentes modelos do DS variavam entre 7,5 cm e 9,2 cm (sem contar a giga caneta do DSi XL). Sim, nós gostamos que a caneta tenha aumentado, mas isso traz alguns problemas. Em primeiro lugar, a stylus do 3DS não é compatível com o slot para caneta do DS, mas isso se deve mais ao fato de a ponta das duas serem bastante diferente em termos

de formato e encaixe do que à extensão do objeto. Outra coisa que vai confundir os donos de DS (do Lite para frente) por um bom tempo é a localização da dita cuja. Ela não fica mais do lado direito, bem ao alcance de sua mão (especialmente se você for destro). Agora ela se localiza na parte de trás do aparelho, do lado esquerdo do slot para o cartucho, exatamente onde ficava no DS Phat. Mas não pense que isso facilitou muito a vida dos canhotos, agora a stylus é mais difícil de, digamos, extrair do 3DS. Imagino que a Nintendo tenha recebido muitas reclamações sobre stylus perdidas e tentou colocá-la em um lugar em que a gravidade não tenha facilidade de atrair pobres canetas para o chão, além de apertar um pouco o encaixe da stylus em sua casinha. Claro que não queremos perder nossas belas stylus prateadas com pontas pretas, mas eu queria pelo menos poder tirá-la do lugar para, sabe, jogar. Sugiro tentar um meio termo entre os gamers e a gravidade na próxima, Big N. Outra pequena reclamação sobre a stylus é que é bastante difícil, ou ao menos demorado, estendê-la com uma mão só. É um pouco chato ter que apoiar o 3DS numa mesa para poder realizar a operação que permite desfrutar de todos os 10 cm da caneta.

Com a questão da stylus fora do caminho (ou do alcance), podemos seguir em frente. Que tal saber um pouco mais sobre as nossas duas janelas para o mundo dos games agora? A tela de cima tem 3.52 polegadas em display widescreen e resolução de 800 x 240 - o que dá 400 pixels por olho durante o 3D. A tela inferior é sensível ao toque e tem 3.02 polegadas e resolução de 320 x 240 pixels. Ou seja, a tela de cima é ligeiramente maior que a tela de baixo, o que provavelmente desencorajará de vez os desenvolvedores a criar jogos em que as duas telas sejam uma "paisagem" só. Isso se o fato de só a tela superior suportar o 3D e as duas telas terem resoluções diferentes já não fosse o bastante.



NINTENDO 3DS™

3D a olho nu desnudado

Agora vamos ao que de fato o estimado leitor está ansioso para saber: o 3D é ou não é isso tudo que dizem? Fico feliz em anunciar àqueles que ainda não tiveram a oportunidade de manusear o 3DS que o efeito tridimensional sem óculos é sim tudo aquilo que esperávamos. É praticamente impossível conter um sorriso da primeira (e da segunda, e da terceira...) vez que vemos o efeito. Dá uma sensação de algo mágico mesmo, como se a Nintendo tivesse colocado pequenos duendes empurradores de pixels morando dentro do portátil. Fique sabendo, no entanto, que o traço forte do efeito tridimensional do 3DS é dar sensação de profundidade, por isso raramente você verá coisas sendo "jogadas na sua cara", como temos visto em muitos filmes 3D ultimamente.



Fique avisado também que se acostumar ao 3D demora um pouco. Tem pessoas que nem enxergam o efeito de primeira, por isso é preciso ir regulando no slider próprio para isso (que fica no lado direito exterior da tampa) o nível de profundidade desejado. Por isso, o ideal é começar pegando leve e aumentar aos poucos a intensidade do efeito tridimensional até encontrar um nível que seja o mais confortável pra você. A própria Nintendo sugere fortemente que se faça pausas de 15 minutos a cada hora de jogatina, para evitar dores de cabeça, náuseas e etc. Além disso, para enxergar o efeito 3D é necessário estar com os olhos bem paralelos à tela de cima e a uma distância de 25 cm a 35 cm da mesma. Qualquer coisa muito diferente disso e você verá duas imagens ou uma sombra preta passando pela tela. Isso significa que não adianta nem tentar enxergar em 3D a jogatina do seu amigo (nem mesmo grudando a cabeça com a dele), já que o efeito requer estar numa área bastante restrita para ser apreciado. Bem, essa é a desvantagem do 3D sem óculos. Por enquanto precisamos conviver com ela, mas felizmente os benefícios superam em muito as faltas.

Apertar, controlar e conectar



Com quantos botões se faz um 3DS? Já que o portátil tem tantas funções, temos muita coisa para controlar. Como todo gamer gosta de estar no controle, vejamos agora tudo o que o novo portátil da Big N nos permite apertar e deslizar. Começando com novidade, temos o Circle Pad, que nada mais é do que um Analog Stick que a Nintendo decidiu renomear. Realmente, o Circle Pad merece o nome pois desde redondo: a superfície em que o dedão encosta é super macia e confortável e realizar os movimentos exige a medida certa de esforço, além de oferecer bastante precisão de controle. O Circle Pad tomou o lugar do tradicional



D-Pad. Este direcional agora fica abaixo do controle analógico e não fica mais alinhado horizontalmente com os botões A, B, X, Y. Esta troca de parâmetros pode causar estranhamento em nintendistas mais conservadores, mas tenham certeza de que funciona bem e é tudo em nome do progresso.

Os botões R e L ficam mais ou menos onde sempre ficaram, mas agora se projetam levemente

para fora do console. Start e Select agora residem embaixo da tela de toque, acrescentados do botão Home, que leva ao menu principal do aparelho. Tanto pela localização quanto pelo fato de não serem botões auto-evidentes (não são elevados), o jogador pode ter a irresistível vontade de apertá-los como se fossem parte da tela de toque apenas para serem lembrados de que este não é o caso. O botão Power, por sua vez, agora não é mais deslizante e fica mais ou menos onde Start e Select estariam no DS. Ou seja, o Power fica na parte de dentro, no lado oposto de onde podemos encontrá-lo no DSi e DSi XL.

Quanto aos botões que deslizam, temos três, que podem ser acessados tanto com o portátil aberto quanto com ele fechado. Para desligar ou ligar o Wireless, é só utilizar o botão que fica à direita do portátil. Para regular o volume, deslize o botão à esquerda. E por último, mas não menos importante, há o slider que controla a profundidade do efeito tridimensional, que fica ao lado direito, na tampa. Em baixo de tudo, há um conector para headfones estéreos (vendidos separadamente). O som dos auto-falantes também é estéreo. E cadê o microfone? Não se preocupe, ele existe só não é muito visível: trata-se apenas de um buraco quase imperceptível em baixo do botão Start.



Lá em cima, do lado direito do slot para cartucho fica o lugar onde se insere o adaptador AC (mais conhecido como carregador) e dois buraquinhos dourados dos seus lados são os conectores que fazem seu 3DS carregar no Cradle (berço). O Cradle nada mais é do que uma base preta onde se encaixa o adaptador AC, aí é só colocar o 3DS em cima e ele será carregado! A Nintendo incentiva os usuários de 3DS a deixá-lo no Cradle porque a bateria do portátil realmente é curta, durando de 3 a 5 horas dependendo das configurações de brilho da tela, volume, uso do 3D, etc. Mas não se preocupe (muito) porque há solução para essa situação, mesmo que ainda seja só uma luz no horizonte. A própria Nintendo fornece instruções para a troca por uma possível bateria de duração maior. O único problema é que essa mítica bateria ainda não existe para a venda, pelo menos não uma que seja fabricada pela própria Nintendo.



O que mais temos de bom?

O 3DS tem diversos LEDs que piscam em cores diferentes para indicar coisas diversas. É toda uma linguagem para se aprender. Há um LED azul, que indica que o portátil está ligado e que fica vermelho quando a bateria está fraca. Ao lado desse, há um outro que, quando vermelho, indica que o aparelho está sendo carregado. O LED do Wireless fica amarelo quando sua função está ativa. E, por fim, temos o LED de notificações, aquele que fica na parte superior direita do 3DS. Esse fica azul quando se recebe uma notificação, verde quando o portátil recebe informações via StreetPass, laranja quando algum amigo seu fica online e vermelho se a bateria estiver fraca.

Para completar o pacote de características físicas, o novo portátil tem três câmeras: duas voltadas para fora, o que permite tirar fotos em três dimensões, além de uma câmera interna, virada para o próprio jogador. O 3DS vem com um cartão de memória SD de 2 giga, mas que pode ser trocado por modelos que armazenam mais informação. Dois outros acréscimos de hardware essenciais em relação ao DS são o acelerômetro e o giroscópio. Esses, assim como as câmeras externas, são fundamentais para o funcionamento dos ARGs (Augmented Reality Games, ou Jogos de Realidade Aumentada em português) embutidos no 3DS, além de abrirem diferentes possibilidades de jogabilidade para futuros títulos.

Aumentando a realidade

Por falar em ARGs, a Nintendo acertou em cheio ao acrescentá-los ao seu novo portátil; com a ajuda dos ARCards, os ARGs podem ser considerados jogos originais já inclusos no 3DS. Os cartões de realidade aumentada, em conjunto com as câmeras do 3DS, oferecem aos donos do pequeno console a oportunidade de, por exemplo, pescar na cozinha ou jogar bilhar na sala de jantar. E o melhor: cada 3DS já vem com seis cartões incluídos, sendo um deles o que contém os jogos e os demais exibem imagens tridimensionais de personagens da Nintendo!

Além disso, outro software que pode ser considerado um jogo incluso no 3DS é o Face Raiders, um game onde seu objetivo é acertar cabeças voadoras que vão surgindo ao seu redor! Para jogar, basta buscar pelas cabeças no ambiente ao seu redor e pressionar o





botão A para atirar. Para liberar novas fases é preciso tirar fotos de novos rostos, então vale fotografar amigos, familiares, rostos no monitor do seu PC e, em último caso, seu cachorro (acredite, já ouvi relatos assim).

Por último, e não menos importantes (e nem menos divertidos) temos o Mii Resgate e o Troca-Puzzle, dois jogos que podem ser encontrados na Praça Mii. O primeiro jogo consiste de uma busca onde Miis encontrados via StreetPass se juntam a guerreiros comprados por duas Moedas de Jogo para

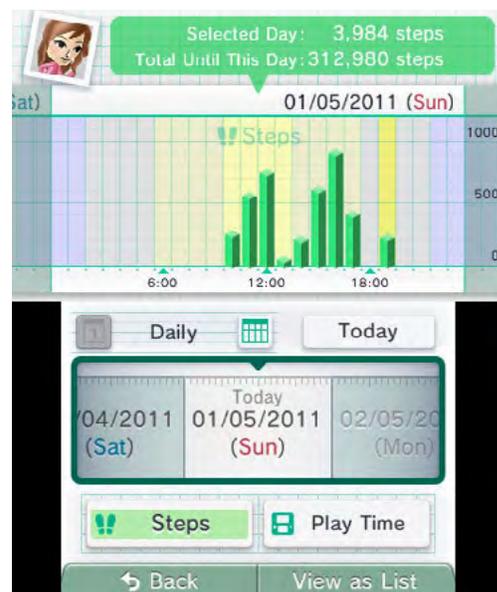
salvar o Mii principal do 3DS (aquele que é usado como avatar) das garras de fantasmas malignos. Já o segundo é um mini-game onde o objetivo é completar quadros temáticos peça por peça. Cada peça da imagem custa duas Moedas e você ainda corre o risco de recebê-la repetida. Para evitar frustrações, é possível trocar as pecinhas automaticamente via StreetPass ao passar por alguém que esteja com o 3DS em modo de espera. Ou seja, você não perde a sua, pode ganhar uma nova e o melhor de tudo é que não gasta Moeda alguma para isso!

Seguindo os passos dos irmãos mais velhos

Outra adição interessante foi o Registro de Atividades. Assim como a versão presente no Nintendo Wii, esse aplicativo registra tudo o que você faz no seu 3DS: quais jogos/aplicativos você usou, por quanto tempo e quantas vezes você os usou, quantos passos deu no total e por dia, enfim, ele faz um apanhado geral do uso do portátil. Aliás, é graças a esse contador de passos que você pode ser premiado com até dez Moedas por dia, uma a cada cem passos.

Uma ferramenta que também está presente no Wii e chegou ao 3DS foi o Criador Mii, acompanhado da já citada Praça Mii. Ali você poderá criar o seu avatar, que pode ser usado em jogos e em encontros via StreetPass. O mais bacana é que dessa vez é possível criar o seu Mii baseado em uma foto sua! Basta fazer alguns ajustes iniciais, mirar a câmera e fotografar para que o 3DS molde o avatar de acordo com suas feições. Tudo bem que nem sempre essa função funciona muito bem, mas como o portátil permite que você faça ajustes no Mii a gente deixa essa passar!

Mas nem só de ferramentas vindas do Wii vive o 3DS. O portátil também tem algumas funções semelhantes às presentes no DSi/DSi XL: o Som Nintendo 3DS e a Câmera Nintendo 3DS. A função de som serve tanto para gravar e ouvir sons quanto para ouvir músicas. Já a câmera serve para tirar fotos (com ou sem o efeito 3D) e jogar os ARGs. Especula-se que em uma atualização vindoura será possível gravar vídeos em 3D. Só nos resta esperar.



StreetPass e SpotPass

O Nintendo 3DS, além de inovar trazendo experiências em realidade aumentada na palma da sua mão, também traz uma nova ferramenta que possibilita que dados sejam trocados automaticamente quando você passar por alguém que também tenha o portátil. Para que essa troca de informações seja efetuada você precisa habilitar o StreetPass, deixar o

portátil em modo de espera e sair andando por aí. Ou, ainda, caso alguém com um 3DS (e com a função habilitada) apareça nas proximidades enquanto você está no meio de uma jogatina essa troca também acontecerá. Também é possível configurar alguns jogos para que dados sejam trocados via StreetPass. Então, se você cruzar na rua com alguém que também tenha esse jogo, algum tipo de evento in-game também vai acontecer.

Além dessa função que utiliza a conexão local, o portátil ainda oferece uma ferramenta que permite que o 3DS se conecte automaticamente a uma rede de internet wireless para receber e transmitir dados: o SpotPass. O aparelho pode baixar atualizações e receber notificações enquanto está no modo de descanso. Ainda é possível verificar quais amigos estão online, por exemplo, enquanto você está jogando. Basta configurar a internet do 3DS de acordo com a sua rede e pronto.

Sentindo-se em Casa

Ao ligar o 3DS você é imediatamente levado ao Menu Home, uma versão do portátil similar ao Home Menu do Nintendo Wii. Nessa tela ficam todos os principais ícones de atalho do 3DS, cuja ordem pode ser alterada bastando apenas arrastá-los com a Stylus. O mais legal de tudo é que ela pode ser acessada a qualquer momento, inclusive enquanto você joga! Isso mesmo, nada de precisar sair do jogo para acessar sua lista de amigos, fazer uma anotação ou ler suas notificações! Essa opção, porém, só se tem quando o jogo em questão é específico para 3DS - jogos de DS e DSi não a oferecem.



Uma das novidades mais legais do 3DS é a possibilidade de se deixar o menu totalmente em português! E não é português de Portugal não, é português do Brasil! Nada contra a língua dos nossos amigos portugueses, mas é muito melhor ler "tela" do que "ecrã". Pelo menos para nós, brasileiros. A Nintendo fez um ótimo trabalho de localização do portátil, traduzindo de forma competente praticamente todo o texto contido no 3DS. O FindMii (Find Me), por exemplo, virou Mii Resgate (Me resgate) e é um ótimo exemplo de tradução.

Jogando com os amigos

Quando o 3DS foi anunciado e começaram as especulações sobre uma possível rede online, onde seria possível adicionar amigos e trocar mensagens, criou-se um alvoroço sem tamanho. Muitos torciam para que o portátil trouxesse uma rede semelhante à PSN ou à Xbox Live; outros pediam que ela fosse, pelo menos, melhor que o Wi-Fi Connection do Wii. No final das contas todos estavam um pouco certos: tudo bem que a atual rede do 3DS não chega nem perto da PSN, por exemplo, mas que ela é superior à do Wii ninguém pode negar. De qualquer forma, uma coisa é clara: a rede do portátil está longe de ser perfeita.

Para começar, não foi dessa vez que a Nintendo abandonou os Friend Codes; no Nintendo 3DS, para adicionar amigos à sua lista, é preciso digitar o Código de Amigo de 12 dígitos. Isso sem falar que é preciso que seu amigo te adicione de volta. Além do incômodo FC, não há nenhum tipo de notificação quando alguém te adiciona. Ou seja, ou a pessoa te avisa ou você usa sua bola de cristal e descobre que foi adicionado. A boa notícia é que, pelo menos, cada 3DS tem um código único, então nada de ter um FC para cada jogo, como acontecia no DS e no Wii.

Chegando pra ficar

O novo portátil da Nintendo já é realidade entre nós. Ele exibe gráficos em 3D sem a necessidade de óculos especiais, tira fotos em 3D, conecta-se automaticamente a outros 3DS e à internet, permite experiências em realidade aumentada... Enfim, ele oferece um leque de possibilidades jamais vistas antes em um vídeo game. E isso é só o começo, visto que a Big N promete atualizações com mais funcionalidades e muitas novidades. O sonho finalmente se tornou realidade. 



Nintendo eShop e Internet Browser

A segunda atualização do 3DS confirmada para 06 de junho promete trazer duas novidades para o portátil: uma loja online e um navegador de internet. A loja, que aparecerá no menu como um novo canal, permitirá que o jogador compre softwares tanto para Nintendo 3DS quanto para Nintendo DSi, assim como jogos para Virtual Console. Já foram confirmados jogos de Nintendinho e Game Boy entre os lançamentos da loja. Aliás, o eShop vai oferecer a possibilidade de se jogar jogos antigos em 3D estereoscópico! Não é demais? Já o navegador de internet permitirá o acesso à internet pelo próprio portátil. Apesar de não estar disponível para uso nos primeiros modelos do 3DS, seu ícone já aparece na barra superior da tela de toque.





o que queremos?

O mês de junho está chegando. No que é que você está pensando? Em qual presente vai comprar para sua (seu) namorada (o)? Ou nas festas juninas para se embriagar com quentões? Mas é claro... que não! Nós, gamers maníacos, estamos quase enfiando de tanto esperar pela Electronic Entertainment Expo, ou, como é mais conhecida, a E3, que acontecerá entre os dias 7 e 9 de junho na cidade americana de Los Angeles.

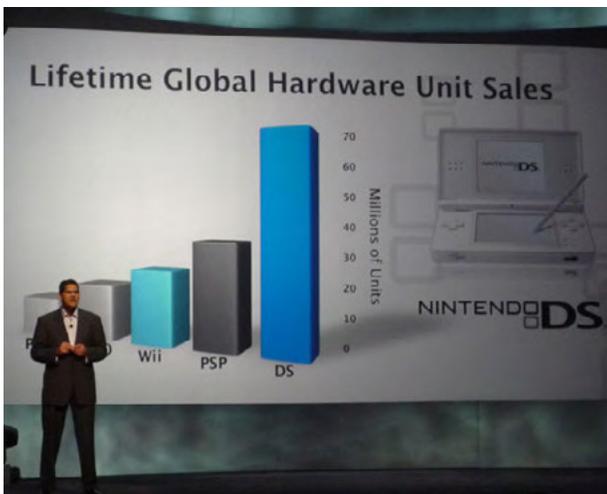
por **Alex Sandro e ...
Gossip Stone (!?)**

Revisão: Alveni Lisboa
Diagramação: Felipe de França

A Nintendo se apresentará novamente, prometendo nos surpreender mais uma vez e esperamos que seja positivamente (ah, E3 2008, nós não esquecemos de você...). Tudo leva a crer que a Big N vai arrebentar no evento. Mas, para falar de assuntos como este nada melhor – dependendo do seu ponto de vista – do que contar com a ilustre presença de um grande conhecido do Blast: “No meio do caminho tinha uma pedra. Tinha uma pedra no meio do caminho”. Sim, direto do N-Blast Responde, a pedra que sabe ‘quase’ tudo e que nunca diz nada com nada, Gossip Stone.

Nós fizemos o convite, já que ele só trabalha – ou seria atrapalha? – uma vez por semana, porém não apareceu. Então, foi preciso sequestrá-lo para falarmos dos rumores e segredos que a Big N revelará na E3 2011. Mas, fique tranquilo, pois já avisamos a Nintendo que antes do lançamento de Ocarina of Time 3D, nós devolveremos a Gossip Stone.

Nóis que tá, Alex!



Coins, Rupees, Money, dólares...

Qual será a primeira coisa que a Nintendo falará em sua apresentação na E3? O sucessor do Wii? 3DS? Zelda? Não, nada disso. É claro que irá falar de dinheiro. Iwata ou Reggie falará dos milhões que a empresa ganhou com seus consoles, das vendas de seus jogos e das inovações e tendências e liderança, algo que deve ser parabenizado. Não desconfiamos que, de tanto dinheiro, Iwata está guardando uns “trocados” embaixo do colchão, em razão dos cofres da Nintendo estarem entupidos.

E enquanto isso, eu aqui mais duro do que pedra. Entenderam? Pedra. Rá!



Project Café



Não há como não pensar na Nintendo cada vez que você olha para um café. Após a confirmação de que o Café estará na E3, rumores e especulações se espalharam mais do que dengue em época de verão. Obviamente, este é o codinome do console, assim como o Project Reality virou o Nintendo 64, o Dolphin se transformou no GameCube e o Revolution foi renomeado para o Wii. Antes chamado de Wii 2, nomes com Stream - em virtude da possível facilidade de troca de dados entre o console e o controle - e Feel - pela tecnologia háptica, ou seja, utilizar-se do tato - surgiram como opções para o nome do console. Se o 'achômetro' está liberado, então vamos dar nossos palpites: o console se chamará Zii, uma marca que a Nintendo registrou há algum tempo e que seria uma relação interessante, pois o formato da letra Z assemelha-se ao número 2, relacionando ao "Wii 2". O que você pensa dessa possibilidade, pedra?

Acho que, assim como nossos leitores, acabei de conhecer a palavra mais legal do universo: Háptica. Se eu tiver uma filha com toda certeza esse será o nome dela. E sim, o nome real do Project Café deveria ser esse também. Obrigado Alex, por ter nos apresentado com esse fascinante vocábulo.



Apostamos que, assim como foi com o Wii, será demonstrado um pouco do que o sucessor terá. Talvez especificações e detalhes e, quem sabe, o controle. As especificações que a imprensa tem apontado são de que ele será mais poderoso que o PlayStation 3 e o Xbox 360, com suporte a HD e resolução de 1080p. Isto seria mais do que aceitável, diante de que a Nintendo sofreu pressões por parte dos jogadores para lançar um Wii HD ou algo semelhante, pois diversos jogos não deram as caras no console branco em razão da capacidade gráfica ser inferior aos dos concorrentes. Com relação à possibilidade de haver o 3D, Reggie Fils-Aime, o presidente da Nintendo of America, declarou que a empresa não pretende adotá-lo no Café.

A possível imagem do Kit de desenvolvimento do próximo console da Nintendo, juntamente com o controle, deixou todos com uma pulga atrás da orelha. A imagem do Kit apresentava o slogan "Innovation reinvented" (algo como "a inovação reinventada"), descrições de que o custo de produção era mais baixo e que era fácil fazer ports de jogos de PC e Xbox 360. Porém, quem roubou a cena foi mesmo o controle. Será que depois de levantar os jogadores do sofá, a Nintendo voltará atrás? O design do suposto joystick aparenta ser uma mistura do Classic Controller com o controle do GameCube, com uma tela no centro. Rumores afirmam que terá giroscópio, será touchscreen, terá uma câmera virada para o jogador, dois gatilhos e não será necessário jogar diretamente na televisão. Possivelmente uma das estratégias é "limpar" a tela, passando informações como vida, estatísticas e mapas para o visor do controle ou mesmo para favorecer um multiplayer local sem precisar dividir a tela.



Será que é assim mesmo?



Uma das apostas é que, pelo design próximo ao Classic Controller, será utilizado para jogos do Virtual Console. Esperamos que, se o serviço estiver disponível no Café, seja permitido transferir os jogos que compramos no Wii, já que o mesmo terá compatibilidade com o atual console de mesa. E vamos torcer para que esse controle não nos faça usar 12 pilhas, ok, Nintendo?

O que mais intriga é o nome do projeto. Por que Café? Talvez pelo fato da bebida ser uma das mais apreciadas e comum do mundo? Ou seria por causa do 'despertar' que o café causa nas pessoas? Eis que o assunto da tecnologia háptica volta à cena. Dizem que o videogame fará o jogador sentir diferentes texturas, sejam elas ásperas e lisas, sólidas e macias ou quentes e frias e outras, passando o dedo sobre a tela e permitindo uma maior imersão com o jogo. Seria mais um avanço na área do entretenimento eletrônico e um grande passo da Nintendo. E o nosso colega de equipe, Gustavo Assumpção, que semanalmente se consulta com Mãe Dináh para descobrir coisas do futuro, não acreditou quando ela disse que viu o futuro console da Nintendo na borra do Café.... E aí, gostaria de entrar e tomar uma xícara de café? Nós, sim!

3DS



Depois de um começo, digamos, abaixo do esperado, o portátil que dispensa o uso de óculos especiais promete arrasar. Dizemos 'abaixo do esperado' pelo fato da Nintendo não ter atingido a meta de vendas de quatro milhões de unidades e também pela line-up não ser uma das mais instigadoras. Satoru Iwata, o presidente da Nintendo, comentou que o "efeito 3D e o StreetPass não chamaram a atenção dos consumidores". Mas, os lançamentos de peso irão começar. Neste mês, enquanto estiver lendo essa matéria, *Kid Icarus: Uprising* estará no seu portátil tridimensional. Em junho, *Ocarina of Time* será lançado e na conferência na E3 serão anunciadas as datas dos próximos jogos.

Na realidade todos esperarão a Nintendo falar sobre a atualização do portátil. Os donos de 3DS querem saber se será possível gravar vídeos em 3D e se os serviços 3DSWare e o Virtual Console estarão disponíveis na próxima atualização e cheio de cores, pois Iwata disse que o serviço do Wii não foi bem aproveitado pelos consumidores por causa da cor branca. Em um futuro não muito distante, teremos a oportunidade de testar demos de jogos e visualizar trailers de filmes em 3D. Esperamos que a transferência de jogos e aplicativos do DSiWare esteja disponível, porém sabe-se que não será permitido salvar em um cartão SD. Ou seja, teremos de ocupar a memória interna do 3DS com os aplicativos do DSi. Miyamoto disse que a Nintendo está desenvolvendo um Flipnote Studio para o 3DS e que este será gratuito. Oba, hora de criar animações em 3D! Então, Gossip Stone, o que mais a Nintendo promete para o 3DS?



Miyamoto em pessoa disse que Super Mario 3DS será lançado ainda esse ano. Podemos esperar pela aparição do jogo em estado já bem avançado na feira. E podemos esperar também por muitas surpresas, afinal, isso é uma E3, e surpresas costumam sempre aparecer por lá.

O “Wiisquecido”

É... por mais que a Nintendo tenha afirmado que não vai abandonar o Wii e que vai lançar ao menos um jogo por mês até o fim de 2011 (se for assim, Skyward Sword só em dezembro), o ano não está muito bom para o console. Como o sucessor está se aproximando, os jogos mais antigos estão em promoção, o preço do console diminuiu em alguns países (no Brasil, ainda não há essa confirmação) e faz algum tempo que a caixa branca não recebe um título de peso. E seus periféricos estão seguindo o mesmo caminho.

O MotionPlus, que prometia aumentar a interatividade do jogador com o jogo não foi explorado. São raríssimos os games que realmente usam (bem) o acessório e, em sua maioria, é opcional, o que leva as empresas a não o utilizarem. A Balance Board também está na mesma situação e o uDraw, o tablete de desenho, segue o mesmo caminho. Lembra de um tal Vitality Sensor? Não? Então, vamos refrescar a sua memória: era um acessório que você coloca o dedo (no bom sentido!) e ele avalia sua pulsação e transfere para o game, criando situações de acordo com o seu estado. Anunciado há mais de dois anos, não foi mais comentado. Em uma recente reunião com acionistas, Iwata falou que a Big N não abandonou o acessório. A nossa aposta é que ele estará presente no Café. Mas, ainda estamos cautelosos com que Iwata disse quando apresentou o Vitality para o público: “É só por o dedo, sentar e relaxar...” UI!



A Nintendo registrou há algum tempo atrás uma patente chamada Wii Light. Rumores diziam que seria um acessório que reproduzira efeitos de iluminação por meio de LED's e que podia variar entre 256 cores diferentes. Duvidamos que isso realmente revitalize o Wii, mas o efeito até que seria interessante. Quem não sabe o Wii Light não vire alguma ideia inovadora no Project Café? Só vamos torcer para não acontecer o mesmo que ocorreu com o Vitality Sensor. É o fim para o Wii, pedrinha?

Essa é a vida, cheia de muitos fins e novos começos. O fim do Wii está cada vez mais próximo, mas como o Project Café sera lançado apenas no ano que vem, podemos sim esperar por surpresinhas bacanas para o branquinho. Ele merece.



Zeldaaaaaaaaaaaaa...

Uma das maiores séries dos videogames está completando 25 anos em 2011. A Nintendo já publicou o logo em homenagem à data. Ocarina of Time 3D sai em junho para o 3DS e Skyward Sword, que sofre mais atrasos do que as matérias da equipe N-Blast, está previsto para esse ano, mesmo que muitos acreditem que a Nintendo fará o que fez com Twilight Princess: segurar o jogo até o final da vida do console e lançá-lo também para o sucessor. Por que todos estão reclamando? Ora, porque a Nintendo não está 'badalando' a série como fez com os 25 anos do Mario. Como assim? O que os fãs querem? Quem sabe um pack das versões dos primeiros Zeldas semelhantemente o que a Big N fez com Mario? Ou quem sabe um Wii verde? Disponibilizar os Zeldas dos antigos portáteis no 3DS? Ou um anúncio de um novo Zelda? Vale lembrar que Miyamoto disse que desejaria ver A Link to the Past no portátil de três dimensões, então é só ficar na torcida!



Por que não lançam um jogo só meu em comemoração aos 25 anos de Zelda?



It's me, Mario!

O encanador não tem folga. Depois de New Super Mario Bros. Wii, Galaxy 2, Super Mario All-Stars e Sports Mix, ele tem mais uma aventura. Pois é, você já ouviu, viu e palpitou sobre o que a Nintendo mostrou na Game Developers Conference, meses atrás. Ficou maluco quando olhou a sombra de um 'comum' rabo e as quatro imagens do projeto. Mas, e aí? Será um Super Mario Galaxy 3 ou um Super Mario Bros. 3D? Miyamoto disse que o jogo será uma mistura de Galaxy com Super Mario 64. Shija afirmou que "as plataformas flutuando no espaço em 2D, é difícil julgar a distância, mas em 3D é muito fácil". Hummm.. E ainda soltou a pérola: "O rabo no logotipo é exatamente o que você pensa que é. Você provavelmente já sabe o que vai acontecer quando você usar este personagem". Ele ainda afirmou que poderá ser lançado ainda este ano! Yahuuu!! Ó grande e sábia pedra, imploramos que nos diga, qual é o nome do novo Super Mario?

Quem se importa com isso? E tô ocupado agora pensando em um nome para o meu jogo.

O misterioso jogo da Retro Studios

Depois de produzir competentemente a trilogia Metroid Prime e de ressuscitar a série Donkey Kong Country, a Retro Studios está trabalhando em um novo título para a Nintendo. Com a notícia de que "todos querem ver a novidade realizada pelas mãos do estúdio", rumores tomaram conta de sites de games. Segundo o Zelda Informer, acredita que será a sequência do incrível survival-horror Eternal Darkness, lançado para o GameCube e desenvolvido pela Silicon Knights, sendo lançado para o Café. Vale lembrar que a Nintendo atualizou o registro sobre a marca e que a parceria com a Silicon foi cancelada. Muitos acreditam não ser um jogo da série Metroid, pois o estúdio não gostou quando Other M passou para o Team Ninja. A outra aposta é um novo jogo de Donkey Kong devido ao sucesso de vendas, mas há controvérsias de que seria pouco o tempo de diferença entre os jogos. Se for do gorilão, a chance é ser lançado para o 3DS. Em virtude dos efeitos de profundidade, lançar-se pelos barris para o fundo do cenário e pular nos inimigos para que saltem à tela, seriam bem aplicados no portátil. Outros, mais céticos, acreditam que Retro Studios irá trabalhar nas adaptações dos jogos da concorrência para o Café. Qual é a sua aposta, pedrita?



Aposta nenhuma. Eu tenho certeza que eles estão desenvolvendo o meu jogo \o/



Franquias

Console novo significa jogos novos. E jogos novos significam fãs sedentos e desesperados. Então, listamos o que se espera das franquias da Big N na E3:



Star Fox: por mais que o 3DS receba o remake de Star Fox 64 com visual renovado e jogabilidade com o uso do giroscópio, estamos aguardando por um novo episódio e isso já faz algum tempo. Como não é comum a Nintendo deixar um console sem ao menos um jogo de alguma franquia, as chances de um Star Fox aparecer no Wii são altíssimas. Será?

Na moral, Alex, você brisou. Mais fácil meu jogo sair pro Wii do que um novo Star Fox.



Kirby: a bolota rosa está em alta. Como brilhou em Epic Yarn, a Nintendo publicou um vídeo de um novo do personagem voltando à sua forma original e engolindo os inimigos, habilidade que é quase obrigatória para Kirby. Dizem que será para o Wii, mas seria estranho em menos de um ano ter dois jogos lançados de um mesmo personagem para um mesmo console. Até para o DS (se esqueceu dele?) a Nintendo prometeu o Atsumete! Kirby, onde será preciso controlar 10 bolotas rosas de uma vez. Melhor Mario e Link cuidarem bem de seus lugares...



Vou sentir falta da fofura de Epic Yarn. E da trama complexa também. RÁ!



Super Smash Bros.: a famosa série de luta entre personagens da Big N (e alguns intrusos) está em alta com os fanáticos por porradas. Depois do sucesso e a aceitação da mídia no Wii, fãs imploram para que apareça a sequência no 3DS. Não vamos dizer que isso é impossível – é quase, mas não é -, pois a série só apareceu em consoles de mesa. Mas, quem sabe, com o potencial gráfico e a aposta no online do portátil tridimensional podemos ter uma esperança, não é?

Eu curto essa ideia maneira!



Pokémon: mal nos acostumamos com Black and White e já queremos saber do próximo. Rumores afirmam que a série mudará bastante se aplicar todas as características que o 3DS possui no game. A Nintendo afirmou que agora, no mês de maio, iria anunciar o desenvolvimento de mais um Pokémon e rumores dizem que será um remake de Pokémon XD: Gale of Darkness, aquele que foi lançado em 2005 para o GameCube. Queremos lutas de monstros em 3D, AGORA!



Vamos com calma aê, quero terminar o meu Pokémon Black primeiro.





Pikmin: depois de Miyamoto enrolar todos esses anos e sempre dizer "Estamos desenvolvendo Pikmin" e "Deixaremos ele para o próximo ano, devido aos nomes de peso", o que sabemos sobre ele? Nada. O próximo episódio da nova série nintendista de estratégia em tempo real foi anunciada para o Wii há três anos e, de lá até hoje, só recebemos um remake do primeiro. Esperamos que não seja um remake do segundo, o que não seria tão ruim, mas queremos um terceiro novinho em folha. Devido ao atraso do anúncio e com o 3DS e o Café em alta, apostas visam que sairá para um desses consoles e não mais para o Wii.

Acreditam que nunca joguei Pikmin? Tenho que ver isso aí.



Mario Kart: sim, leitor! Mais um Mario Kart. Por mais que o jogo de corrida se mantenha fiel desde os tempos do Super Nintendo, inserção de algo diferente sempre renova a série. Agora some Mario Kart, com efeito tridimensional, com um portátil com um bom modo online e giroscópio. O que temos? Um Mario Kart 3D! E o melhor: Miyamoto afirmou que as chances de aparecer no final desse ano são altas. Oremos pela Nintendo...



Quero ver quem vai ficar de mimimi que o 3DS não tem bons títulos agora.



F-Zero: quem quer diversão em jogo de corrida, escolhe Mario Kart. Quem quer mais desafio e velocidades absurdas, aposta em F-Zero. Desde 2003, quando apareceu para GameCube e para o Game Boy Advance, não temos notícias do game. Será o fim? Rumores apontam para um novo episódio para o Wii, mas nada confirmado e nem 'desconfirmado' pela Big N.

Desde 2003!? Demorou, hein, Nintendo?



Animal Crossing: depois de aparecer no N64, GameCube, DS e Wii, a série de simulação da Nintendo promete se revitalizar no portátil tridimensional. Será mesmo? Será que vale a pena enfrentar e aturar Mr. Resetti em 3D? NÃO! ELE NÃÃÃÃOOOOO...



O Resetti é um cara muito gente fina, só um pouco estressado com o trabalho.



Professor Layton: os japoneses estão curtindo o novo episódio da série, Mask of Miracle, enquanto nós, pobres ocidentais esperamos pelo game aqui. A Level-5 promete usar as características do 3DS para incrementar os seus puzzles. E tem mais: o Professor Leitão promete aparecer em uma aventura com Phoenix Wright. As duas séries que se tornaram sucesso no DS têm de tudo para repetir o sucesso no novo portátil! E prepare-se, pois vai ter "Objection!" e dedos indicadores saltando da tela!

*Layton + Phoenix = s2
(ficou meio boilola isso)*



Third Parties

Iwata afirmou em uma recente entrevista que o maior erro da Nintendo com o Wii foi não ter apoiado outras empresas a lançarem jogos para o console. E isso se refletiu no descaso que está atacando o console: poucos anúncios e poucos jogos. Mas, ele disse que a situação vai mudar daqui para frente. O kit de desenvolvimento do Café está com inúmeras produtoras, como por exemplo, Square-Enix, Capcom, Sega, Konami, Activision, Rockstar, Take-Two, EA, Namco e Ubisoft, para que conheçam mais sobre o console e comecem a produzir games. Então, hora de conhecer as promessas e rumores que nos impedirão de ter uma tranquila noite de sono:

Não é a primeira vez que a Nintendo descobre esse problema. Espero que dessa vez consigam resolvê-lo de verdade.



GTA V: Você não está louco, nem bêbado e nem imaginando coisas. Está realmente escrito GTA V. Rumores dizem que a "certíssima" Nintendo está trabalhando com a "polêmica" Rockstar Games em projeto para o Café. Tudo aponta que será lançado em 2012. Não se sabe realmente se é um GTA, porém, com a potencialidade gráfica do console, não é difícil de imaginarmos um GTA em um console da Nintendo (vale lembrar que jogos da série já apareceram no Game Boy Color, Game Boy Advance e no DS). Se for mesmo um GTA, afirmam que não será exclusivo para o Café.

Estamos de oooooooooolho...



Resident Evil: se não bastasse Mercenaries para o 3DS – que está tirando o sono de muitas pessoas da equipe (sim, Rodrigo Estevam, nós estamos falando de você) - e Revelations, que infelizmente foi adiado para o próximo ano, a Capcom pode estar desenvolvendo um novo Resident Evil para o Café. Muitos sites dizem que possivelmente será um RE6, no qual a produtora afirmou que está desenvolvendo e que mudará muitos conceitos sobre a série. Ainda estamos céticos a isso, pois a Capcom adora "ganhar dinheiro fácil" lançado remakes para todos os consoles. Mas, se for um RE5 em um console da Nintendo, já estamos todos sorridentes - e o Estevam com insônia.



Mais um Resident Evil? Me acordem quando acabar, por favor, amigos.



Metal Gear Solid: a grande obra-prima de stealth e ação de Hideo Kojima está sendo uma das mais aguardadas. A Konami está desenvolvendo dois Metal Gear! A boa notícia é que, Snake Eater 3D, aquele que apareceu no PlayStation 2, será lançado em novembro deste ano, com incríveis melhorias que renovam o game. Já a concorrência, aguarda ansiosamente por Metal Gear Solid: Rising, que não seguirá a história de Solid Snake, mas, sim, de Raiden. Como ainda não há uma data definida de lançamento, vamos torcer para dar as caras no Café.

Snake? Snake? Snaaaaaaaaaaaaaaaaaake!?



Fatal Frame: um dos survival-horrors mais aclamados dos videogames estará no Wii. Crimson Butterfly, o segundo game da série, será lançado para o Wii com melhorias em todos os aspectos. Fica aqui o nosso voto para que venha para o Ocidente, algo que não aconteceu com o quarto e exclusivo episódio, até porque o Rodrigo Excova, membro da equipe, teve mais medo de não entender a história do que dos fantasmas. E, quem sabe, já que temos um portátil com gráficos bons e com câmeras, talvez ele possa virar uma 'Câmera Obscura', o objeto usado no jogo para fotografar os fantasminhas camaradas, em jogos de Realidade Aumentada?



Me borro todo com Fatal Frame xD



EA: a EA Games está desenvolvendo um jogo para um console da Nintendo, porém não se sabe se é para o 3DS ou para o Café. Na realidade, acreditamos que serão relançados os dois grandes sucessos da empresa, Mass Effect e Crysis. Com o anúncio de que o terceiro capítulo da série passou para o primeiro trimestre de 2012, adivinha o que estamos pensando? CAFÉ!

Será? Acho bem difícil...



Ubisoft: a Ubisoft é uma das empresas que sempre acompanha os lançamentos dos consoles da Nintendo. Ela apoiou o Wii e o 3DS e fará o mesmo quando o Café for lançado. Importante ressaltar que a empresa disse que o sucessor do Wii é incrível. Esperamos que ela nos presenteie com seus grandes jogos que fazem sucesso na concorrência, como por exemplo, Assassin's Creed e não com jogos de coelhos doidões.



Mas eles são tão legais, poxa!





Fico com a segunda opção, mermão!

Ports: com um console graficamente potente é quase inevitável que grandes jogos que brilharam na concorrência nos últimos anos dêem as caras no Café. Não somente por estratégia de marketing, mas também de lucro. Afinal, o Wii recebeu diversos jogos de PlayStation 2 e o mesmo acontecerá com o Café. Será que valeria à pena recebermos adaptações de velhos jogos ao invés de novas superproduções?

Concorrência

Não há como não falar na concorrência. Ora bolas, afinal a Nintendo será a primeira a dar início à nova geração de videogames e a concorrência irá fazer de tudo para ocultar o brilho da apresentação da Big N (será que ano passado, alguém prejudicou a apresentação de Miyamoto com Skyward Sword?). A Sony com seu PlayStation 3 deverá falar sobre a invasão de hackers sobre o sistema de dados e o que fará sobre isso, além de anunciar grandes jogos como Uncharted 3, Twisted Metal, Resistance 3 e The Last Guardian. Porém, a maior atração da empresa será o anúncio do NGP, ou como é mais comum dizer, o PlayStation Portable 2. A Nintendo lançou o 3DS e a Sony não ficará atrás. Uma das apostas é que será publicado o verdadeiro nome do console.

A Microsoft, por sua vez, seja uma das apresentações sem grandes revelações. A EA afirmou que começou a produzir um jogo para o sucessor do Xbox 360, mas já foi anunciado que ela não pretende falar sobre o sucessor. A concentração fica para grandes títulos hardcores e jogos voltados para o Kinect, no qual se espera que a Microsoft permita o uso de código livre do incrível acessório para fãs fazerem suas próprias criações. No entanto, como o Move e o Kinect estenderam a vida útil do PS3 e Xbox 360, respectivamente, dificilmente algo sobre seus sucessores será dito. Vai, Nintendo, mostra a nova direção dos jogos eletrônicos!



E3, aí vamos nós!

Depois de tantas "speculations" e de bater um papo com a pedra (!?), o que concluímos? Que mais uma vez, a Nintendo promete arrebentar no evento. Ainda faltam longos e chatos dias até a Big N mostrar todos os seus segredos. Nós ficamos aqui, sonhando e desconfiando de qualquer coisa que lemos... Mas, uma coisa é certa: a E3 2011 será da Nintendo. E como não temos mais nada para fazer a não aguardar, vamos aproveitar e fazer um dos nossos hobbies preferidos: dar espadadas na Gossip Stone. Quem sabe ela não nos fale algo decente que não seja as horas? 

JACK SPARROW INVADE A NINTENDO WORLD!

POKÉMON™ TRADING CARD GAME: RPG AGORA É PRODUZIDO NO BRASIL

Nintendo®
World

DETONADO
DRAGON QUEST™ VI:
REALMS OF REVELATION - PARTE 1

Official Nintendo Seal

TRÊS AVENTURAS DE PLÁSTICO!

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE VIDEO GAME

JACK SPARROW VIRA BONECO EM JOGO SOBRE FILMES DO PIRATA

PREVIEWS
COMBAT WINGS: THE GREAT BATTLES OF WWII
SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR OVERCLOCKED

REVIEWS
MONSTER TALE
TIGER WOODS' PGA TOUR 12

DISTORTLED BOX
GRUPO ESPANHOL CRIA MÚSICA ELETRÔNICA COM GAME BOY

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS
AS GUERRAS CLÔNICAS COMEÇARAM!

LEGO BATTLES: NINJAGO
SEJA O MESTRE DO TEMPLO SPINJITZU

NINTENDOWORLD.LIOL.COM.BR
Nº:145 R\$ 9,90
9 771510 159009
tamboer®

JÁ NAS BANCAS!

Wii

DS

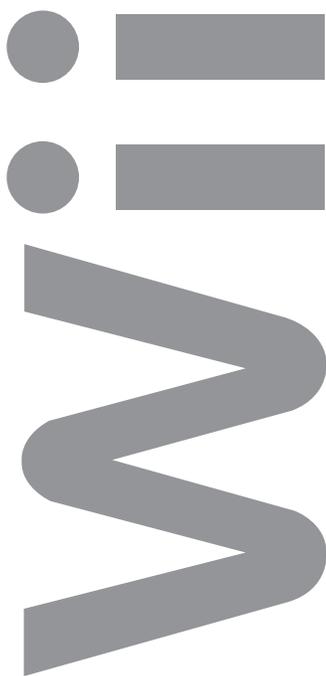
por **Jaime Ninice e
Rafael Neves**

Revisão: Romero Araujo
Diagramação: Felipe de França



O que ainda resta para o Wii e o DS?

Chega de efeitos em 3D, de tanto esperar pelo “Cafézinho” e suas “sensações”, de jogos que sempre prometem e nunca chegam... O NintendoWii e o DS ainda têm muita lenha para queimar e isto pode ser conferido neste especial que irá mostrar seus próximos lançamentos de jogos. Lembremos que a vida final de um console representa o apogeu das melhores qualidades e experiências em que os jogos costumam se utilizar. Não se precipite muito com a chegada dos novos modelos de consoles e com a tão esperada E3, pois ainda teremos muito para aproveitar. Viva o presente, ou melhor, o futuro muito breve que nos espera!



O Wii se mantém estável, ainda com poucos lançamentos marcados, porém com grandes promessas e esperanças. Este console nos fez perceber o quão bom é poder mirar de verdade, chacoalhar o Wii Remote maniacamente em momentos de tensão, ouvir chamadas telefônicas e barulhos pelo microfone ao coletar moedas pelo microfone, enfim, sentir ainda mais os games. O fato desta E3 parecer estar pouco focada nos lançamentos futuros do console só nos indica uma coisa: que esperemos por continuações de títulos consagrados de franquias esquecidas. Pode esperar sentado pelo sucessor do Wii, que o branquinho ainda terá muito caminho pela frente, ao menos até que venha a próxima E3!

Driver: San Francisco



Um exemplo de que a Nintendo pode vir a receber cada vez mais jogos no estilo "Burnout" e "GTA". Em Driver: San Francisco, o 5º jogo da série, você assume o papel do velho e conhecido John Tanner, em que deve combater o crime monopolizado das cidades. Mesclar elementos de corrida e ação, com uma cidade aberta, possibilidade de assumir qualquer carro (e pessoas), inédito modo multiplayer e um estilo mafioso, que também aparecerá nas outras plataformas, são os diferenciais para este game, tão raro ao Wii.

Lançamento: 30 de Agosto

Need for Speed: The Run

Mais um novo jogo dos carrões tunados da Electronic Arts. Need for Speed: The Run irá protagonizar pela primeira vez na série, cidades reais, de leste a oeste dos EUA, como Nova Iorque e San Francisco. Será

produzido com o motor gráfico Frostbite (a mesma utilizada na série Battlefield), agora em sua terceira versão, 2.0, prometendo ótimos gráficos. Se prepare para muitos "rachas" passando por pistas de gelo e desfiladeiros, dentro de uma história que agora promete ser intensa e envolvente.

Lançamento: 15 de Novembro

NASCAR 2011: The Game

Nascar é um título de respeito e por isso, merece ser observado com atenção em seu lançamento. As batalhas em pista



com os famosos pilotos da Nascar são promessas de boa jogabilidade, com ótimos visuais e a tentativa de capturar todo o clima e emoção sentido nas corridas de Stock Car norte-americanas. São esperados eventos para complementar o jogo, além de um modo multiplayer.

Lançamento: 24 de Maio

Virtua Tennis 4

Já em seu 6º game, a série Virtua Tennis fez história como um dos melhores jogos de Tênis do passado. O game está sendo bem recebido pelas críticas e promete resolver antigos defeitos, assim como superar o seu rival Top Spin 4 - que foi muito mal no Wii - também lançado há pouco tempo.

Lançamento: 10 de Maio

Cars 2: The Video Game



Alguns modos de jogo já estão confirmados nesta produção da Disney Interactive, como um modo de treinamento para habituação com pilotos e cenários, o Quick Race – modo arcade de ser com tudo que se tem direito como saltos, boosters e muitas armadilhas, e o Atack em que você utilizará itens contra adversários. Com tantos lançamentos de jogos de corrida, seria esse um prenúncio a tão aclamada série F-Zero chegando?

Lançamento: 21 de Junho

Transformers: Dark of the Moon

A história se passa 3 anos após os eventos do segundo filme e será lançado junto ao longa metragem nos cinemas. O jogo parece ser grandioso e deverá trazer um gameplay igual ao seu antecessor. Haverá também uma ligação com eventos e aspectos do filme, além de trazer batalhas épicas na Terra entre os Robôs gigantes transformadores, ícones da Hasbro.

Lançamento: 14 de Junho

Thor: God of Thunder

Seguindo a linha do filme sobre um dos personagens mais hardcore da Marvel, Thor: God of Thunder trará um roteiro diferente ao visto nas telonas, além de ser um prato cheio para apreciadores de batalhas mitológicas. Os gráficos foram adaptados para o padrão CellShading, combinando com a proposta de animação. Se prepare para combates em massa, ambientes surreais e um estilo de jogabilidade semelhante a God of War, e vamos juntos à batalha contra os Trolls!

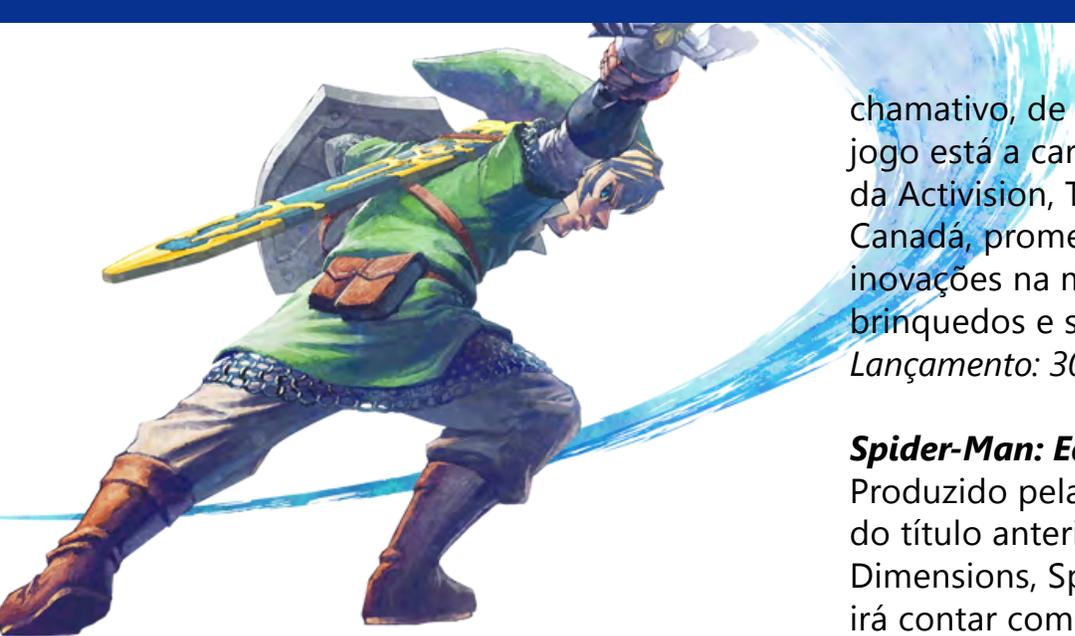
Lançamento: 3 de Maio



Lego Pirates of Caribbean

A saga dos piratas mais doidos do universo Disney se rende ao universo Lego neste episódio em que retrata todos os filmes da saga, com a inclusão do quarto, que será lançado em breve: Piratas do Caribe: Navegando em Águas Misteriosas. Se prepare para mais piadinhas curtas utilizando toda a magia lego, com muitos enigmas, quebra-cabeças, moedinhas e todo este universo fantástico da série dos Piratas baderneiros num dos melhores estilos atuais!

Lançamento: 13 de Maio



Zelda Skyward Sword

O mestre dos mestres. Talvez o título mais consagrado que o Wii receberá em todos os seus anos de vida, tendo em vista que será o primeiro Zelda a ser produzido para o console (Link's Crossbow Training não conta). Surge aqui, novamente, um mundo aberto, com uma nova história, uso intenso e melhorado dos controles do Wii, além de gráficos no mínimo, interessantes. Novos equipamentos, novos calabouços repletos de enigmas, e todo o charme que carrega a série por todos esses 25 anos estarão presentes, em uma fórmula que parece se reinventar. Será um delírio para os fãs só por se tratar de mais um grande Zelda, e uma preocupação enorme pela promessa da qualidade insuperável desta magnífica série.

Lançamento: 2011

Spyro's Adventure Skylanders

Spyro's Adventure Skylanders promete inovar ao trazer também o lançamento de um acessório de base luminosa chamada "Portal of Power", ao que acompanhará também três Action Figures, utilizados dentro do game através do portal. O jogo consiste na utilização de ideias baseadas em realidade aumentada ao posicionar seu personagem para "dentro" deste game,

chamativo, de ação em terceira pessoa. O jogo está a cargo de uma das produtoras da Activision, Toys for Bob, localizada no Canadá, promete uma trama envolvente e inovações na maneira como são vistos os brinquedos e sua relação com os games.

Lançamento: 30 de Setembro

Spider-Man: Edge of Time

Produzido pela mesma desenvolvedora do título anterior, Spider-Man: Shattered Dimensions, Spider-Man: Edge of Time irá contar com o mesmo estilo de ação e jogabilidade dos demais jogos da franquia. A história gira em torno do Homem Aranha de 2099 e o do universo atual: Amazing Spider Man, que se juntam para combater ameaças maléficas de ações cientistas. Um duplo estilo de jogabilidade é esperado pelos dois tipos de Homem-Aranha, cada qual com suas qualidades e atributos específicos na luta contra o mal.

Lançamento: 3º Trimestre

Hoshi no Kirby

E mais um jogo quer voltar às origens, trata-se da volta da bolota rosa mais famosa da Nintendo com seus jogos plataforma lateral. O novo Kirby apresenta gráficos no estilo "Super Smash Bros", com jogabilidade que se mostra muito inovadora ao recriar de maneira intensa e super melhorada, vários ambientes e fórmulas singulares da franquia neste game que parece ser um dos mais promissores títulos a ser lançado para o Wii ainda este ano. Prepare-se para lutar, engolir muitos inimigos e soltar estrelas mais uma vez, em ambientes bucólicos e alegres.

Lançamento: 4º Trimestre



X-Men: Destiny

Em desenvolvimento pela Silicon Knights, X-Men: Destiny coloca o jogador no papel de um novo recruta ao lado dos ícones de uma das séries de maior sucesso no universo Marvel. O game se passa em um tempo de preconceitos e sentimentos anti-mutantes, em que a criminalidade está em alta. O jogo promete um ótimo roteiro, já que será escrito por Mike Carey (X-Men: O Legado), além de muita pancadaria.
Lançamento: 4º Trimestre

The Adventures of Tintin

Baseado no desenho homônimo, sobre uma série de quadrinhos franceses, que fizeram sucesso em 1991, As Aventuras de Tintin será produzido pela Ubisoft e trará de volta o repórter belga protagonista dos inúmeros episódios deste universo. Para quem curtiu muito esta época deve esperar ansioso pelo game, pois ele promete novas histórias e aventuras para os aficionados pelo gênero, que combina elementos de descoberta com toques de mistério.

Lançamento: 2011

Xenoblade Chronicles

Um ótimo RPG está a caminho do, e com lançamento ocidental. Xenoblade irá trazer ao Wii muitas batalhas e uma boa exploração em um mundo enorme, livre e denso, no estilo mais adorado pelos cultivadores de HPs e MPs. O game se inspira num mundo que se iniciou com a luta entre dois grandes deuses pela sua supremacia, e que após longos anos, ainda exerce influência sobre os humanos, pelos seus descendentes robôs. Xenoblade



é um título já consagrado no Japão, e tem tudo para fazer sucesso no resto do mundo com seu estilo inovador e história épica.
Lançamento: Setembro 2011 (Europa). 10 de junho 2010 (Japão)

The Last Story

Obra de Hironobu Sakaguchi, conhecido como o principal responsável pela série Final Fantasy, The Last Story já é considerado um dos melhores RPGs de sua geração, recentemente lançado em terras nipônicas. Possui claras referências à obra máxima de seu criador, e apresenta como um de seus pontos fortes o esquema de batalhas, além de belos gráficos. É quase certo seu lançamento neste lado do globo.

Lançamento: Ainda não confirmado. 27 de Janeiro (Japão)



Earth Seeker

A safra de jogos de RPG para o Wii está se tornando robusta em seus últimos anos de vida, e Earth Seeker só demonstra ainda mais essa tendência de lançamentos. A história começa a cerca de mil anos atrás, quando, prevendo a destruição completa da Terra, os humanos saem em busca de uma nova atmosfera para viver. Logo, ao ser definido um bom local para moradia, o processo de conversão neste novo mundo não dá muito certo, e, como efeito, são criados diversas criaturas bestiais. Um mundo repleto de criaturas enormes, gráficos de cair o queixo e uma extensa aventura o aguardam neste poderoso RPG da produtora Kadokawa Shoten.
Lançamento: 23 de Junho (Japão)

Pandora's Tower

Este jogo misterioso que mescla RPG e Ação se passa na Grécia, no reino de Esylum. Após os acontecimentos de um evento musical, em que uma garota de 15 anos de idade é convidada para cantar, surgem bestas, que a amaldiçoam, e o jogador, na pele de Ende, deverá ajudá-la. Vocês, mais um bondoso mercador, que os assistirá logo de início, irão percorrer as 12 torres temáticas dispostas no universo obscuro de Pandora, em uma luta interminável para impor um fim no caos existente, acabando de vez com a maldição imposta na protagonista, Ceres.
Lançamento: 26 de maio (Japão)

Mystery Case Files: Dust to Dust

O título Mystery Files irá compor uma série de jogos de investigações por dentro da enigmática "Malgrave Island". Será um daqueles jogos no estilo point and click com ótimas e exóticas ambientações, lembrando muito a famosa franquia Misty. Você terá muitos enigmas para resolver, além de objetos escondidos, que irão garantir a "poeira" mágica da ilha, item indispensável para o progresso no jogo. Contará também com modos multiplayer que trarão um novo ar à jogatina.
Lançamento: 27 de Junho

Wii Play: Motion

A próxima coletânea de games casuais a dar um novo ar ao Wii logo estará de volta com Wii Play: Motion. Agora, de forma evoluída, você contará com os mais diversos minigames ao se utilizar dos sensores de movimento de maneira criativa, seguindo o sucesso de WiiSportsResort. O jogo acompanhará um WiiRemote com um Motion Plus interno, e é promessa de muita festa entre grupos de amigos.
Lançamento: 13 de Junho



Centipede: Infestation

Um clássico está vindo para o Wii. Produzido pela Atari, este "Shoot'em Up" em estilo Arcade promete reviver insanas batalhas com diversas armas e fases num mundo pós apocalíptico, e será desenvolvido pela atuante WayForward, mesma responsável pelo criativo Lit (WiiWare). É promessa de ainda mais desafios e puzzles dentro de um ambiente de muito tiroteio, com estilo semelhante ao consagrado Smash TV, para SNES.
Lançamento: 4º Quadrimestre

Dragon Quest X

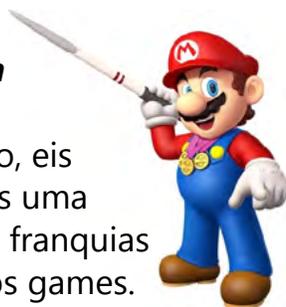
O décimo capítulo da saga Dragon Quest foi confirmado para o Wii, mas, desde o seu anúncio, ainda não há informações concretas a cerca do game. Depois do apoio que o DS deu a série com os remakes e o novíssimo Dragon Quest IX, é certo que teremos uma obra-prima no console branco da Nintendo. Será um jogo mais tradicional ou mais um apelo ao multiplayer? Seja qual for, o que sabemos é que o Wii receberá um RPG de uma das mais brilhantes franquias do gênero!
Lançamento: Ainda desconhecido

Mario e Sonic at the London 2012 Olympic Games

Produzido pela Sega do Japão, eis que se tornará realidade, mais uma vez, o encontro entre as duas franquias mais populares no mundo dos games.

Mario e Sonic at the London 2012 Olympic Games trará como adicionais, esportes como o futebol e hipismo, além de contar com diversos minigames e interação olímpica dentro dos universos de Mario e Sonic, agora na terra do BigBen.

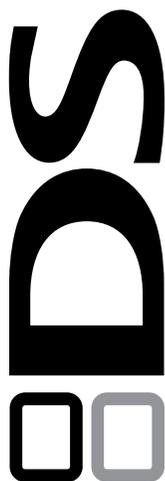
Lançamento: Ainda não definido



Rayman Origins

Rayman volta aos moldes antigos de plataforma 2D em seu mais novo jogo: Rayman Origins. Inicialmente planejado para os sistemas online dos consoles, o jogo, agora anunciado em versão física, promete trazer toda a nostalgia de seus designs caprichados de tempos passados, mas com toques de inovação como ressurgimento de uma série bastante aclamada, assim como fizeram "New Super Mario Bros", "Donkey Kong Country Returns" e "Sonic the Hedgehog 4: Episode 1".

Lançamento: Final de 2011



É triste dar adeus ao DS. Um portátil que fez história com suas duas telinhas (sendo uma touchscreen), com seu microfone, seus quatro botões de ação ao contrário dos dois do GBA, sua conectividade online, multiplayer sem fio... Enfim, foi um console que marcou a geração e é exatamente por isso que não o sepultaremos... ainda! Aqui vai uma coletânea dos últimos (porém grandiosos) suspiros do Nintendo DS, Lite, DSi ou DSi XL, como queira chamá-lo!



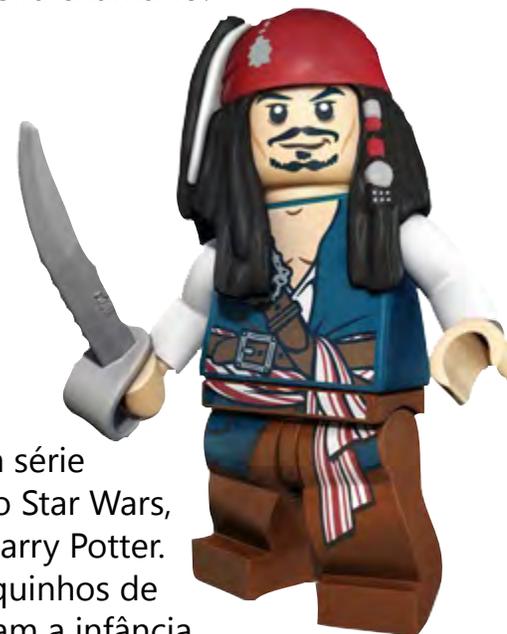
Gather! Kirby

1 jogo de Kirby é bom, mas o DS recebeu 3! E eis que chega o 4º jogo com 20 Kirbys invadindo a tela do seu DS! Depois de retomar o estilo tradicional em Squeek Squad e Super Star Ultra, a bolota rosa segue agora o caminho de Canvas Curse, usando a tela de toque para tornar a experiência única. Em Gather! Kirby, o jogador controlará 20 Kirbys pela stylus por cenários da série e enfrentará desafios ainda não revelados.

Lançamento: Ainda não definido

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Mais um game da série LEGO, assim como Star Wars, Indiana Jones e Harry Potter. Desta vez, os bloquinhos de plástico que fizeram a infância de muitos irão compor o mundo da série Piratas do Caribe. O game narrará as viagens de Jack Sparrow e seus piratas em Piratas do Caribe: A Maldição do Pérola Negra, O Baú da Morte e No Fim do Mundo. Mas o



diferencial é que ele também trará o quarto filme da série (ainda não lançado): Piratas do Caribe: Navegando em Águas Misteriosas!
Lançamento: Final de 2011

Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2

Vamos ser francos, mesmo que a saga Harry Potter não seja tão famosa no mundo dos games (exceto por uns poucos jogos), precisamos apostar pelo menos no último capítulo da saga, que tem tudo para ser épico também nos games e não só nos cinemas e livros. Até agora, o game será um shooter em terceira pessoa, mas esperamos que seja melhor do que a versão em videogame da primeira parte do 7º filme.
Lançamento: 12 de Julho

Thor: God of Thunder

A mais nova empreitada dos super-heróis no mundo do cinema mergulha mais uma vez nos video-games. Será apenas mais uma forma de divulgar o filme, ou um jogo de verdade? Não me leve a mal, mas games inspirados em filmes quase nunca são bons, no entanto, esperamos que com Thor a coisa seja melhor. Trata-se de um side-scrolling de ação ao estilo Castlevania da Sega. Por seguir um estilo bidimensional, espera-se que seja melhor do que os games em 3D mal feitos para o DS.
Lançamento: 3 de Maio

Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2011: Over the Nexus

Para os fãs de Yu-Gi-Oh!, é bom saberem que o DS ainda quer dar uma última mordida no famoso jogo de cartas e monstros. 5D's World Championship 2011 trará 4.200 cartas e vários novos recursos para as batalhas. Há um modo história com uma trama, mas ela não deve preencher o verdadeiro objetivo do jogo: duelar! Com suporte a conexão Wi-Fi então...
Lançamento: 10 de Maio

Harvest Moon: The Tale of Two Towns

O mais novo capítulo da série Harvest Moon sairá para o DS e 3DS. Obviamente, esta última será mais refinada, mas não é por isso que descartaremos a versão de DS, certo? Como sempre, a



Marvelous coloca o jogador no controle de uma tranquila fazenda com o objetivo de cuidar de animais, plantar e ganhar dinheiro, mas, dessa vez, com uma rivalidade bruta entre duas vilas, que disputam o posto de melhor cozinheiro.
Lançamento: 3º Quadrimestre

Professor Layton and the Devil Flute

Até Professor Layton and the Mask of Miracles chegar no 3DS, precisamos detonar Professor Layton and The Devil Flute (título provisório), o 4º jogo da franquia. Seguindo a fórmula da série que decolou no DS, The Devil Flute trará centenas de puzzles engajados numa trama envolvente e com todo o carisma da franquia Layton. Mais uma tacada certa da Level-5 e Nintendo.
Lançamento: Ainda não definido





Gyakuten Kenji 2 (Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth 2)

Além de Layton, Miles Edgeworth ainda passará algumas boas horas investigando mistérios no DS. Após o sucesso do primeiro Ace Attorney: Investigations e da série Ace Attorney como um todo, a Capcom traz uma sequência do melhor game policial-investigativo do DS. Embora a empresa não esteja certa quanto ao lançamento ocidental, podemos rezar pelos casos policiais de tirar o fôlego embalados com o exímio humor da franquia e as tramas muito bem arquitetadas. Hora de reincorporar o promotor mais divertido e sério dos games!

Lançamento: Ainda não definido

Duke Nukem Trilogy: Critical Mass

Depois de certo sumiço da série, a franquia Duke Nukem retorna ao DS e ao PSP. Duke Nukem Trilogy: Critical Mass trará mais a ação em progressão lateral.

A qualidade do jogo é, de certa forma, duvidosa. Ao que parece, será apenas uma versão "menos bonita" do que a para PSP, mas quem sabe não vale uma testada.

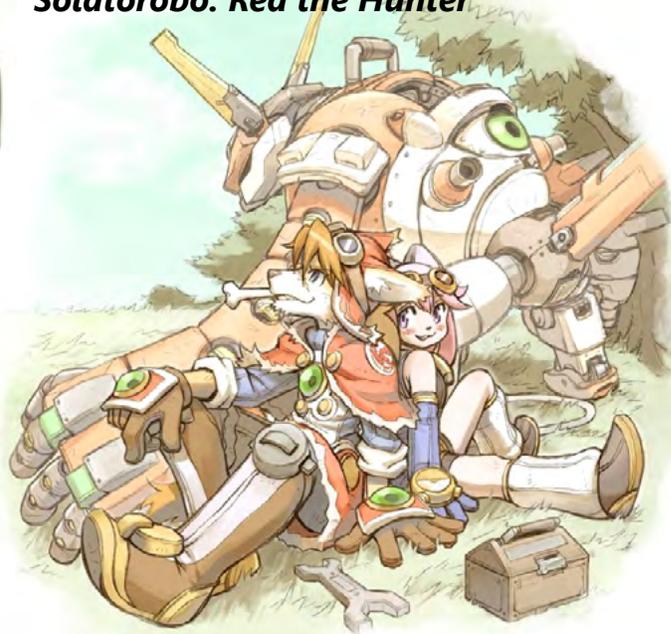
Lançamento: 14 de Junho

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Mesmo com um game da série dando o que falar no 3DS, o DS também recebe a sua fatia de uma franquia por muitos desconhecida, mas que merece seu valor. Em um cenário futurista, Future Soldier trará opções de jogo solo e multiplayer. Será bem ao estilo de Ghost Recon, mas promete novidades.

Lançamento: Final de 2011

Solatorobo: Red the Hunter



Solatorobo talvez seja um dos últimos RPGs do DS, portátil que se mostrou palco de alguns dos melhores games do gênero. O jogo vai se passar num mundo surreal onde os personagens são animais humanizados que usam grotescos robôs gigantes para lutar. Trata-se de um RPG de ação com gráficos poligonais acima da média para o DS, belas animações em anime e que valem uma conferida.

Lançamento: 1 de Julho

Transformers: Dark of the Moon – **Autobots/Deceptcons**

Mais uma game de filme, mas dessa vez de um dos episódios da série Transformers. O game terá foco na ação e será dividido em duas versões. Uma versão para os aliados (Autobots) e outra para os inimigos (Decepticons).
Lançamento: 24 de Junho

One Piece: Gigant Battle

O DS já está em seus meses finais e ainda não recebemos o aclamado Jump Ultimate Stars no ocidente (espécie de Super Smash Bros. com personagens de mangá/anime da revista japonesa Shonen Jump), mas isso não impede Gigant Battle de aportar com tudo em nosso lado do mundo. Repleto de personagens da série One Piece em um estilo 2D que lembra Ultimate Stars, é uma boa opção de luta para os fãs da obra.
Lançamento: Ainda não definido

Camping **Mama:** **Outdoors** **Adventures**

Cooking Mama nasceu como um "simulador" de cozinha que fez muito sucesso no DS pelo uso simples da touchscreen e gráficos coloridos e bem fofos. Dai em diante, já houve games como Babysitting Mama e Gardening Mama, mas agora é a vez de Camping Mama, que trará Mama aos acampamentos. Será que vale uma jogada?
Lançamento: 3º Quadrimestre



Green Lantern: Rise of the Manhunters

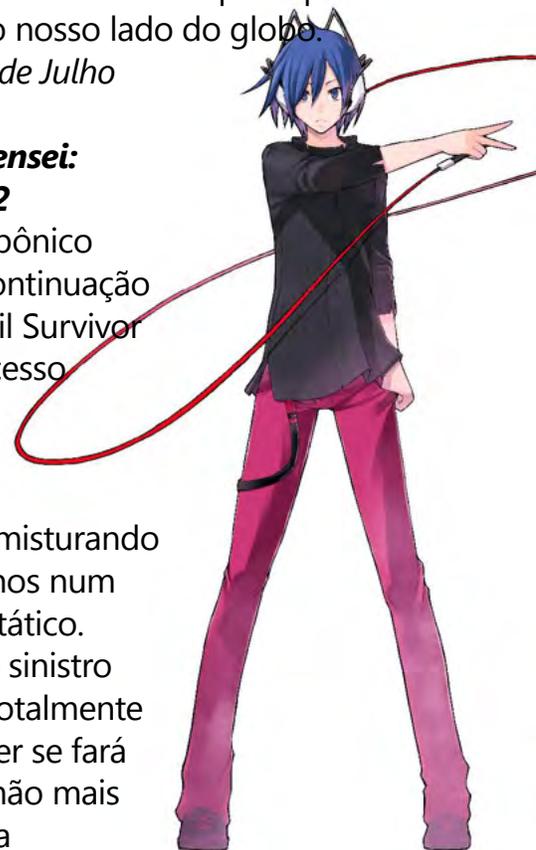
Seguindo o padrão dos jogos de mesmo estilo, o jogo do Green Lantern consiste numa jornada repleta de ação e gráficos tridimensionais. Será que um jogo de aventura e ação baseada em um filme consegue ser um ótimo título no DS?
Lançamento: 7 de Julho

Nora and the Time Studio: **The Witch of the Foggy Forest**

Neste RPG dos criadores do sucesso Etrian Odissey para DS, você estará no papel de Nora, uma garota acusada de ser a bruxa da floresta enevoadada. No game, você viverá o amadurecimento de Nora e sua relação com outras personagens. A ideia é criar um RPG mais tranquilo e simples, e não um game altamente hardcore como Etrian Odissey. Com personagens fofinhos, gráficos 2D belos e um equipe altamente competente em cargo, podemos esperar por um excelente game. Só resta esperar para que venha para o nosso lado do globo.
Lançamento: 19 de Julho

Shin Megami Tensei: **Devil Survivor 2**

Mais um RPG nipônico que promete. Continuação do primeiro Devil Survivor (DS), que fez sucesso com seu estilo semelhante ao The World Ends With, mas misturando batalhas em turnos num sistema de RPG tático. Com um enredo sinistro e personagens totalmente novos, resta saber se fará que nem seu irmão mais velho, vindo para o ocidente.
Lançamento: Ainda não definido



O Pong (1974)

No nosso último encontro aqui na coluna A História dos Vídeo Games no Nintendo Blast, conhecemos a história do primeiro console de todos os tempos, o Magnavox Odyssey, e vimos que apesar da genialidade do seu criador, Ralph Baer, o Odyssey não emplacou e o seu mais interessante jogo, o Ping Pong, foi alvo de uma cópia descarada feita por Nolan Bushnell.

Falar dos primórdios dos vídeo games e não falar de **PONG** é um pecado. Lançado oficialmente em 1972 em plataforma Arcade, *PONG* rendeu tanto dinheiro a Bushnell e a Atari que em 1975, numa jogada de *marketing* genial, decidiram lançá-lo em uma versão doméstica, o *Home PONG*, que competiu diretamente com o Magnavox Odyssey.

Na realidade *PONG* é uma cópia descarada, porém melhorada, do jogo *Ping Pong* que acompanhava o Odyssey. Bushnell, que era muito bom em fazer *mods* nos jogos, contratou Allan Alcorn para começar a desenvolver jogos com ele na recém fundada Atari. Desenvolvido por Alcorn como esboço de um projeto muito maior, *PONG* acabou se tornando uma febre tão grande que vendeu 19.000 *arcades* e ainda rendeu grana com um contrato feito junto a Namco pra vender a novidade na terra do sol nascente.

O jogo era muito básico: duas "tiras" em dois extremos da tela, que se moviam verticalmente, rebatiam a "bola" um ponto que se movia de um lado para o outro. O objetivo, como todo bom jogo de tênis, é fazer com que seu oponente não alcance a bolinha – a única forma de fazê-lo errar. O diferencial aqui está, principalmente, no fato de *PONG* ser capaz de fazer a contagem dos pontos sozinho – ele, ao contrário do *Ping Pong* e de inúmeros outros jogos do Odyssey, possuía um sistema de memória (bem rudimentar, é verdade) que permitia isso, e o Odyssey já não o tinha (os gamers eram obrigados a anotar a pontuação em bloquinhos que vinham nos jogos).



por **Sérgio Oliveira**

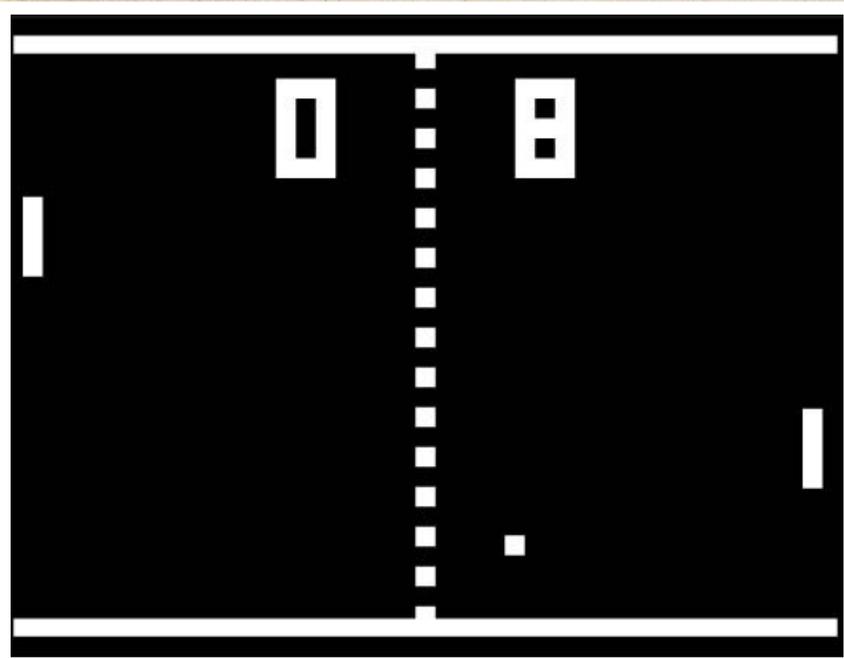
Revisão: Lucas Oliveira
Diagramação: Felipe de França

Depois de fazer sucesso por 3 anos nos bares, restaurantes e rodoviárias da vida, *PONG* finalmente chegou às casas dos mais privilegiados da sociedade na versão **Home PONG**. Por quase 1 ano Bushnell e sua equipe correram atrás de patrocínio para financiar o desenvolvimento do protótipo. Depois de terem um protótipo pronto e ter rodado meio mundo atrás de alguém que bancasse a produção do "brinquedo", a Atari finalmente conseguiu o patrocínio da gigante de departamentos, a Sears.



Logo foram encomendados 150.000 unidades de *Home PONG* para serem vendidos no Natal de 1975. Para isso, a Atari chegou a adquirir uma fábrica específica só para produzir o novo brinquedinho. Deu certo, o jogo bombou nos lares norte-americanos e aí começou mais uma história de sucesso, que também foi cheia de controvérsias e problemas.

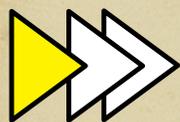
Todo o sucesso do *Home PONG* chamou a atenção do nosso conhecido Ralph Baer, idealizador e desenvolvedor do *Odyssey*, que também criou alguns jogos, entre eles o clonado Ping Pong. Vendo o sucesso do PONG de Bushnell e sentindo-se lesado, Baer entrou na justiça alegando infringimento de direitos autorais por Bushnell e pela Atari – afinal de contas, o jogo era **IGUAL** ao que Baer fez e patenteou! O fato é que a Atari se viu numa sinuca de bico (a coisa tava preta). O advogado da Atari achou que seria melhor que houvesse um acordo fora dos tribunais e acertou com a Magnavox a aquisição de uma licença no valor de US\$700.000 sobre os direitos do jogo *Ping Pong* e que a partir de então quem fizesse uns joguinhos parecidos (vulgos clones dos clones), teriam que pagar *royalties*.



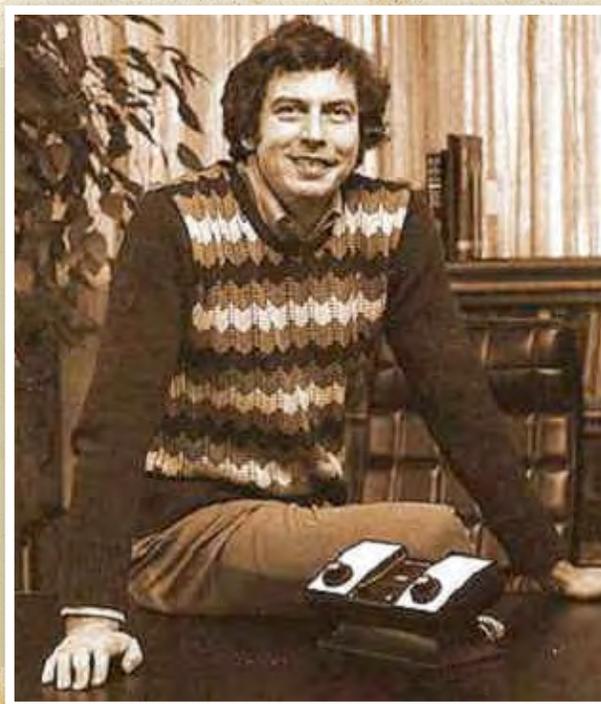
Passado isso, inúmeras versões de *PONG* foram lançadas, bem como inúmeras versões do *Odyssey* contendo versões diferentes do *PONG* de Bushnell (que na verdade era da Magnavox/Baer) na tentativa de alavancar o console que na realidade nunca decolou. O interessante é que a Magnavox virou refém de uma cópia do seu próprio jogo e as versões subsequentes do *Odyssey* todas tentavam imitar *PONG*.

A influência que um joguinho, um mísero joguinho, de 3 pontinhos que se moviam por uma tela preta causou na indústria dos vídeo games foi tanta, que causou essa confusão inteira. E pior, *PONG* era tão bom, mas tão bom, que desbancou um console inteiro (*Odyssey*) quando chegou na sua versão doméstica – **RAIOS**, era apenas um aparelhinho que era conectado à televisão e que só dava para jogar um **ÚNICO** jogo, o *PONG*!

Bushnell e a Atari foram suficientemente astutos para dar o primeiro passo rumo à popularização dos vídeo games e consoles domésticos. A simplicidade de *PONG* e sua fácil jogabilidade em um *arcade* foram suficientes para popularizar o jogo que logo se tornou “o console de um jogo só”. Ao contrário de Baer, Bushnell tinha a veia para negócio – criou a Atari, apostou em *PONG* e ficou rico!



*A primeira geração de vídeo games foi marcada por muito amadorismo por parte das empresas pioneiras, falta de planejamento mercadológico e muitas, mas muitas, controvérsias. Por isso PONG e o Odyssey foram os dois principais consoles dessa geração que ainda teve outros personagens coadjuvantes. Porém isso é assunto para o nosso próximo encontro aqui na coluna **A História dos Vídeo Games**. Até lá!*





NINTENDO BLAST

no Prêmio Top Blog 2011!

O **Nintendo Blast** está concorrendo pela primeira vez ao **Prêmio Top Blog**, maior prêmio em reconhecimento aos blogs mais populares do Brasil.

Há 3 anos o **Nintendo Blast** produz conteúdo diário e de qualidade para manter você, leitor, informado sobre tudo o que acontece no universo Nintendo. Somos apaixonados por vídeo games, do mesmo jeito que vocês são, e fazemos isso porque amamos.

Se você acha que o nosso trabalho é legal, se merecemos o seu reconhecimento, dê um pulinho lá e vote em nós! E se não for pedir demais, nos indique aos seus amigos também. Caso não possa nos ajudar, saiba que continuaremos dando o nosso melhor para que na próxima edição do **Prêmio Top Blog** tenhamos conquistado seu voto.

**Clique aqui para votar
no Nintendo Blast para o
Prêmio Top Blog 2011!**

Obrigado!

Videogames e Violência

Muito Barulho por Nada

por **Igor Chacon**

Revisão: Filipi Gustavo
Diagramação: Alex Silva

O Brasil e o mundo foram atordoados no último dia 7 de abril com o assassinato de 12 crianças em uma escola da Zona Oeste do Rio de Janeiro. Como é de costume dos jornalistas brasileiros diante de tais fatos, a busca por culpados foi prontamente iniciada e logo (como é de mais costume ainda) os games entraram em cena como vilões. Mas então, como os games podem influenciar negativamente no comportamento de uma pessoa?

O Nintendo Blast foi atrás do que a psicologia e outras ciências do comportamento falam sobre tal assunto e trouxe para você os mais recentes achados.

Em primeiro lugar, gostaria de destacar que além de redator do Nintendo Blast, sou estudante do último ano de psicologia e desde o segundo ano de minha faculdade sou envolvido com pesquisa, passando mais de um ano estudando crianças e atendendo seus pais além de ser, assim como 99,99% de vocês, gamer assíduo.

Dito isso, nós podemos começar analisando algumas falácias e besteiras que o povo conta a respeito dos videogames e sua influência no comportamento agressivo de jovens e adolescentes.



Estudos sobre crianças gamers que ficam violentas (Bullshit!)

A maior parte dos estudos que chegaram a essa conclusão tem metodologias duvidosas em relação a:

- 1. Amostra** – Esses estudos colocam uma população de crianças que jogam videogame para fazer os testes sem considerar alguns aspectos como o de que crianças do sexo masculino são, em geral e naturalmente, mais fisicamente agressivas que as do sexo feminino;
- 2. Variáveis Parasitas** – Nesses estudos, em geral, não há um controle de outras coisas que podem aumentar a agressividade das crianças, como por exemplo, o medo que é gerado por jogos violentos em algumas delas (medo pode gerar muito mais agressividade do que a simples exposição a violência);
- 3. Relação causa e efeito** – Esse é um erro muito mais daqueles que leem os estudos do que dos que os fazem. Em nenhum deles é colocada uma relação de tal tipo, games violentos podem estar ligados à agressividade, mas não são sua causa.



Há alguns estudos que apontam essas “falhas” metodológicas. Além disso, de fato, um outro estudo (um dos maiores e melhores do tipo) realizado durante 20 anos com mais de 700 sujeitos no estado de New York, USA, constatou que não havia uma relação significativa entre violência ou delinquência praticada por jovens e a quantidade de tempo que passavam jogando videogame. Curiosamente, existia uma relação maior entre tempo vendo programas variados de TV e delinquência do que quando comparado ao hábito de jogar videogame ou o fato de morar em um ambiente de risco social.

Exposição a violência causa dessensibilização a ela (Bullshit!)

Alguns jornalistas devem ser bipolares. Em um momento, mostram um morador de “comunidade carente”, que convive diariamente com a violência, revoltado porque houve mais uma vítima do narcotráfico, em outro, falam que exposição em demasia a experiências violentas causa dessensibilização.

Os estudos que falam dessa suposta dessensibilização costumam medir reações fisiológicas das pessoas que jogam em comparação às que não jogam games, quando frente à violência. Em primeiro lugar não podemos dizer o que uma pessoa sente apenas medindo suas reações fisiológicas (calma pode ser confundida com dessensibilização) e em segundo, não se pode fazer o contrário: correlacionar diretamente tais respostas à um real estado de dessensibilização, como afirmam os cientistas Tannenbaum e Zillmann.

Crianças que jogam games violentos viram (1) potenciais assassinos, (2) especialistas em armas e (3) problemáticas (triple hit Bullshit!)

O programa de televisão norte americano Penn & Teller: Bullshit realizou um episódio apenas sobre a (não) influência de jogos eletrônicos violentos em crianças (confira o episódio no youtube clicando aqui, e aqui também e a última parte aqui. Admito que chorei no final).

A dupla coloca 3 fatos bastante interessantes sobre os argumentos geralmente utilizados por inimigos dos games:

- 1. Games estão ligados a atentados à escolas ou aos jovens** – um dos maiores atentados a uma escola nos Estados Unidos (14 mortos e 31 feridos) foi cometido em 1966, 8 anos antes do lançamento do primeiro jogo de tiro em primeira pessoa (o Maze War).
- 2. Videogames tornam crianças especialistas em armas** – o maior atentado (45 mortos e 58 feridos) a uma escola nem mesmo usou armas de fogo, ele usou explosivos. Os estudos (os sérios, que não continham as deficiências metodológicas mencionados no início desse artigo) mostram que Videogames podem, sim, melhorar a coordenação motora e habilidades de percepção tanto espacial quanto a visomotora, mas ter boas habilidades nisso não torna ninguém um especialista em armas.
- 3. Games violentos geram crianças problemáticas que se voltam contra a sociedade** – Se alguém se volta contra a sociedade com dois revolvers, um speedloader e muita munição, sim, esse sujeito com certeza tem problemas, independente de ser uma criança, jovem, adulto ou idoso. Privar todos dos benefícios dos Games devido ao despreparo do Estado em dar atenção preventiva à crianças? Bullshit! Além disso, os estudos mostram que não há nenhuma evidência de que pessoas que entrem em escolas atirando tenham alguma relação com videogames. É sério, tem um estudo sobre isso!



Game over para os game haters

Gostaria aqui de destacar um dado muito interessante: Nos Estados Unidos, se fizemos um gráfico mostrando o número de unidades de consoles de videogame vendidos e cruzarmos com os dados de casos de violência infantojuvenil, veremos que enquanto a primeira cresce cada vez mais, a outra decai de maneira significativa!

Outro aspecto a se levar em conta é a velha história de quem nasceu primeiro: o ovo ou a galinha. Crianças ficam violentas por causa dos games ou os games violentos são mais jogados por crianças com histórico violento?

Existem estudos que demonstram que crianças já com um histórico de agressividade tendem a gostar de jogos violentos. Isso pode ser uma pista para pais e psicólogos sobre o comportamento das crianças. Recomendo o livro *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do* sobre os efeitos dos games.

Além desse aspecto de possível sinalizador, será que ainda preciso citar todos os benefícios que os games podem trazer a saúde das pessoas? Tanto na recuperação de lesões motoras e cerebrais quanto na capacitação de médicos?

No mais, gamers, façam um favor a nós mesmos e a nossa saúde mental: informem-se! Não saiam por aí dizendo "game é bom porque é bom" leiam e saibam argumentar contra game haters, saibam os benefícios que os games podem trazer e pesquisem o porquê de projetos de leis como os já aprovados nos USA se baseiam em dados errados ou contraditórios.



QUER MAIS **BLAST**?

DISCUSSÃO

Os gráficos a serviço da estética



ENQUANTO ISSO

Sony e a tecnologia de realidade aumentada



EVENTO

Jogo Justo – Fase II em Natal/RN



RANDOM BLAST

Com medo do escuro? Então acenda a NES lâmpada!



VIDEOGAMES NO VALE ESTRANHO

Como o Uncanny Valley afeta os jogos



ANÁLISE

The World Ends With You (DS)



TOP 10

Clássicos do N64 que merecem um remake



BLAST FROM THE PAST

Mario Kart: Double Dash!! (GC)



ESPECIAL

Quem é Reggie Fils-Aime



ENQUANTO ISSO

O Zeebo zicou



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br