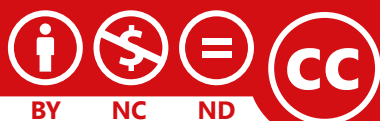


NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº22 JUL/2011



RESIDENT EVIL®
THE MERCENARIES 3D

NINTENDO BLAST
3 ANOS

Menos sustos, mais ação

Em 1996 a Capcom lançou Resident Evil, um dos maiores games do gênero survival horror. Agora, com o lançamento de RE: The Mercenaries 3D, ela reforça que não apenas de sustos vive a sua franquia, e nesta edição você confere tudo sobre este jogo em uma análise especial. Também analisamos Ghost Recon: Shadow Wars, Lego: Pirates of the Caribbean e o remake de Ocarina of Time para 3DS. Além disso, temos ainda uma prévia de Star Fox 64 3D pra deixar todo mundo com água na boca e, como não podia deixar de ser, uma matéria pra lá de especial para comemorar os 3 anos do Nintendo Blast! Boa leitura! – **Rodrigo Estevam**



HQ BLAST

03

Feliz Aniversário

N-BLAST RESPONDE

Perguntas dos Leitores

04

BLAST FROM THE PAST

07

Zelda: Link's Awakening DX

ANÁLISE

Resident Evil: The Mercenaries 3D

12

ANÁLISE

16

Zelda: Ocarina of Time 3D

ANÁLISE

Ghost Recon: Shadow Wars (3DS)

22

ANÁLISE

26

LEGO Pirates of the Caribbean (3DS)

ESPECIAL

Nintendo Blast 3 Anos

32

BLASTWARE

38

Pokédex 3D e Snail Mail

PRÉVIA

Star Fox 64 3D

44

TOP 10

49

Os games mais difíceis nos consoles N

BLAST FROM THE PAST

Lemmings (SNES)

57

NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO

Rodrigo Trapp

**DIRETORA DE
DIAGRAMAÇÃO**

Paula Travancas

REDAÇÃO

Gustavo Assumpção

Rodrigo Estevam

Rafael Neves

Daniel Moisés

Jaime Ninice

Rodrigo Trapp

Alex Sandro

REVISÃO

Rafael Neves

Jaime Ninice

Rodrigo Trapp

Paula Travancas

Sérgio Oliveira

Filipi Gustavo

Carlos Heinecke

Thiago Oliveira

DIAGRAMAÇÃO

Gustavo Assumpção

Victor Olavo Roca

Paula Travancas

Douglas Fernandes

Caio Domingues

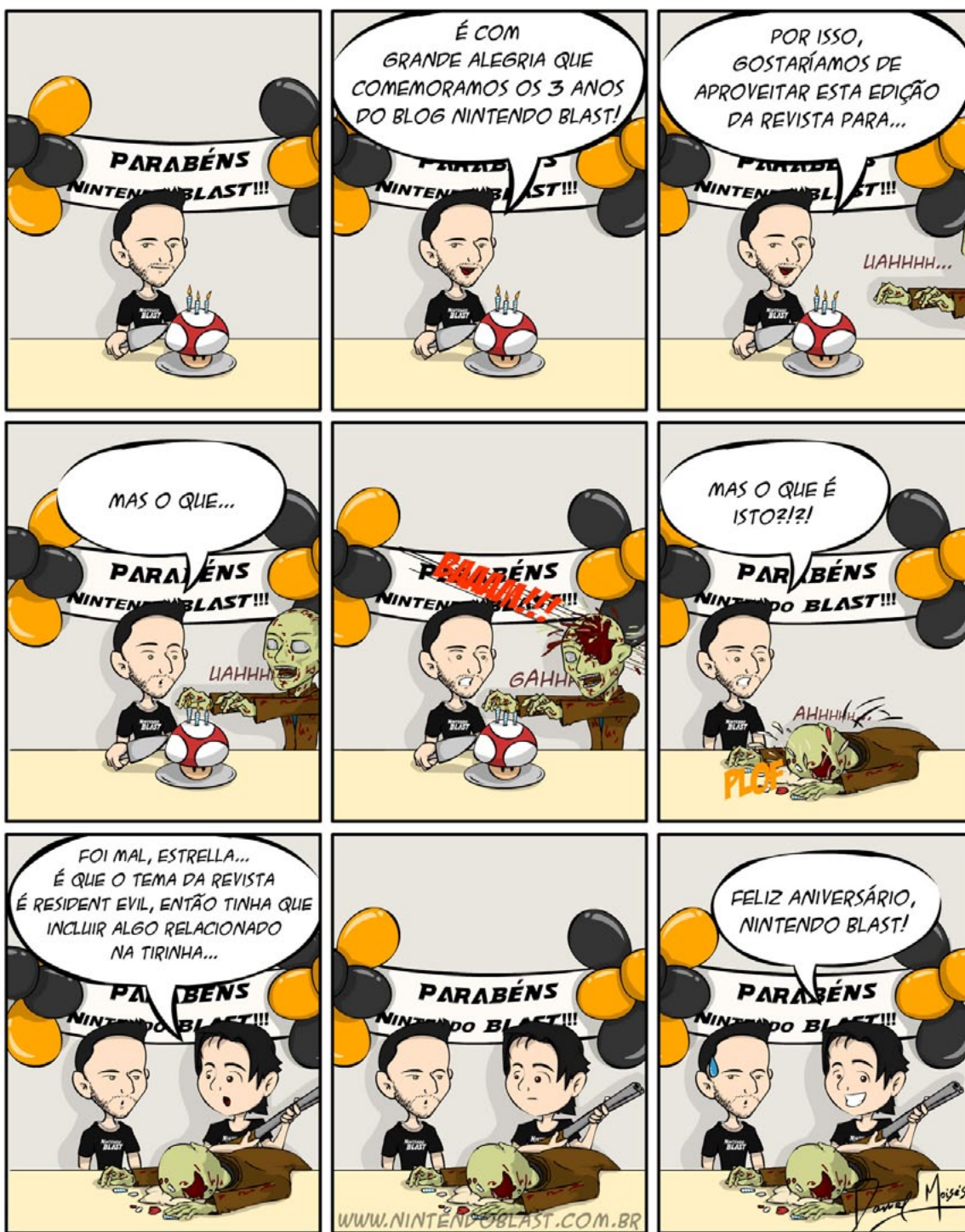
Guilherme Vargas

Sérgio Estrella

CAPA

Daniel Moisés

FELIZ ANIVERSÁRIO! por Daniel Moisés



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!



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. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar **aqui**.

Pedrinha querida, você acha que teremos um remake de Ruby/Sapphire?

Anônimo da Silva



Não são as versões que mais me agradam, maaaaas, existem milhares de centenas de fãs por aí. Sim, acredito que um remake pode aparecer. Se bem que já tá cansando esse negócio de remake, não concorda?



Pedra amorosa, linda e limpinha, estou usando a Mask of Truth e quero que me responda: Sairá mais algum jogo 3D classics

Anônimo da Silva

Falaram que seriam lançadas 6 dessas adaptações. Como Excitebike e Xevious já foram lançados, restam apenas mais 4 jogos da linha para serem revelados. Pouco, né? Que pessoal preguiçoso, que custa fazerem mais uns jogos assim?



Pedra tire minha duvida. Se eu for comprar o Nintendo 3DS lançado a poucos dias aqui no Brasil, ele rodará jogos americanos?

Anônimo da Silva

Rodará sim. Os jogos americanos são os mesmos para todo o continente. Pode comprar um 3DS mexicano, jamaicano, ou paraguaio, que os jogos comprados aqui nas américas funcionarão perfeitamente.



Por que o Link só usa verde?

PedroFlaman

Mas ele não usa só verde. Link tem um senso de moda muito apurado, e por isso sabe que um bom guarda roupa precisa de variedade. Nem que seja só de cores. Olha aqui ó:



Zelda tem alguma ordem cronológica?

Anônimo da Silva

Timeline?!



Shigeru Miyamoto diz que a série tem sim uma ordem cronológica, que apenas ele e poucos escolhidos conhecem. E o homem disse mais, disse que não vai contar pra ninguém porque gosta de ver o público quebrando a cabeça para descobrir qual ela é. Acredito que Shiggy nunca se importou muito com isso, ele foi apenas fazendo os jogos e vendo o que acontecia.

Mas é inegável que os capítulos recentes de Zelda buscam fundamentar uma ordem. Como exemplo, em Wind Waker mencionam que a muito tempo, antes do mundo ser coberto pelo dilúvio, um moleque de verde, o herói do tempo, salvou Hyrule do mal. Uma clara referência à Ocarina of Time. Eiji Aonuma já disse também que Skyward Sword contará o surgimento da Master Sword, logo, ele se passa antes de todos os Zeldas em que essa espada existia.

Agora, qual é realmente a cronologia da série? Acho que nunca saberemos, e vamos sempre ficar tentando encontra-lá. Tipo a Triforce em OoT.

Pedrinha sexy, Super Smash Bros. Brawl tem vários desafios para serem cumpridos em troca de recompensas. Eu já abri todos, menos o "Play over 100 hours of Brawls". Deixa eu ver se eu entendi, tenho que jogar 4 dias e 4 horas? É isso? E a conta de luz, como que fica?

Anônimo da Silva

Ah, vai me dizer que você ainda não jogou mais de 100 horas de lutas no SSBB? Que molengo. Uma dica, você não precisa jogar as 100 horas de uma vez, assim sua conta de luz não virá muito alta em um só mês. E recomendo você chamar uns amigos para cumprir esse desafio, o tempo passa muito mais rápido. E um ultimo toque, tente não jogar nada por mais de dias sem parar, isso não é lá muito saudável.



O Miyamoto toma alguma coisa antes de ter suas idéias malucas e brilhantes? Ou ele bate a cabeça na parede ou vai numa montanha pra buscar inspiração?

Anônimo da Silva

Eu acho que o homem é louco por natureza, ele não precisa de nenhuma artimanha para ser genial como é. Mas talvez faça uso de chá de cogumelo para ir um pouquinho mais além em dias não muito propícios.





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.

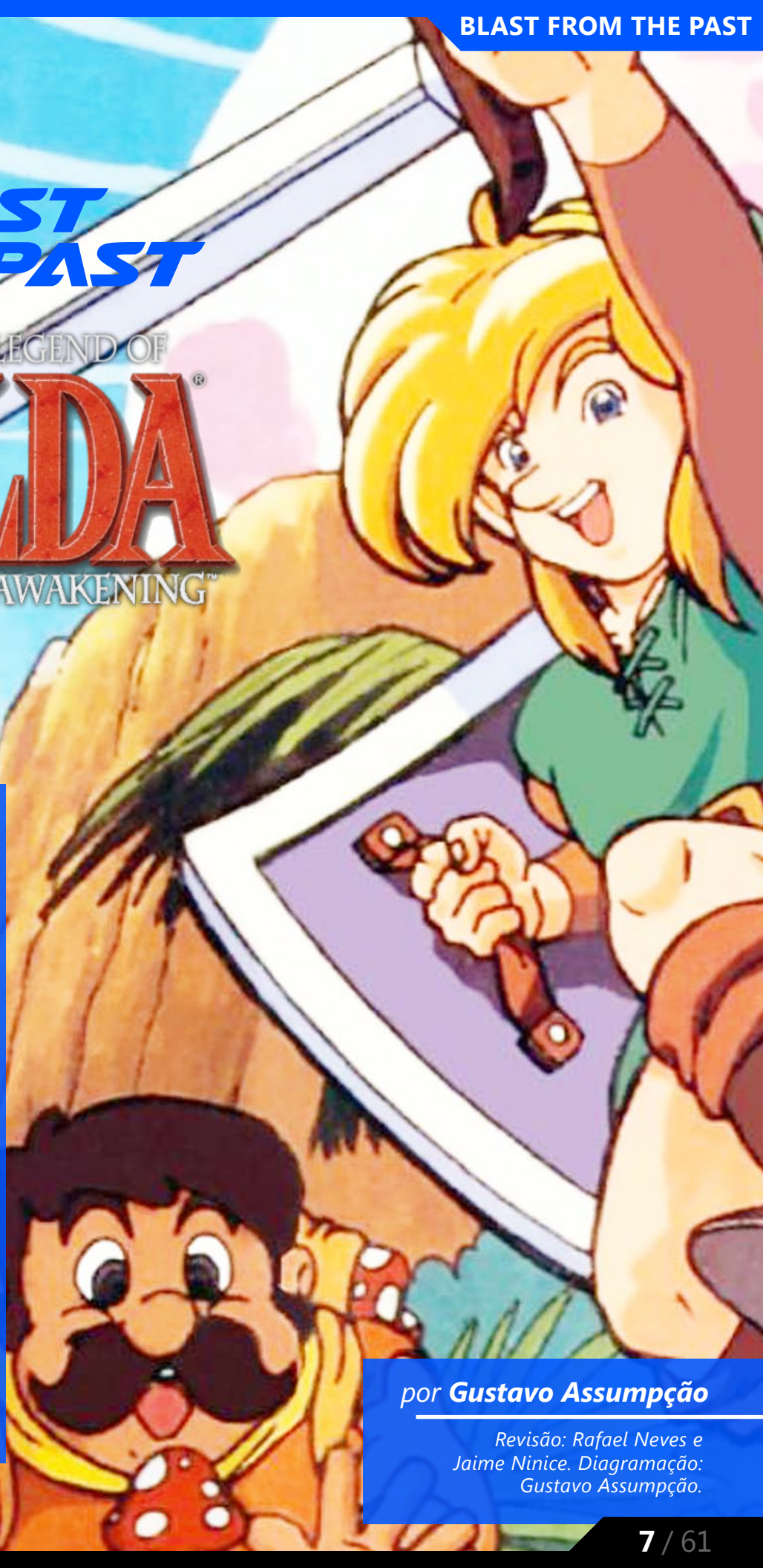
Se você acha que o nosso trabalho é legal, se merecemos o seu reconhecimento, dê um pulinho lá e vote em nós! E se não for pedir demais, nos indique aos seus amigos também. Caso não possa nos ajudar, saiba que continuaremos dando o nosso melhor para que na próxima edição do **Prêmio Top Blog** tenhamos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

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

Obrigado!

**BLAST
FROM
THE PAST**

Depois do sucesso impressionante e da revolução que The Legend of Zelda A Link to the Past havia causado, parecia ser inevitável que a série Zelda se aproveitaria da boa recepção do game. Quase dois anos depois do sucesso do SNES, a mesma equipe colocava nas lojas The Legend of Zelda: Link's Awakening, lançado em agosto de 1993 para o Game Boy. O sucesso foi tão grande e as recepções tão positivas, que a Nintendo acabou lançando uma versão melhorada para o Game Boy Color em 1998. É essa versão que estrela o Blast from the Past desse mês.



por **Gustavo Assumpção**

Revisão: Rafael Neves e
Jaime Ninice. Diagramação:
Gustavo Assumpção.

O sono e o despertar de Link

Link's Awakening teve seu lançamento logo após o lançamento de Kaeru no Tame ni Kane wa Naru, um game de aventura e fantasia lançado para o Game Boy em setembro de 1992. Como o desenvolvimento de ambos os games aconteceu simultaneamente, Kaeru acabou emprestando vários elementos gráficos e técnicos para LA, como por exemplo, a presença de cenas estáticas para ilustrar o início e o encerramento da história.

Na equipe de desenvolvimento, estavam nomes dos mais importantes, como Takashi Tezuka (responsável pela ideia inicial de desenvolvimento de um Zelda para o GB) e o jovem Yoshiaki Koizumi, que concebeu toda a argumentação da história, incluindo o conceito principal de "sonho". No comando da trilha sonora, estavam nomes como Yuichi Ozaki, Kazumi Totaka, Minako Hamano e Ishiwaka Kazue, resultando em um trabalho fantástico para os padrões da época.

Masanao Arimoto e Shigefumi Hinu ficaram responsáveis por projetar os personagens do jogo, enquanto Yoichi Kotabe foi o principal ilustrador, colocando no papel tudo o que era pensado. Na jogabilidade, Yasahisa Yamamura foi quem projetou todas as dungeons, incluindo a concepção de cada sala e rotas, bem como definiu a colocação dos inimigos em locais específicos. É interessante observar que Shigeru Miyamoto, que produziu Link's Awakening, não forneceu qualquer contribuição criativa para os membros da equipe. Dessa vez, ele preferiu atuar como game tester, sempre procurando dar opiniões e sugestões para o processo de criação.



No início, Tezuka não imaginava criar um game novo. A ideia inicial era portar *A Link to the Past* para o GB, mas o desenvolvimento acabou evoluindo tanto que se tornou um game inteiramente novo. Para não prejudicar a projeção da história principal, o enredo foi modificado e criou-se um mundo específico para o desenrolar dos acontecimentos.



História que consegue servir de pano de fundo para uma grande aventura, graças a uma progressão interessante, bons personagens e uma trama simples, semelhante a um desenho animado. No enredo, Link estava viajando pelos mares em busca de algum lugar para se aventurar quando é atingido por uma forte tempestade. Inconsciente, ele é levado pelas águas até Koholint Island, onde é resgatado por Marin, uma jovem senhora de alma bondosa. Confuso e sem muitas lembranças, Link consegue seu escudo com Tarin, pai de Marin e se desloca até a praia, onde encontra sua espada. Lá, ele é visitado por uma coruja gigante que faz uma grande revelação: para sair da ilha, ele vai precisar acordar o Wind Fish, guardião do local. Para isso, ele vai ter que conseguir oito instrumentos musicais mágicos espalhados por locais perigosos da ilha. É aí que a aventura começa.

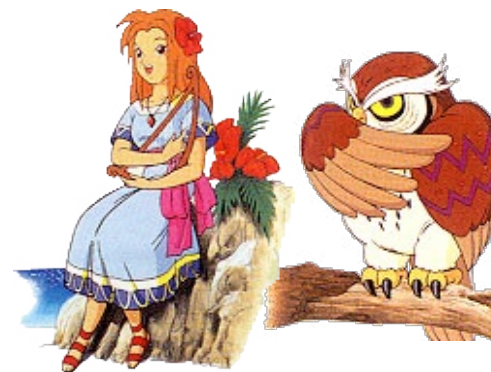
Quase um “A Link to the Past 2”

Como o desenvolvimento de *Link's Awakening* aconteceu muito próximo do de *A Link to the Past*, é possível perceber uma série de elementos que se repetem em ambos os games. Itens, o esquema de progressão da história, a estrutura dos calabouços e até mesmo o próprio *feeling* do jogador são bem parecidos com a pequena obra-prima lançada para o Super Nintendo em 1991. Isso não é um problema, longe disso, mas mostra que a equipe de criação preferiu navegar em águas mais tranquilas ao invés de começar tudo do zero.

Vale lembrar que esse foi o primeiro game da série a não se passar em Hyrule e não englobar elementos como a Triforce e o vilão Ganondorf. Portanto, ele pode ser encarado mais como um spin-off do que um game da série principal, apesar de apresentar vários elementos que são bem característicos para quem jogou algum outro jogo da série.



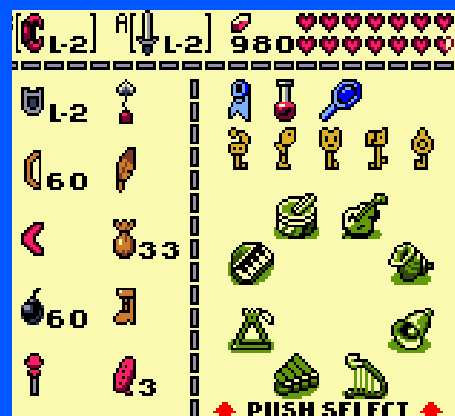
A mistura entre aventura, ação e exploração continua ditando as regras, exigindo que o jogador sempre consiga destravar novas áreas em um mapa que engloba todos os cenários, localidades e labirintos presentes na aventura. Cabe ao jogador procurar conseguir novos itens para ampliar suas habilidades e com isso destravar novas áreas – um processo contínuo e extremamente bem projetado.



Links Awakening X Link's Awakening DX



Com praticamente cinco anos de diferença entre um e outro, Link's Awakening e Link's Awakening DX são games que fazem uso máximo do console para o qual foram destinados. O primeiro aproveita praticamente toda a capacidade do GB clássico, utilizando sprites grandes e detalhados e cenários cheios de detalhes. É, sem dúvida alguma, um dos mais belos games lançados em toda a história do portátil.



Qualidade que se repete na versão DX, que faz um uso fantástico da paleta de cores do Game Boy Color, que fazia na época a sua estreia. Só que a versão para GBC não ficou só no ganho visual não: a Nintendo adicionou uma dungeon completamente nova. Baseada em elementos que envolvem cores, a Dungeon Color concede ao jogador a possibilidade de escolher uma roupa azul (maior poder defensivo) ou vermelha (maior poder ofensivo) ao jogador.


Embora a aventura tenha predominantemente uma visão de cima, a Nintendo também inseriu momentos onde a ação se desenrola de forma parecida com um side scrolling, semelhante ao que já havia acontecidos em *Zelda II The Adventures of Link*, do NES. Esses momentos acontecem geralmente dentro de calabouços, tornando a aventura mais variada. Para que esses momentos fossem experimentados com maior profundidade, Link agora também pode saltar com a ajuda da Roc's Feather.

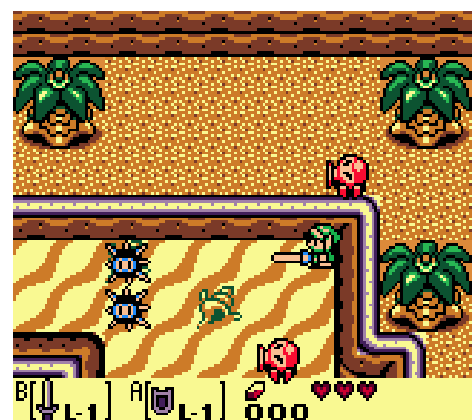
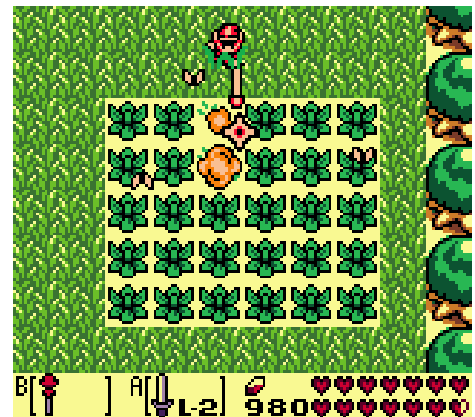
Como já dissemos anteriormente, o objetivo principal é coletar oito instrumentos musicais diferentes. Cada um deles está localizado em uma área específica. As áreas possuem temas bem definidos, com presenças de inimigos específicos e no final, como não poderia deixar de ser, um chefe.

É interessante observar que o game não é lá muito longo e a ilha onde a história se passa não é tão grande quanto os ambientes de outros games da série. Mesmo assim, a equipe conseguiu inserir uma quantidade bem grande de segredos, pedaços de coração, itens... e até mesmo uma sequência de trocas de quebrar a cabeça e cheia de referências a outros jogos da Nintendo.

Uma obra-prima na sua mão

Apesar de ter sido bem vendido mundo agora, Link's Awakening ainda é desconhecido de boa parte dos jogadores mais novatos. Em uma entrevista sobre a série *Zelda*, Eiji Aonuma, atualmente o grande responsável pela franquia, afirmou que se não fosse Link's Awakening, *Ocarina of Time* seria muito diferente e consequentemente a série não teria ganhado o rumo que ganhou, já que vários elementos acabaram sendo reaproveitados mais tarde - por exemplo o minigame de pesca, a *Ocarina*, entre outros.

De forma resumida, Link's Awakening é um dos games mais desafiadores e completos da biblioteca do Game Boy. O mais legal de tudo isso é que ele acaba de ser disponibilizado para o eShop do Nintendo 3DS, o que é uma oportunidade de ouro para que você que nunca teve a oportunidade de enfrentar a cansativa, recompensadora e inspirada aventura pelos sonhos de Link. Não perca tempo! 

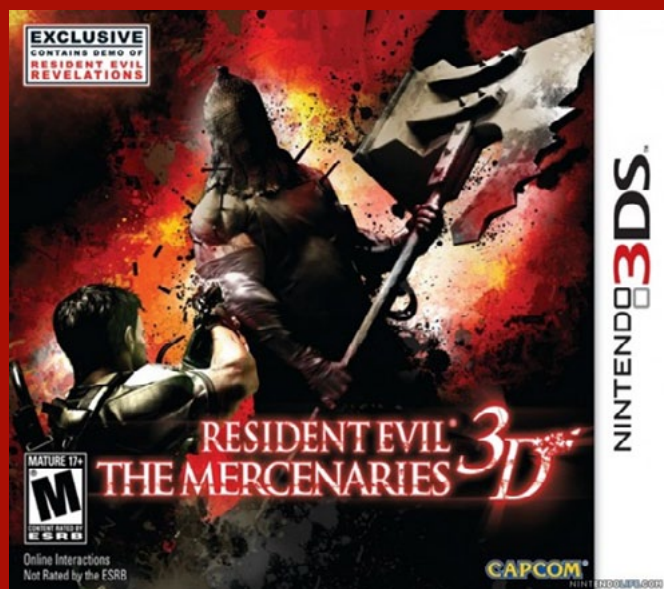


3DS

por **Rodrigo Estevam***Revisão: Rodrigo Trapp.
Diagramação: Victor Olavo Roca*

Resident Evil: The Mercenaries 3D

Fãs de Resident Evil ao redor do mundo se dividem entre aqueles que detestaram a mudança de rumo tomada pela série (deixando de ser um survival horror e passando a ser um jogo de ação) e aqueles que, de certa forma, curtiram essa nova direção. Pensando nisso, a CAPCOM resolveu lançar no 3DS dois títulos diferentes da franquia: Resident Evil: Revelations para agradar aos fãs do terror de sobrevivência e Resident Evil: The Mercenaries 3D para aqueles que não dispensam uma boa ação. Revelations ainda não tem uma data de lançamento exata marcada, mas sabemos que o jogo deve sair em 2012. Já o Mercenaries não apenas foi lançado como será analisado agora pela equipe do Nintendo Blast.



Vamos direto ao ponto: Mercenaries 3D não é o tipo de jogo que vai agradar a todos os públicos. Consistindo basicamente do esquema corre/atira/ corre-mais-um-pouco, o game é mais indicado para aqueles que gostaram de Resident Evil 4 e 5. Não apenas pelo foco na ação, mas porque a maior parte dos personagens e fases foram tirados destes jogos. Além disso, os controles são semelhantes aos de RE4; é muito fácil correr, pegar abjetos e atirar nos inimigos. Talvez a parte mais complicada seja conseguir andar e atirar (e acertar o tiro), nova adição ao gameplay da série que pode precisar de um certo tempo até que os jogadores menos experientes consigam dominar.

Ninguém pra contar a história

RE Mercs também não tem história. Você apenas seleciona um personagem, uma fase e joga até o tempo (ou a vida do personagem) acabar. Pois é, o jogo é bem focado na ação e tem um ritmo pra lá de rápido. Pra facilitar àqueles recém iniciados na franquia, as primeiras missões servem como um tutorial: você vai aprender a andar, mirar, atirar, correr, e o jogo ensinará até mesmo alguns elementos de estratégia. Conforme o jogador vai avançando, o nível de dificuldade vai gradualmente aumentando até o momento em que termina o tutorial e começa a coisa séria.

O jogo conta com oito combatentes: Chris Redfield, Jill Valentine, Claire Redfield, Barry Burton, Jack Krauser, Rebecca Chambers, Albert Wesker e HUNK. Cada um deles conta com uma roupa secreta e um arsenal próprio (contendo até 3 armas), e é possível usar as armas de um personagem em outro; para isso, basta terminar o jogo com um deles para que suas armas sejam disponibilizadas para todos os outros mercenários. Você pode, ainda, gastar algumas moedas (obtidas ao se andar por aí com o 3DS em modo de espera) e comprar as armas dos outros personagens ou um set especial que vem com uma Red 9 e uma Granade Launcher (2-Way) e que custa "apenas" 15 moedas.



Cheio de habilidades




Mercenaries 3D traz também um novo esquema de distribuição de Skills. Conforme o jogo vai avançando, o jogador vai liberando habilidades que podem ser equipadas e aprimoradas. Algumas dessas habilidades recebem efeitos extra quando chegam ao seu nível máximo, e cada personagem pode equipar até três habilidades. É possível, por exemplo, usar uma skill que dá acesso a ataques físicos muito mais fortes quando a vida do personagem está acabando. Ou a uma que reduz o dano recebido. Por ser um jogo de ritmo muito corrido, pode ser que em questão de poucos dias (ou talvez até mesmo de poucas horas) o jogador termine os cinco níveis de missões. Mas é aí que a coisa esquentar: após a sequência de créditos, um novo nível com oito missões é liberado, chamado Level EX, onde a dificuldade é muito maior. Pode se preparar para enfrentar diversos Garradores e Executioners ao mesmo tempo. Isso sem contar os majinis, ganados e eventuais B.O.W.s.

Um dos grandes trunfos do jogo, porém, está no modo para dois jogadores, o Duo. Permitindo que a jogatina aconteça tanto em multiplayer local quanto pela internet, Mercenaries 3D oferece a oportunidade de não apenas conseguir rankings mais altos, como também a de receber uma mãozinha para passar daquela fase que estava extremamente complicada. O chato desse modo é que ao final de cada missão a sala criada pelo host é fechada e outra precisa ser aberta. Ou seja, as chances de jogar de novo com aquele cara praticamente profissional que você achou sem querer na internet é praticamente nula. A menos que ele esteja na sua lista de amigos.



Console de mesa de bolso

Jogar RE Mercs no 3DS faz você pensar "oh meu Deus, tenho um [insira o nome de um console HD aqui] de bolso!!". Os gráficos são, sem dúvida alguma, um dos mais bonitos e melhor trabalhados do portátil até agora. Os detalhes nos personagens e nos cenários é incrível, os efeitos de iluminação são fenomenais. O efeito 3D, apesar de não passar tanto uma sensação de profundidade, é muito competente. É possível ter uma boa noção da distância entre os elementos na tela sem forçar a vista. E por ser um jogo onde o jogador inevitavelmente vai se mexer algumas vezes, ter um nível de 3D um pouco abaixo da média ajuda a não perder tão facilmente o efeito. Talvez o único real problema do jogo (sem levar em conta a falta de história, mas isso foi proposital) sejam as vozes um tanto abafadas. Por vezes você acaba não entendendo uma palavra sequer dita por um majini. Parece que exageraram na compressão dos arquivos de audio das vozes dos personagens. Mas no geral os sons de disparos e explosões não são ruins. E as músicas ajudam a dar um climão de correria. Como dito lá no início do texto, Resident Evil: The Mercenaries 3D não é um jogo feito pro grande público. Mas se você é fã de Resident Evil e sentiu uma pontinha de curiosidade sobre este jogo, procure mais informações, vídeos de gameplay e, de preferência, tente experimentá-lo. Pode ser que você acabe descobrindo que nem sempre não ter uma história e precisar correr contra o tempo é uma coisa ruim. E você ainda vai poder conferir a (curtíssima) demo de Resident Evil: Revelations. 



Prós

- Ótimos gráficos
- Controles simples e funcionais
- Sistema de medalhas aumenta o replay
- Personalização de arsenal e skills
- Demo de Resident Evil Revelations



Contras

- Não tem um modo história (apesar de propositalmente)
- Vozes abafadas
- Não tem DLC algum; nada de novas fases e/ou personagens
- A demo de Revelations é muito curta

NOTA FINAL

7.5

Resident Evil: The Mercenaries 3D (Nintendo 3DS)

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



por **Rodrigo Estevam**

Diagramação: Paula Travancas.

3DS

A espera finalmente terminou. Depois do anúncio do remake, para Nintendo 3DS, daquele tido como um dos melhores jogos de todos tempos, fãs de todos os cantos do mundo contavam os dias para o lançamento de The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D. A cada imagem liberada, cada notícia divulgada, a horda de fãs ardorosos da série ficava em polvorosa. E eis que, no dia 19 de junho deste ano, Ocarina of Time 3D chegou finalmente às lojas nos Estados Unidos (e, em poucos dias, em território nacional). E como não podia deixar de ser, o Nintendo Blast traz para você a análise de um dos jogos mais esperados para o Nintendo 3DS desde o lançamento do portátil.

Retornando a Hyrule

Quase treze anos se passaram desde o lançamento de Zelda OoT para Nintendo 64. Na época, o jogo inovava trazendo um mundo aberto e bastante detalhado, completamente em 3 dimensões, e essas características fizeram com que ele se tornasse referência para diversos lançamentos que viriam a seguir. O game contava a história de Link, um menino que vivia na Kokiri Forest e era o único de sua raça a não ter uma fada. Certo dia ele não só recebeu uma fada para lhe fazer companhia como também recebeu uma missão mais do que importante: ser aquele que livraria as terras de Hyrule de todo o mal. Para isso, ele precisaria reunir pedras e medalhões especiais e viajar no tempo para concluir seu objetivo.



O tempo passou e aquele jogo que deixou sua marca na história (e na memória de milhões de jogadores) retornou com gráficos não apenas melhorados e atualizados, mas também em 3D estereoscópico. E, convenhamos, desbravar cada canto de Hyrule com a sensação de se estar olhando através de uma janela é uma experiência incrível. O 3D do Nintendo 3DS casou perfeitamente com OoT 3D, podendo o jogo ser facilmente considerado aquele que melhor utiliza esse efeito.

Fora isso, tudo aquilo que você viu há treze anos está lá, praticamente intocado; as músicas emocionantes, os personagens cativantes, e até mesmo os bons e velhos bugs foram mantidos como no jogo original. E o melhor de tudo é que, mesmo tendo sido originalmente lançado há mais de uma década, Ocarina of Time continua com um ar de jogo atual.



Tornando-se o Herói do Tempo



Encarnar o herói Link não é uma tarefa nada difícil; se no Nintendo 64 os controles já eram muito bons, a versão para 3DS tem a jogabilidade praticamente perfeita. Puxar o Circle Pad até o final faz com que Link corra, mas basta deslizar o analógico com um pouco menos de força para que o personagem ande rápido ou devagar. A aparente falta de botões do aparelho, se comparado ao controle do N64, é suprida com o uso da tela de toque; lá, além de ver o mapa, com um simples toque você muda para a tela de equipamentos ou para o inventário de itens. Também são exibidos o ícone da Ocarina, os corações, a barra de vida e os quatro slots de itens que podem ser equipados por vez (sendo dois deles nos botões X e Y e os demais em ícones utilizáveis pelo toque). O uso da tela de toque para selecionar e usar os itens contribuiu bastante para tornar a jogabilidade mais simples (alguém aí gritou "Iron Boots"?).


Na tela de cima, onde é exibida a aventura e o 3D pode ser regulado (ou até removido), são mostrados também um mini-mapa da área onde o jogador está e os botões de ação e, por vezes, o de ataque. A profundidade proporcionada pelo efeito 3D permite uma imersão ainda mais profunda na trama do jogo, além de tornar muito mais fácil ter uma noção da distância dos elementos no cenário.

Uma adição muito legal foi o uso do giroscópio. Agora é possível mirar movendo o 3DS, o que facilita bastante principalmente nos mini-games de Hyrule Castle Town e de Kakariko Village. Também é possível usar esse recurso para mover a câmera quando a mira estiver travada. Outra novidade interessante são as Sheikah Stones, pedras semelhantes às Gossip Stones, que têm o dom de mostrar o futuro. Ou seja, ao utilizar esse novo recurso o jogador é apresentado a uma lista de vídeos que mostram como passar daquela parte complicada de um templo ou o que fazer quando achar um símbolo da Triforce no chão. Pode parecer apelação recorrer a isso, mas acredite: em determinadas situações esses vídeos podem realmente ser de grande ajuda.

Duas outras novidades muito bemvindas são o Master Quest Mode e o Boss Challenge Mode. O primeiro traz a aventura principal com um maior nível de dificuldade e com as imagens espelhadas. Isso mesmo, esquerda é direita e direita é esquerda! Funciona mais ou menos como as versões espelhadas de Twilight Princess: no original, para GameCube, Link era canhoto; já na versão para Wii, para facilitar os controles por movimento, Link passou a usar a espada na mão direita (mas para isso todo o jogo precisou ser espelhado). Já o Boss Challenge Mode oferece a opção de combater mais uma vez os chefões dos templos, bastando visitar a casa de Link e ir para a cama para "sonhar" com a batalha para revivê-la.

Um clássico renascido

The Legend of Zelda: Ocarina of Time já nasceu sendo um clássico, e a coisa não é nada diferente para seu remake. O jogo já figura facilmente entre os melhores jogos lançados até o momento para o novo portátil da Nintendo, isso se não for o melhor. A trama, os personagens, as músicas, os mini-games, as side-quests, os gráficos atualizados, o efeito 3D quase perfeito... tudo isso contribui para o sucesso que OoT 3D vem se tornando.

Se você não teve a oportunidade de jogar um dos melhores jogos da série Zelda de todos os tempos, a hora é agora. E se você, assim como eu, jogou Ocarina of Time treze anos atrás e se apaixonou pela história do Herói do Tempo, a chance de jogar esse clássico mais uma vez está nas suas mãos (literalmente). 





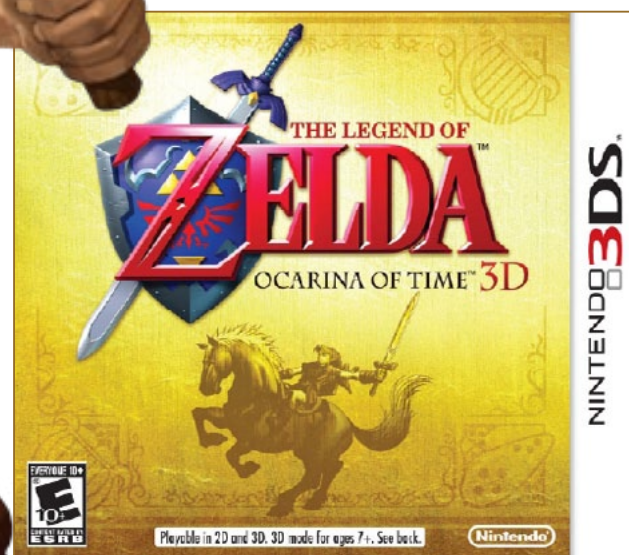
Prós

- Ótimo uso do efeito 3D e do giroscópio
- Gráficos bem trabalhados
- Trilha sonora clássica
- História cativante
- Horas e horas de exploração
- Vídeos com dicas que podem ser de grande ajuda em momentos de dificuldade



Contras

- Pouco conteúdo extra
- Não utiliza o SpotPass e o StreetPass



NOTA FINAL

9.5

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

Gráficos **9.5** | Som **9.5**
Jogabilidade **10.0** | Diversão **10.0**



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

Análise

Tom Clancy's Ghost Recon: Recon: Shadow Wars

por **Rafael Neves**

Revisão: Sérgio Oliveira.

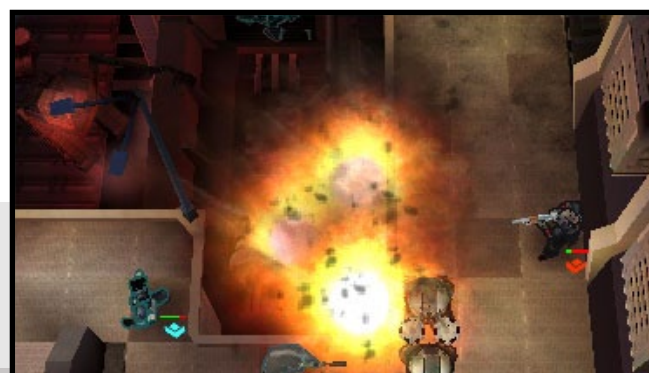
Diagramação:

Douglas Fernandes



A primeira coisa que devemos fazer para extrair o máximo da safra inicial de jogos do 3DS é perder aquela sede por jogos de franquias super famosas. Há games nem tão populares assim, mas que valem muitas horas de diversão. Um desses é Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars. Não faz ideia do que Ghost Recon trata? Pois bem, saiba aqui por que ele é um ótimo jogo dentre os poucos que tiveram palco no portátil 3D da Nintendo.

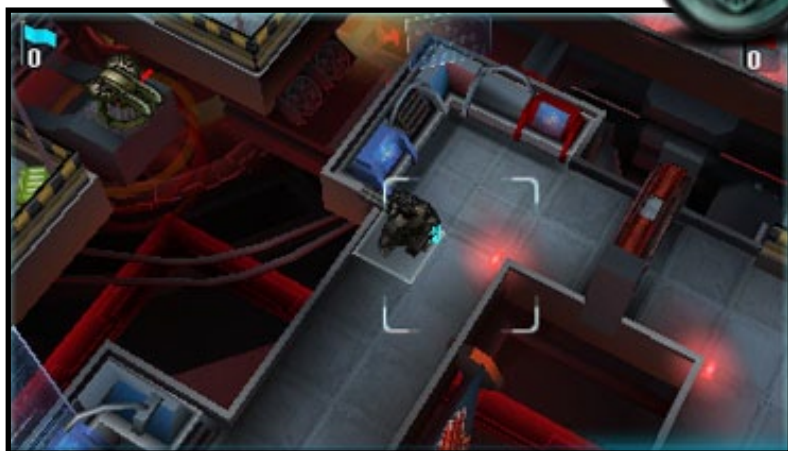
Junto a Tom Clancy's SplinterCell 3D, Ghost Recon é mais um título da linha inicial de jogos pro 3DS da Ubisoft. O game coloca o jogador no comando de um exército futurista em uma mecânica de estratégia em turnos (semelhante a Fire Emblem e Advanced Wars para o DS). Mas os jogos da série Ghost Recon não eram shooters? Sim, e é por isso que alerto mais uma vez a não se prender às marcas, mas ao conteúdo. Shadow Wars não é como os demais games da franquia, mas nem por isso é um jogo ruim. Se você curte o estilo e consegue passar por cima dos pontos negativos do título, então prepare-se para uma campanha longa que te prenderá por horas à telinha do 3DS.



Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars nos foi gentilmente cedido para análise pela IguanaMall.
www.iguanamall.com.br

Na Mira!

No controle de uma tropa de Ghosts, você terá de comandar os seus soldados para alcançar objetivos no campo de batalha. A missão quase sempre se resume a “derrote todos os adversários”, mas percebe-se um esforço da Ubisoft em trazer mais variedade aos estágios. Uma dessas formas de romper a monotonia e fazer os objetivos das fases irem avançando aos poucos e ganhando enredo. Em certa missão seu primeiro objetivo é conquistar bandeiras inimigas, depois reduzir a pó alguns adversários e, por fim, impedir que veículos inimigos cheguem ao outro lado do mapa. O CirclePad é usado para movimentar a câmera, garantindo uma visão superior ou mais lateral. O direcional em cruz e os botões de ação é que comandam o jogo, ao passo que a touchscreen permite ver algumas informações, como o mapa e o status dos personagens. Na tela de cima, a malha quadriculada por onde seus heróis enfrentarão os inimigos é o centro dos holofotes. Se você já jogou esse tipo de jogo de estratégia, estará familiarizado com a estrutura de Shadow Wars.



Para cumprir todas essas metas, é necessário muita estratégia. Cada mínimo detalhe do jogo é pretexto para uma mecânica que pode mudar completamente seu plano de ataque. É preciso levar em conta a profissão do seu soldado, a distância entre ele e o inimigo (medida em quadrados da grade do jogo), a possibilidade de um contra-ataque, um possível suporte dos inimigos próximos ao seu alvo, o relevo do mapa, se você ou seu

inimigo está dentro de uma casa ou atrás de uma cerca e por aí vai. A Ubisoft implementou muitas funcionalidades em Shadow Wars, mas a maioria já é de costume em games de estratégia ou é uma mecânica adaptada à ambientação meio futurista do game. As profissões são muito poucas e a maioria segue essa mesma lógica: uma mecânica já conhecida, mas adaptada. Os personagens também não tem muita graça, na verdade, são bem clichê.

Em Shadow Wars, cada movimento pode levá-lo à derrota, pois nenhum dos Ghost pode morrer nas missões. Então sempre mantenha os olhos abertos para não deixar que soldados mais fracos fiquem expostos. Experimente jogar no nível Elite e verá o quão impiedoso seus inimigos podem ser. A troca entre os níveis de dificuldade (Rookie, Veteran e Elite) é feita antes das missões, logo, não é preciso reiniciar o jogo todo para

mudar a dificuldade, um recurso bom para quem quer começar a se acostumar com as mecânicas para depois tentar o modo mais difícil. E se você quer mais dificuldade, variedade e comprometimento com o game, arrisque uma missão Skirmish!

No calor da batalha!



Embora os gráficos não sejam o foco de games de estratégia, não é por isso que a Ubisoft pode fazer tanto descaso com o visual de Shadow Wars. Se não fosse pela resolução maior e pelo efeito 3D, o game poderia ser facilmente confundido com um jogo para Nintendo DS. Ao invés de aproveitar o poder técnico do 3DS, Shadow

Wars passa pela superfície do novo hardware. Os personagens seguem fielmente o estilo de GTA: Chinatown Wars (DS), modelados no já visto pseudo-3D e com um contorno preto bem marcante. Os cenários são cheios de detalhes e isso é um ponto positivo, mas ficariam muito melhores se usassem toda a potência do 3DS.



A trilha sonora é outro ponto baixo do game.

Shadow Wars tem músicas bem legais, com arranjos ótimos, bons instrumentos e que representam bem o estilo estratégico do game, mas esbarram em dois pontos. Primeiro que não tem carisma, nada que te faça reconhecer o game pela música como acontece em séries famosas como Sonic, Mario ou Metroid. Segundo que as músicas demoram a acompanhar a atmosfera do game. Assim que a missão começa, a música deve estar mais calma e ir acelerando conforme você vai entrando em situações de risco, mas essa alteração no ritmo chega com atraso e não de forma gradual.


Infelizmente, os personagens não são dublados. Suas falas são conduzidas apenas por balões de texto. Os efeitos sonoros como os de tiros e de selecionar opções chegam a cansar de tão repetitivos.

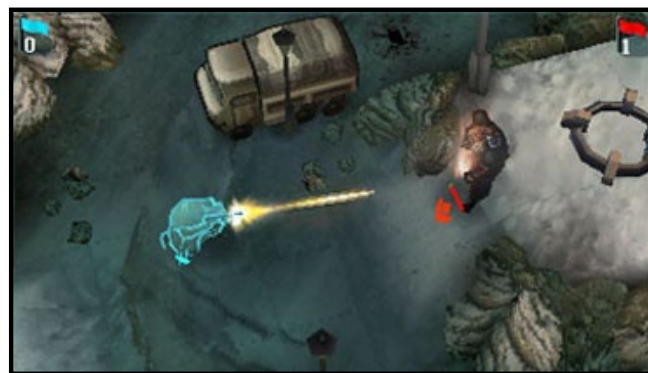


Missão cumprida?

Shadow Wars faz uso interessante do 3D. Não é fenomenal, mas é bem legal ver o campo de batalha se tornando uma maquete viva frente aos seus olhos. Também é bom ver postes de iluminação saindo da tela ou a fumaça vindo em direção ao seu rosto, mas esses efeitos são bem raros. O 3D é bom, mas nada que precise ser usado toda hora e também não compensa o gasto de bateria. Outro ponto fraco é o

multiplayer. Nele, você e um amigo travam uma batalha, mas com apenas um 3DS! Isso mesmo, a Ubisoft esqueceu que o 3DS tem capacidade sem fio e Wi-Fi e usou um sistema no qual você precisa passar o 3DS para o seu amigo após fazer sua jogada. Bem estranho para quem planeja um Ghost Recon Online para o Wii U, não é?

Basicamente, Shadow Wars é um game de estratégia em turnos onde tudo no jogo resulta em uma nova mecânica que deve ser sempre avaliada antes de fazer uma jogada. O enredo é interessante, ele coloca você num cenário semelhante ao de Guerra Fria, com a bipolaridade entre URSS e EUA. É muito comum seus inimigos gritarem "Killtheamericans!" nas missões. Mesmo com gráficos fracos, sonoplastia que não impressiona, personagens sem carisma e multiplayer descartável, é um ótimo jogo para se divertir por horas. A campanha é muito extensa, desafiadora e as missões variadas, isso sem falar no modo Skirmish, que é um capítulo à parte para os jogadores hardcore. 



Prós

- Campanha bem extensa (mais de 20 horas)
- Missões variadas
- Muita estratégia e planejamento das jogadas
- Efeito 3D interessante, mas não compensa tanto

Contras

- Gráficos não muito melhores do que os de DS
- Trilha sonora e efeitos sonoros medianos
- Multiplayer descartável
- Falta de carisma e dublagem nos personagens



NOTA FINAL

7.5

Tom Clancy's GR: Shadow Wars (3DS)

Gráficos 6.0 | Som 7.0
Jogabilidade 9.0 | Diversão 8.5

3DS

Análise

LEGO Pirates of the Caribbean – The Videogame

por **Daniel Moisés**

Revisão: Filipi Gustavo

Diagramação: Caio Domingues



É bem verdade que não há grande variedade nos jogos da série LEGO, desenvolvidos pela TT Games desde 2006. Embora a série de filmes usada como temática principal mude bastante, passando por *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Batman*, *Harry Potter* e, agora, *Piratas do Caribe*, a jogabilidade sempre permanece praticamente inalterada. Mas mesmo com uma fórmula repetitiva e sempre apresentando alguns problemas, não há como negar que há uma sensação agradavelmente prazerosa que apenas estes jogos conseguem proporcionar.

Não sei se é o visual, o grande conteúdo de extras para serem liberados ou simplesmente o barulhinho que as pecinhas de plástico fazem, mas o fato é que se você nunca jogou um jogo da série LEGO, não perca a oportunidade de fazê-lo, pois é bem provável que você também se sinta rapidamente cativado pelas aventuras dos bonequinhos de plástico. O 3DS já recebeu uma adaptação de *LEGO Star Wars III: The Clone Wars*, mas é com o novo *LEGO Pirates of the Caribbean* que a série realmente se destaca no novo portátil da Nintendo. Continue lendo a análise para descobrir porque a combinação de pequenas modificações e recursos dos quais somente o portátil é capaz talvez tornem a versão do jogo para 3DS a melhor entre todas.



LEGO Pirates of the Caribbean nos foi gentilmente cedido para análise pela IguanaMall.

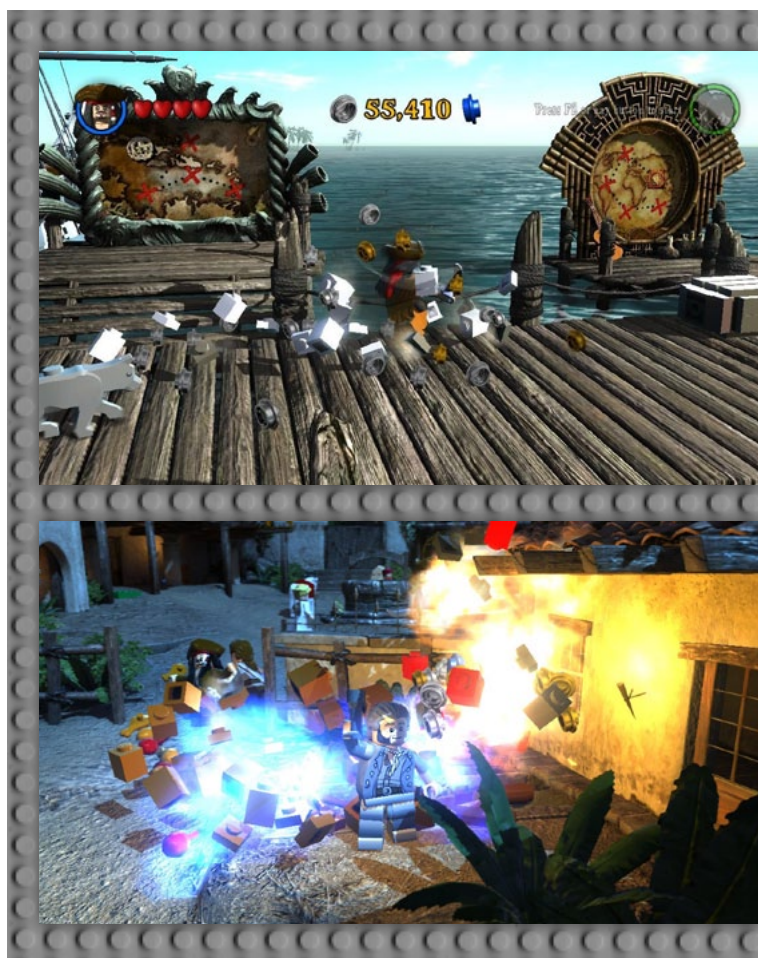
www.iguanamall.com.br

Tudo começou com uma atração chamada *"Pirates of the Caribbean"*, inaugurada em 1967 no parque de diversões Disneyland, na Califórnia, EUA. Com base nesta atração (que continua até hoje e já foi reproduzida nos demais parques da Disney), o filme *Piratas do Caribe: A Maldição do Pérola Negra* foi produzido. O sucesso foi tanto que rendeu mais três filmes, sendo que o último, *Navegando em Águas Misteriosas*, estreou recentemente nos cinemas. Com o crescimento da franquia, era de se esperar que ela chegasse também ao mundo dos games. Jogos baseados em filmes correm riscos de ser grandes fracassos, mas se estamos falando da série de jogos LEGO, que faz sátiras de filmes usando as famosas pecinhas de plástico, podemos ficar mais tranquilos. Mesmo com alguns problemas recorrentes, os jogos LEGO são sempre bem divertidos, dando enfoque na exploração e no estilo próprio, ao invés de se prenderem demais às tramas dos filmes. Isto também se aplica a *LEGO Pirates of the Caribbean: The Videogame*, que reinterpreta, no universo LEGO, as quatro aventuras do pirata Jack Sparrow: *A Maldição do Pérola Negra*, *O Baú da Morte*, *No Fim do Mundo* e *Navegando em Águas Misteriosas*.



Yoho, yoho, a LEGO Pirate's life for me!

Como mencionei acima, *LEGO Pirates of the Caribbean* segue a mesma fórmula já consolidada da série. O jogo é dividido em várias fases e, para passar por elas, é necessário resolver muitos *puzzles*, geralmente envolvendo montar pecinhas de LEGO e usar diferentes habilidades dos personagens. Normalmente há mais de um personagem disponível e é possível alternar entre eles para usar aquele que tenha a habilidade necessária para resolver os *puzzles* ou passar pelos obstáculos. Naturalmente, muitas das habilidades estão relacionadas ao mundo dos piratas, incluindo cavar, usar espadas e pistolas, transformações em piratas mortos-vivos, magias vodu, usar a bússola mágica de Jack Sparrow e muitas outras coisas mais. Às vezes é também necessário contar com a ajuda de animais, incluindo cachorros, papagaios e macacos. Também como de costume a dificuldade é



baixa, já que os *puzzles* são fáceis de serem resolvidos e, para facilitar as coisas ainda mais, o próprio jogo indica qual personagem deve ser utilizado em cada situação (desde que o personagem esteja disponível, é claro). Depois de completar uma fase é possível retornar para ela usando diferentes personagens, para juntar todos os itens colecionáveis. Cada fase esconde dez navios em garrafa (usados para desbloquear modelos tridimensionais), um tijolo vermelho (que desbloqueiam trapaças para serem compradas) e quatro moedas de ouro (que desbloqueiam personagens para serem comprados). Entre as fases você pode andar por um porto, no qual é possível comparar personagens novos, trapaças, assistir vídeos, etc.

Outra coisa que não pode faltar é a história dos filmes, reproduzida usando bonequinhos LEGO. Assim como nos outros jogos, *Lego Pirates of the Caribbean* faz um excelente trabalho contando a história dos quatro filmes da série de forma hilária e nunca usando nenhum diálogo. Só não espere conseguir entender a trama complexa dos filmes apenas com tais animações. Se você não assistiu algum dos filmes, o jogo só vai conseguir te transmitir algumas ideias chave e é bem provável que você fique confuso com muitas coisas; mas, por um lado, isso é bom, já que mesmo não tendo assistido a algum dos filmes

você pode jogar o jogo tranquilamente, sem se preocupar com muitos *spoilers*. E, mesmo incluindo *Navegando em Águas Misteriosas*, o filme mais recente da série, dá para perceber bem que esse é o que recebeu menos atenção no jogo, no sentido de contar detalhadamente a história (apresentando até mesmo animações de menor qualidade)... provavelmente para não entregar muito da trama de um filme que ainda é tão recente. Por outro lado, se você já é fã de Jack Sparrow e seus amigos (e inimigos), jogar *LEGO Pirates of the Caribbean* só se torna mais divertido ainda, já que você reconhecerá muitas cenas e personagens conhecidos. Muita atenção foi dada para reproduzir o universo de Piratas do Caribe da melhor forma possível, mesmo com bonequinhos LEGO, isso é rapidamente evidenciado pelo modo desengonçado que o bonequinho do personagem Jack Sparrow corre, exatamente como nos filmes.

Como em todas as outras versões do jogo, *LEGO Pirates of the Caribbean* para o 3DS conta com a magnífica trilha sonora dos filmes, composta por Hans Zimmer, que acompanhará o jogador durante toda a aventura (o que implica ficar muitos dias cantarolando incontrolavelmente o tema principal da série).





Piratas em 3D

Pois bem, o que falei até agora poderia se aplicar à versão do jogo para qualquer console ou portátil. Se você já jogou alguma dessas outras versões, ou se você já leu a análise que o Gustavo Assumpção fez da versão para o DS, você muito provavelmente deve estar se perguntando o que a versão do 3DS traz de diferente. É igual ao do DS, com efeito 3D? Ou se parece mais à versão do Wii e demais consoles? A versão de *LEGO Pirates of the Caribbean* para o 3DS é, basicamente, igual ao do DS. É a versão “resumida” da que está disponível para consoles, como o Wii: enquanto a versão para consoles apresenta

um total de 20 fases (cinco por filme), a dos portáteis conta com apenas quatro por filme, totalizando 16. Há também várias modificações nas fases para deixar a versão portátil mais simplificada (não apenas no sentido de processamento, mas também para não “poluir” a pequena tela com informação demais). A funcionalidade do touchscreen utilizada na versão para DS, no qual os personagens disponíveis são mostrados na tela inferior, permitindo uma seleção mais fácil, foi mantida no 3DS. Infelizmente, também foi mantido o sistema de duelos piratas nas batalhas mais importantes e que consiste simplesmente em apertar botões na hora certa. Como no DS, a dificuldade é mínima e deixa de ser interessante depois dos dois ou três primeiros duelos. Outra diferença com relação à versão dos consoles é que não há modo multiplayer; há, entretanto, um ponto positivo nisto: nas versões para consoles, mesmo jogando-se individualmente, um segundo personagem, controlado pelo computador, acompanha o jogador. A inteligência artificial deste “parceiro”, entretanto, deixa a muito a desejar e acaba só atrapalhando. No 3DS, por não existir este segundo personagem, a jogabilidade fica muito mais fácil. Há várias outras pequenas modificações que, embora tenham sido feitas com a intenção de simplificar o jogo para o portátil, acabaram eliminando alguns problemas e inconveniências das versões para consoles.



Inimigos, por exemplo, aparecem com menos frequência e não ficam ressurgindo a toda hora. Para obter novos personagens, ao invés de ser necessário sair “caçando-os” no porto principal, basta ir à taverna e selecioná-los usando um prático menu. Em se tratando de gráficos, a versão do 3DS naturalmente supera, em muito, a do DS, comparando-se mais à do Wii. As animações pré-renderizadas, que no DS apresentam uma qualidade péssima, no 3DS podem ser vistas tão bonitas quanto são na tela grande. E então temos o fator 3D. A primeira impressão pode ser que este jogo, que não é nem exclusivo ao novo portátil, não se beneficiaria particularmente do efeito 3D do 3DS, entretanto, a agradável surpresa é que não apenas o efeito foi muito bem utilizado como também este é um dos primeiros jogos do 3DS a demonstrar como o efeito realmente pode auxiliar na hora do jogo, principalmente em jogos de plataforma. Enquanto as versões para consoles são criticadas por ser difícil de controlar os personagens e por acontecerem muitas mortes desnecessárias decorrentes de pulos mal calculados, você dificilmente passará por uma situação dessas jogando *LEGO Pirates of the Caribbean* no 3DS, já que o efeito 3D possibilita uma noção muito precisa da profundidade do cenário e a posição exata das plataformas. Fora essa questão, o 3D simplesmente deixa os gráficos muito mais bonitos de se ver. De postes e árvores que se colocam na frente da câmera parecendo realmente estarem bloqueando a tela às gotas que caem em cenas de chuva e pecinhas de lego que voam na direção do jogador... este é, verdadeiramente, um jogo que deve ser apreciado com o medidor 3D colocado no máximo. Até mesmo as animações pré-renderizadas, que poderiam ter sido facilmente portadas de outras versões sem a adição do 3D (como foi feito com *Super Street Fighter IV 3D Edition*, por exemplo), receberam um retoque tridimensional extremamente bem feito.



Duelos no StreetPass

Mesmo não contando com um modo cooperativo o multiplayer não ficou completamente de fora de *LEGO Pirates of the Caribbean* para 3DS, já que o jogo utiliza a função StreetPass do portátil para que jogadores se enfrentem em duelos. Primeiro deve-se selecionar um personagem e escolher três movimentos de ataque e três de defesa, depois basta deixar o 3DS no modo StreetPass. Se você passar próximo de outro 3DS que também tenha dados salvos do *LEGO Pirates of the Caribbean*, os personagens automaticamente travarão um duelo: os movimentos de ataque e defesa de cada um serão comparados (algo no estilo "pedra-papel-tesoura") e, aquele que causar mais danos ao adversário, sairá vencedor e ganhará pontos de experiência, que poderão ser usados para aumentar os atributos do personagem ou para aprender novos movimentos. Apesar dos duelos acontecerem quando o jogador não está olhando, é possível visualizar os resultados de todos os duelos ocorridos e, ainda, ver os replays das batalhas. Novos personagens para usar em duelos também podem ser comprados usando os Play Coins do 3DS. O modo StreetPass é totalmente independente do jogo principal, mas traz um bom divertimento adicional... desde que você tenha acesso a outras pessoas com 3DS e com o jogo *LEGO Pirates of the Caribbean*, é claro.



Prós

- Bons gráficos e música, com a trilha sonora dos filmes;
- Efeito 3D muito bem utilizado;
- Contorna problemas encontrados nas versões para consoles;
- Humor característico da série se aplica muito bem aos filmes;
- Grande quantidade de conteúdo extra;
- Modo StreetPass garante uma diversão adicional.

Contras

- Sem contar o conteúdo extra, o jogo é curto;
- Muito fácil;
- Menos fases e conteúdo que as versões para consoles;
- Não há modo cooperativo para dois jogadores;
- Não há modo online.

Se você já jogou outros títulos da série LEGO e a ideia de mais um jogo no mesmo estilo não te atrai, *LEGO Pirates of the Caribbean* para o 3DS pode trazer justamente a dose de novidades para fazer a experiência valer a pena. Apesar de ser mais curto que as versões para consoles, a versão para 3DS acaba se destacado pelo excelente uso do 3D e pelos problemas que evita graças à sua "simplificação". E, em uma época em que os jogos realmente bons de 3DS ainda estão começando a aparecer, esta é uma ótima opção para colocar o portátil em bom uso.

NOTA FINAL

8.0

**LEGO Pirates of the Caribbean
– The Videogame (3DS)**

Gráficos **8.5** | Som **9.0**
Jogabilidade **8.0** | Diversão **8.0**

por **Gustavo Assumpção**

Revisão: Jaime Ninice.

Diagramação:

Gustavo Assumpção.

NINTENDO BLAST

3 ANOS

Três anos. Mais de mil dias. É esse o saldo que o Nintendo Blast acaba de atingir neste mês de julho. Começamos de maneira tímida e despretensiosa e hoje já somos um dos blogs de games mais lidos do país. Engana-se quem pensa que essa jornada aconteceu ao acaso. Nesses três anos, dezenas de gamers apaixonados passaram pela equipe com um objetivo em comum: trazer conteúdo de qualidade sem nada em troca. Isso mesmo: ao longo dessa jornada, o Nintendo Blast sempre foi um trabalho voluntário da equipe feito para um público que gosta de games e exige qualidade.

A ideia do Nintendo Blast surgiu lá em 2008, quando a proposta era criar um blog de games não convencional, que pudesse fazer a diferença com seu design e uma linha editorial mais séria. Na época havia um grande preconceito em relação à plataforma de blogs Blogger (também conhecido como "Blogspot"), do Google. Ainda que muita gente não perceba, 3 anos depois o Nintendo Blast continua no Blogger (dúvida? basta acessar nosso endereço inicial, <http://n-blast.blogspot.com/>), o que nos garante uma estabilidade incomparável em relação a outros sites e blogs do gênero, uma vez que estamos hospedados num servidor ultra-rápido do Google; raras quedas e nenhuma invasão foram registrados até hoje.

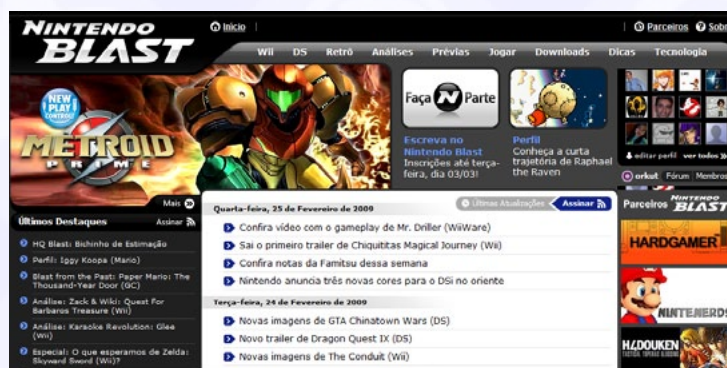


Hoje o Nintendo Blast é figurinha carimbada nos eventos mais importantes do país. Na foto, Paula Travancas e Rodrigo Estevam soltam a voz no Gameworld 2011

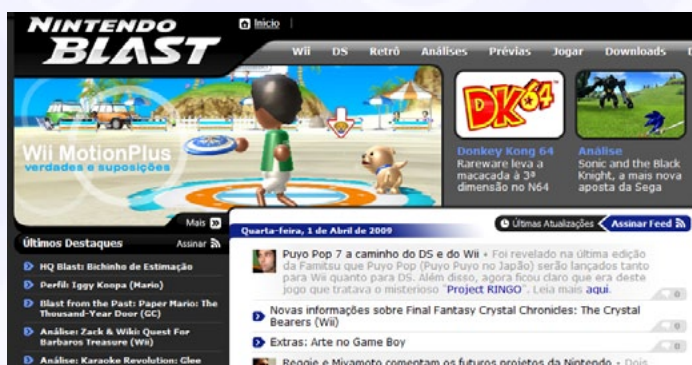
Um site, muitos visuais



Dezembro de 2008: Um dos primeiros layouts do blog, com a presença de um único destaque lateral e notícias curtas



Fevereiro de 2009: As inovações foram a presença de lista de postagens na página principal, novos destaques e um visual clean



Abril de 2009: Introdução de notas curtas na página principal e pequenas alterações estéticas



Julho de 2011: Hoje o Blast conta com um visual mais rico e detalhado, destaques que se alternam e posts no estilo tradicional dos blogs

O Blast só decolou meses depois, em outubro, quando o Gustavo Assumpção se juntou à equipe "Conheci o blog completamente ao acaso, quando buscava conteúdo sobre Nintendo no Google. Fiquei impressionado com o visual e mandei um e-mail pro Sérgio pedindo pra ajudá-lo com o que fosse preciso. Ele prontamente atendeu e eu estou aí, até hoje", diz um emocionado Gustavo.

O rápido crescimento, como bem conta o hoje Diretor Geral Sérgio Estrella, praticamente obrigou que a equipe se expandisse e começasse a crescer. "No início de 2009 abrimos pela primeira vez as vagas na Equipe Nintendo Blast, prática que repetimos hoje em dia a cada seis meses, e começamos a montar essa enorme família, que faz o Nintendo Blast acontecer todos os dias".

Sérgio Oliveira é um dos aprovados na primeira seleção feita para o blog. "Sempre digo que cai no Blast de paraquedas, pois encontrei o site numa madrugada de insônia e curiosamente ele estava selecionando novos redatores. Nunca havia escrito para blogs antes e fiquei receoso por isso. Hesitei um pouco no começo, mas a antiga paixão pela Nintendo fez com que eu me inscrevesse. No dia 5 de março recebi a confirmação que havia sido selecionado para a equipe com mais 9 candidatos. De lá para cá foram muitas idas e vindas, e cá ainda estou". Em 2009, dois grandes passos vieram para aumentar ainda mais projeto original. Em setembro, ocorreu a estreia do Forum Nintendo Blast e em outubro foi a vez da Revista Nintendo Blast chegar com uma proposta diferenciada e o mesmo conteúdo de qualidade que os usuários já viam no blog.

N-Blast em números



+4 milhões de pageviews

+846 mil visitantes

+6 mil postagens

+30 profissionais envolvidos

+1.4 mil assinantes de feed

+4.6 mil seguidores twitter

+700 fãs no Facebook

+120 mil downloads da Revista Online Nintendo Blast

+2 mil usuários registrados no Fórum



Um dos momentos mais marcantes da equipe: Daniel Moisés e Rodrigo Estevam entrevistam Bill van Zyll e Mark Wentley, da Nintendo of America durante o GameWorld 2011.

O sucesso foi enorme, tanto que a publicação está aí até hoje e logo, logo completa dois anos de vida. Foi nessa época que realizamos novas seleções, integrando mais profissionais de qualidade e empenhados em realizar um produto de extrema qualidade. Em uma dessas seleções, o redator e revisor Rodrigo Trapp entrou para a equipe. "Fiz a inscrição sem muitas pretensões. Pra minha surpresa e felicidade, fui selecionado e agora já faz quase um ano que participo dessa família. E quanta coisa já mudou nesse um ano. Novas colunas foram criadas, o layout do blog melhorou 1000%, estratégias cada vez melhores para atingir um público cada vez maior e a cumplicidade e amizade que sustenta uma parte de tudo isso é algo que engrandece o Blast e sua equipe cada vez mais".

Equipe... ou seria família?

Essa cumplicidade entre os membros é um dos fatores mais importantes para o site ter chegado até onde chegou. "Se eu soubesse que trabalhar pra Nintendo Blast seria algo tão interessante, provavelmente teria marcado o meu primeiro dia de trabalho ou feito alguma recordação. Mas o que realmente importa é que já faz 3 anos desde que esse blog nasceu, que logo se tornou uma revista mensal, um fórum e referência para diversas outras mídias do gênero. Não há como descrever a emoção de ver os comentários se multiplicando naquela matéria que tanto trabalho deu na confecção ou os downloads subindo desgovernadamente depois do lançamento daquela edição da revista que parecia que não ia pra lugar nenhum, mas que se tornou um sucesso. É mais do que um hobby", diz um empolgado Rafael Neves. Para cada um dos integrantes, o Blast tem uma importância diferente. Para Felipe Antunes, redator, o Blast é uma maneira de desestressar "Foi bom para aprender, já que não sou nenhum escritor, muito menos jornalista. Hoje, escrever para o Blast é um refúgio. Vivo muito atarefado e com a cabeça quente com a faculdade e pesquisas. Então, sento em frente ao notebook, o Rodrigo (Rodrigo Estevam, Diretor de Pautas) manda o planejamento da semana e eu começo a pensar no que escrever. É no momento que estou escrevendo que posso esfriar a cabeça".

Hoje, dois anos depois, o Blast não é só um blog, ou um reduto de viciados em vídeo games ou algo do tipo, mas o meu lugar preferido, meu hobbie e lugar na interwebs que posso chamar de casa. Lugar esse que fiz amizades que durarão por muito tempo

Sérgio Oliveira - Diretor

O Nintendo Blast foi uma das decisões mais acertadas da minha vida, pois estes 3 anos foram incríveis, e sei que muita coisa ainda está por vir! Só me resta agradecer a todos os leitores, usuários e apoiadores do N-Blast por nos ajudar a torná-lo uma das maiores referências em Nintendo no Brasil!

Sérgio Estrella - Diretor Geral

Esse é um espaço para poder compartilhar minhas ideias, opiniões e até criações com uma comunidade que é tão fã (e muitos, sem dúvida, até mesmo bem mais fãs) da Big N quanto eu. Um muito feliz aniversário ao Nintendo Blast e a todos os responsáveis pela sua existência e sucesso: toda a equipe envolvida e, é claro, todos os nossos queridos leitores!

Daniel Moisés Redator e Designer

Já para Rodrigo Estevam, hoje um dos membros mais importantes da equipe, o Blast trouxe um reconhecimento inesperado. "Mesmo não sendo formado em jornalismo, mesmo jamais havendo tido experiência alguma com esse tipo de coisa, lá estava eu sendo reconhecido por uma coisa que amo fazer: jogar videogames (e escrever sobre eles)."

Para Jaime Ninice, revisor, trabalhar com jornalismo de games é um verdadeiro sonho. "Sempre sonhei em estar integrado numa equipe de jornalismo de games. Viver no ápice as emoções dos principais lançamentos, acompanhando e podendo se integrar é muito bom. O compartilhamento de experiências sobre nossa vida "gamer" com os leitores, assim como o feedback que recebemos também, é ótimo". Hoje, o Nintendo Blast é muito mais organizado que muitos sites de games por aí. "Contamos com uma parceria com a revista oficial Nintendo World, além de uma estrutura interna sofisticada, com diretores, assessores, e os mais diversos cargos para manter todas as frentes em pleno funcionamento", como bem diz Sérgio Estrella.



Thiago "Jedi" e Alberto Canen na cobertura das ações do Jogo Justo

São vocês, leitores, o melhor presente que o Blast podia receber. Querendo ou não, é sempre o retorno de vocês que podemos chamar de "salário". Sempre aquela espiadinha no blog para ver se saiu uma notícia boa ou para dar uma lida nas novas matérias. E foi o retorno contínuo e positivo de vocês que manteve o Blast de pé esses 3 anos!

Rafael Neves Diretor Editorial

Não se trata de um bando de garotos "brincando" de fazer um site. Depois, que a diversão e interação não param, até porque tem gente de todas as áreas, de todo o país. Diversidade pode atrapalhar em alguns casos, mas também pode criar uma força incrível, que é o caso do Nintendo Blast, em que pessoas, mesmo com tudo diferente – profissões, idades, gêneros, opiniões, locais, climas – ainda assim, se unem por uma paixão comum: vídeo game

Alberto Canen - Redator

Meus parabéns à equipe e meu muito obrigado a vocês, leitores, os grandes responsáveis por fazer tudo isso valer à pena e que nos dá forças pra cada vez trabalhar e melhorar mais e mais. Enfim, feliz aniversário Nintendo Blast, que venham os próximos três, trinta ou trezentos anos

Rodrigo Trapp - Diretor de Revisão

O Nintendo Blast cresceu e o principal motivo disso é você leitor, que sempre nos deu o empurrão necessário para seguirmos adiante. Todos os nossos crescimentos e as nossas conquistas são divididas com você, que é o real motivo do Nintendo Blast continuar crescendo. Obrigado por tudo e que venha mais um ano!

Graças ao Nintendo Blast, pude me sentir parte desta indústria crescente, e motivado a continuar amando este universo, que é sem dúvida um dos melhores que já conheci: o dos Videogames!

Jaime Ninice - Revisor e Redator

O blog representa não só um trabalho no qual me empenho, mas sim a possibilidade de receber o feedback dos leitores, o que eles pensam, com críticas e sugestões, pois o que fazemos é para e por eles. Estou somente há 9 meses na equipe, mas a cada matéria ou notícia, a vontade é a mesma do meu primeiro post

Alex Sandro - Redator

O Blast faz parte da minha rotina como se fosse um emprego de verdade, onde eu me divirto muito fazendo o que gosto. No Blast encontrei pessoas que compartilham da mesma paixão pelos games e principalmente pela Nintendo. Respeito e admiro muito meus colegas, e desejo que a equipe permaneça unida como sempre e que continuemos nos esforçando e buscando grandes conquistas

Douglas Fernandes - Diretor de arte

Eu já escrevia alguns textos sobre videogames internet afora, mas, embora seja redator do site há pouco tempo, sinto que foi no Nintendo Blast que a "coisa ficou séria". Discutir videogames sempre foi uma paixão minha, quase tanto quanto jogá-los, e o Nintendo Blast oferece um espaço privilegiado, tanto pela sua reputação quanto pela sua visibilidade, para que minhas ideias e opiniões (e de todos os outros) possam chegar até outros interessados em games

Bruno Grisci - Redator

O NBlast faz muito bem para mim e lá também pude fazer muitas amizades. Enfim, sou novato na equipe, mas já os tenho como parte da família! Parabéns Nintendo Blast pelos 3 aninhos de vida e parabéns ao Sérgio por este filho que nos diverte e nos mantém informado todos os dias

Felipe Antunes - Redator

Foi através do Nintendo Blast que consegui realizar um sonho de infância: escrever para a publicação oficial da Nintendo no Brasil, a Revista Nintendo World. Foi através do NB que consegui participar de eventos de games como imprensa e, conseqüentemente, conhecer profissionais da área que eu jamais sonharia encontrar pessoalmente

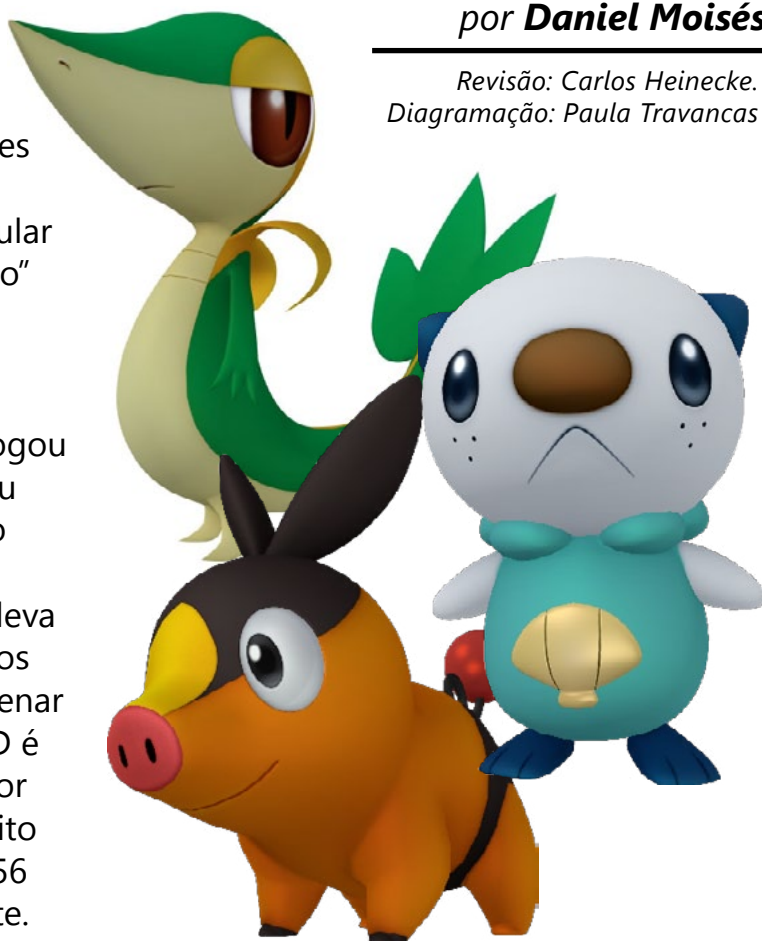
Rodrigo Estevam - Diretor de Pautas

Tive a oportunidade de adentrar nessa equipe que passei a prezar diariamente. No Nintendo Blast fui muito bem recebido por toda a equipe e acredito que até mesmo pelos leitores. Tanto que em uma das primeiras matérias que redigi houve um questionamento sobre o tema por parte de um leitor. E esse questionamento acabou rendendo conversas além dos comentários do site. Tudo isso foi, e está sendo, uma experiência nova e única

Felipe de Castro - Redator

Depois de alguns meses de muita espera e ansiedade, o serviço de compras de jogos online do 3DS, o Nintendo eShop, finalmente foi inaugurado. Dentre o conteúdo que já era esperado, como jogos clássicos com uso do efeito 3D, adaptações diretas do DSiWare e trailers de lançamentos futuros para o portátil, um download em particular se destacou não apenas por ser o primeiro "jogo" do eShop exclusivo para o 3DS, mas também por ser absolutamente grátis: o Pokédex 3D.

Pokédex 3D? Mas que raios é isso? Se você já jogou algum dos jogos da série Pokémon ou já assistiu ao desenho, você deve saber que "Pokédex" é o nome dado a um pequeno aparelho eletrônico que qualquer treinador Pokémon que se preze leva sempre consigo e cujo objetivo é catalogar todos os monstros encontrados, bem como armazenar informações sobre eles. Pois bem, o Pokédex 3D é exatamente isso. Não bem um jogo, ele é melhor classificado como um aplicativo e o seu propósito é, justamente, fornecer informações sobre os 156 Pokémon introduzidos nas versões Black e White.



por **Daniel Moisés**

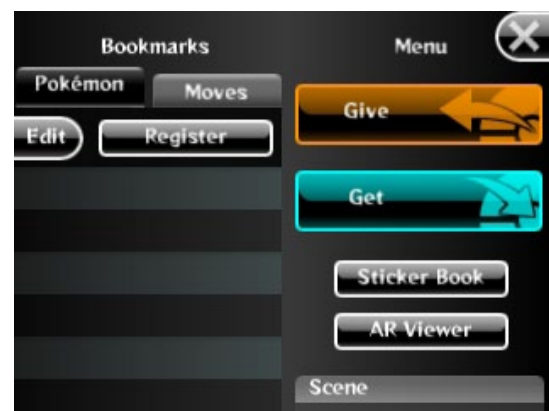
Revisão: Carlos Heinecke.
Diagramação: Paula Travancas

Mas é claro que não haveria nenhuma graça se a enciclopédia viesse completa logo de cara. Afinal de contas, no mundo Pokémon, o treinador deve ir preenchendo o catálogo aos poucos, a medida que vai encontrando novos monstros. No momento em que o Pokédex 3D é baixado do eShop para o 3DS, informações de apenas 15 Pokémon estão disponíveis. Naturalmente, você não encontrará os monstros de bolso andando por aí no mundo real, então a inclusão de novas informações se dá de uma forma diferente (e bem menos trabalhosa, diga-se de passagem). Para obter dados de Pokémon novos, basta deixar o 3DS no modo SpotPass (modo de descanso com acesso a uma rede WiFi). Aguarde uns minutos, tire o 3DS do modo de descanso e, voilá, o seu Pokédex 3D terá registrado três novos monstros. Isso mesmo, é fácil assim... mas não pense que é por isso que você completará o Pokédex rapidamente: depois de registrados os três novos Pokémon, é necessário esperar até o dia seguinte para conseguir mais pelo SpotPass. Há uma forma alternativa de obter novos registros, entretanto. Qualquer jogo que seja digno de pertencer à série Pokémon envolve algum tipo de troca de monstros entre jogadores e em Pokédex 3D não é diferente: é possível enviar e receber informações de Pokémon entre dois 3DS que tenham o aplicativo, via conexão local (e conexão local apenas... senão já seria facilitar demais).

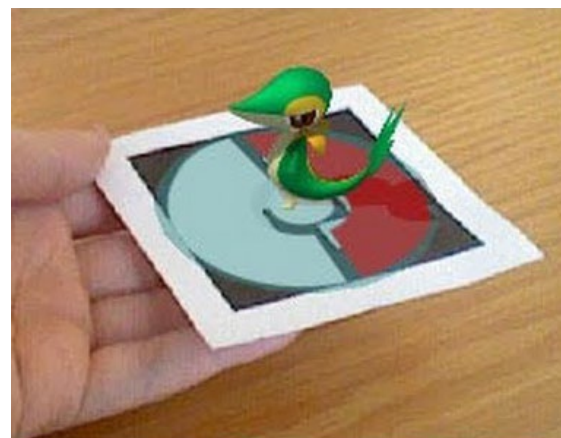
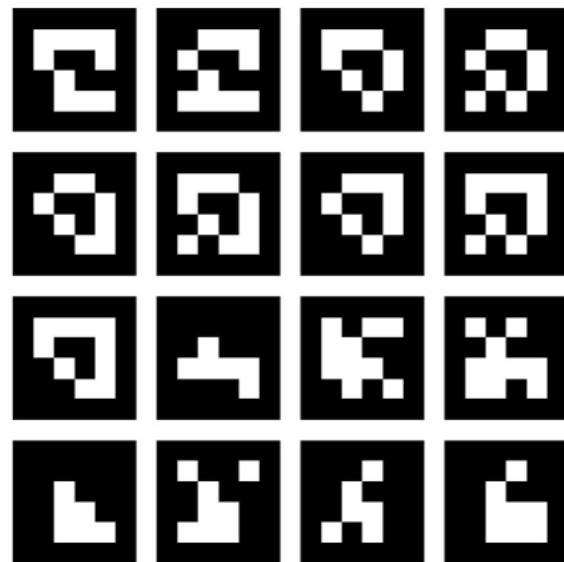


Pokédex 3D cumpre muito bem o seu papel de “enciclopédia Pokémon”, fornecendo uma vasta quantidade de informação de todos os monstros, como tipos, atributos, descrições, evoluções, habilidades e poderes que podem ser aprendidos. Entretanto, o maior destaque vai para a representação visual dos Pokémon, por meio de modelos tridimensionais extremamente bem detalhados e que ficam ainda mais bonitos com o efeito 3D do 3DS. É possível movimentar a câmera para ver os monstros de qualquer ângulo e ainda fazê-los executar uma pequena animação. O resultado é realmente muito bom e perfeito para nos deixar empolgados com o que poderemos ver nos futuros jogos da série. O que acaba estragando um pouco são aquelas velhas “vozes” digitalizadas dos Pokémon que mais parecem ruídos de modems de conexão discada... na época do Gameboy o uso desse tipo de voz era compreensível, mas ouvir algo tão antiquado assim vindo de um portátil tão mais poderoso é como um balde de água fria. Está mais do que na hora da Nintendo começar a usar vozes gravadas nos jogos da série Pokémon.

O Pokédex 3D vai além da sua função de fornecer informações: ele também conta com algumas funcionalidades bem divertidas que utilizam muito bem os recursos do 3DS. Ao entrar no modo AR Viewer, as câmeras do 3DS são ativadas e o modo de realidade aumentada entra em ação. Cada Pokémon presente no Pokédex 3D tem um código associado, chamado AR Marker, que é um pequeno quadriculado branco e preto. Aponte a câmera do portátil para um destes códigos – que pode ser impresso, desenhado ou até mesmo diretamente na tela do computador - e o Pokémon correspondente aparecerá ali, como se realmente estivesse no mundo de verdade. Mas atenção: isto funciona apenas para os monstros que já estão catalogados no seu Pokédex 3D. Caso a câmera do 3DS seja apontada para um AR Marker correspondente a um Pokémon ainda não registrado, apenas a sua sombra aparecerá. O AR Viewer também permite tirar e salvar fotos, mas infelizmente elas não ficam em 3D.



Há também adesivos para serem colecionados e, conforme o número destes vai aumentando, novos recursos são habilitados, como um maior número de Pokémon que podem ser exibidos simultaneamente no AR Viewer ou a possibilidade de fazer uma montagem com várias fotos. Há dois adesivos para cada Pokémon: um preto e um branco (Black e White, sacou?). Para obter o preto, deve-se escanear o AR Marker do Pokémon. Já o adesivo branco é obtido ao se tirar uma foto do Pokémon. É um ótimo incentivo para usar bastante o AR Viewer. É uma pena que Pokédex 3D está restrito apenas aos Pokémon das versões Black e White... mas nada impede que uma atualização seja disponibilizada futuramente para aumentar o catálogo de monstrinhos. Aliás, há uma grande possibilidade que isto aconteça, já que no menu do aplicativo há um intrigante botão "Update". Embora o Nintendo eShop ainda esteja com uma falta de jogos exclusivos para o 3DS, Pokédex 3D é um excelente download para acompanhar a inauguração do serviço. Se você tem um 3DS e ainda não baixou este aplicativo, está esperando o quê? Não interessa se você é fã dos monstrinhos de bolso ou não... Pokédex 3D é um ótimo demonstrativo de alguns dos recursos do 3DS e, o melhor de tudo: não custa nada!





Há muito, muito tempo, numa galáxia muito distante, as lesmas do mal resolvem impedir o serviço postal do universo inteiro, fazendo-o entrar em crise. Portanto, cabe a uma valente lesma chamada Turbo ajudar a recuperar o Snail Mail, o serviço galático postal mais rápido do universo!

por **Jaime Ninice**

Revisão: Carlos Heinecke.
Diagramação: Paula Travancas.

Neste game de corrida controlado pela "moderna" lesma, você percorrerá diversos estágios, coletando certa quantidade de pacotes e desviando de uma série de obstáculos, em cenários espaciais recheados de turbos. Aliás, é isto que possibilita o claro entendimento da mecânica do jogo. Se não fossem pelos inúmeros turbos nas fases, de nada adiantaria a nobre eficiência das lesmas entregadoras de correspondência e sua velocidade "estimulante".

Entre os 50 níveis que o game oferece, reflexos serão exigidos constantemente. Você deverá evitar os muitos obstáculos que irão surgir cada vez mais pelas fases, e itens deverão ser coletados pelos cantos mais escondidos. Uma lista enorme de elementos, juntos da máxima velocidade que os turbos irão proporcionar ao longo da aventura, se completam deixando o game bem atrativo e desafiador.

Uma quantidade de envelopes deve ser coletada durante todo o percurso, e isto não será nada fácil algumas vezes em que a adrenalina correr pelas veias da eletrizante lesma. Mas não se preocupe, Turbo contará em seu arsenal, além do espaço para armazenagem de tantas correspondências, com armas de disparos bem ao estilo de Space Invaders, que possibilitarão upgrades, tornando-as capazes para acabar de vez com os chateantes Slug Pirates e suas vozes gritantes.






Super Turbo

Um detalhe interessante é que ao chegar ao último nível de upgrade, Turbo ganha, além de um disparo mais bombado desferido pela sua arminha, uma aparência amarelada semelhante à de um personagem muito famoso e idolatrado ao chegar nesta forma: nada mais, nada menos que o Super Sonic! Coincidência ou não, seria uma forma de demonstrar um carinho por um suposto fã de carteirinha, como o Turbo, e sua vontade de tornar-se igual ao super veloz e estiloso mascote da Sega?

O título do game também faz menção ao serviço convencional de entrega e seus "lags", decorrentes da distância e de despachos comerciais burocráticos, em contraste com a categoria dos e-mails, que providenciam mensagens quase que em tempo real para seus usuários.

O game é desenvolvido pela Alpha 72 Games e publicado pela sua produtora oficial - a Sandlot Games - duas grandes produtoras de games para PC e plataformas mobile no mercado de jogos disponíveis pela internet e de flash games.

Fica a dica de um bom título para testar suas habilidades e garantir uma diversão média sozinho ou entre amigos. Com o surgimento de games como Fast League Racing, e agora Snail Mail, fica claro que a lacuna deixada pelo aclamado título da Nintendo, F-Zero, está fazendo falta e que muitos títulos interessantes como Snail Mail estão ganhando seu espaço com novas ideias!

Dê uma chance à simpática lesma, já famosa nos PCs e Macs da vida, e seu esquema de dificuldade rápida e "coletiva", e grite junto com Turbo: Snail Mail is the Game! 



A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA OUTUBRO 2011 - RIO DE JANEIRO

www.brasilgameshow.com.br

Conferência: 5, 6 e 7 - Feira: 7, 8 e 9



BGS
BRASIL GAME SHOW

Patrocinadores:

SONY
make.believe

NEEMES
DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES

SEVEN
Compartilhando a Diversão

MENTEZ

Parceiros:

Fast Food McDonald's

METRO

Realização

escala

play!

PlayStation

abja
games

CARTEB

AUDIO VIDEO

スターフォックス64 3D

STARFOX 64TM

3D

por **Rodrigo Trapp**

Revisão: Sérgio
Oliveira. Diagramação:
Guilherme Vargas

3DS

Star Fox 64 3D

Embora Star Fox seja um série que não recebe muitos títulos, há um jogo na franquia que faz valer todo o amor dos fãs e as preces para que uma sequência seja anunciada a cada E3 que se passa. Este louvado título responde pelo nome de Star Fox 64, expoente máximo da série Star Fox que, depois de muita espera, receberá uma versão em 3D remasterizada para o Nintendo 3DS. Gráficos melhorados, novas maneiras de se jogar e multiplayer renovado farão desta a versão definitiva do shooter on-rails de naves que apreciamos em 1997? Pois prepare seu 3DS e suas lágrimas de nostalgia, pois Star Fox 64 3D vem aí!

No interior de uma Arwing

A equipe Star Fox é mandada para pôr um fim nos planos de Andross, cientista maligno. Fox McCloud (líder do esquadrão), Falcon Lombardi, Peppy Hare e Slippy Toad partem numa jornada pela galáxia, que conta com diversas batalhas em muitos planetas. No caminho, vários chefes comandados por Andross tentarão barrar a aventura, assim como a equipe rival: Star Wolf.



Para ter sucesso nessa difícilíssima missão, você estará na pele de Fox e controlará veículos futuristas como a Arwing (nave), Landmaster (tanque) e o Blue Marine (submarino). A jogabilidade com cada um deles é diferente, já que a Arwing pode voar, o Landmaster se locomove no solo e o Blue Marine atravessa o fundo do mar. O principal veículo é a Arwing, que também é ícone da série. Com ela, você pode atirar lasers que podem receber upgrades ao coletar itens, lançar bombas e executar manobras como loopings ou o famoso "Do a Barrel Roll"! A progressão do jogo é automática, ou seja, on-rails como em Sin & Punishment Star Successor (Wii), mas o jogador tem controle sobre a nave para desviar de ofensivas inimigas ou para pegar itens. É nas batalhas contra os chefes e no multiplayer (falaremos desse recurso mais adiante) que o jogador possui liberdade total para controlar a Arwing.

No 3DS, a jogabilidade seguirá bem o estilo do N64. O Circle Pad substituirá a alavanca analógica e esperamos que a troca seja feita com maestria como em Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS). Os D-Pad (direcional em cruz) terá a função de executar manobras com o looping, um recurso muito útil no game. L e R farão a

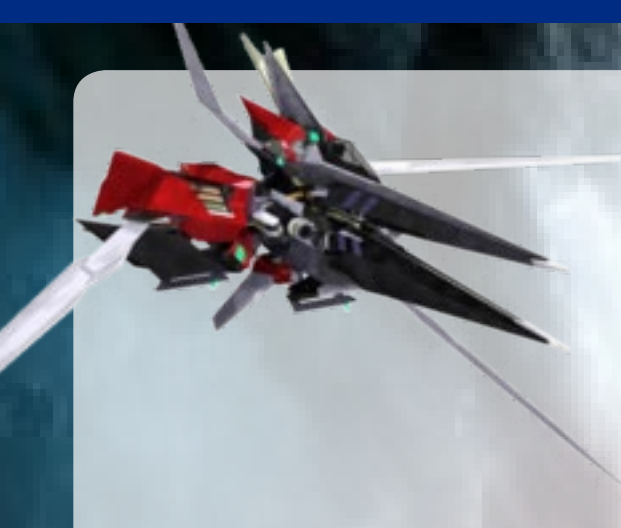
Tal pai, tal filho

Antes de Fox McCloud e seus companheiros irem atrás de Andross,



outra equipe já tinha tentado esta difícil missão. James McCloud era um deles, ao lado de Peppy Hare e Pigma Dengar. No entanto, a missão se tornou um desastre no momento em que Pigma trai a equipe. James cai nas garras de Andross e Peppy, o único que conseguiu escapar, recebe a tarefa de contar para Fox McCloud a triste história. Será que Fox terá a oportunidade de se vingar de Pigma em Star Fox 64 3D?





Arwing inclinar-se para os lados de forma mais eficiente do que usando o Circle Pad, enquanto um duplo pressionar nesses dois botões executará o Barrel Roll para evasivas rápidas. O botão A atirá e você poderá carregar um tiro mais poderoso e teleguiado. Já o Y é responsável pelas bombas, arma com munição limitada.

A novidade vem com a possibilidade de movimentar a Arwing usando o giroscópio do 3DS. Experiências como as vistas no Face Raiders (software incluso no 3DS) e Ocarina of Time 3D mostram que os sensores de movimento do portátil são muito bons e captam perfeitamente os gestos do jogador, mas será que eles não cansarão? As fases em Star Fox 64 3D são extensas, então, é bem possível que o jogador não consiga ficar inclinando o 3DS por todo o estágio. Além desse possível problema, como ficará o efeito 3D se você ficar movendo o 3DS para os lados? É até possível inclinar a cabeça junto ao portátil para manter o efeito tridimensional funcionando, mas nem todo mundo consegue fazer isso, logo, é bem possível que seja preciso desligar o recurso 3D quando usar o sensor de movimento. Felizmente, tanto o uso do giroscópio quanto o efeito 3D são opcionais.

Cada inimigo do jogo desafia o jogador de forma diferente e isso é um ponto forte de Star Fox 64 3D. Sejam pequenas naves ou criaturas, eles fazem movimentos únicos e atacam de

forma ímpar, logo, requerem uma maneira distinta de serem reduzidos a pó. É dessa forma que o game vai tornando o jogador cada vez mais expert nos comandos de jogo.

Batalhas sem fio e sem cartucho!

Quem não se lembra das clássicas batalhas multiplayer de Star Fox 64? Chamar três amigos, dividir a tela e mandar ver com naves ou tanques era diversão garantida por muitas horas. Com certeza essas partidas renderam alguns momentos inesquecíveis, como aqueles em que você estava concentrado seguindo um alvo desesperadamente e, sem mais nem menos, começa a ser alvejado pelas costas por canhões laser cheios de upgrade, que não desgrudam mais até te derrubar. No 3DS tudo está de volta, e agora com uma novidade que com certeza vai facilitar muito essa modalidade, agradando a todos: o "Download Play". Isso quer dizer que basta apenas uma pessoa

Star Fox fora do ar

Infelizmente, o multiplayer altamente divertido de Star Fox 64 3D não incluirá a opção de jogatina online, algo que muitos fãs já consideravam obrigatório. A possibilidade de apostar duelos ao redor do globo por conexão sem fio pode não ser tão divertida quanto reunir 3 amigos para jogar, mas é muito mais prática e ajuda quem não conhece muitos donos de 3DS. Vai saber o que levou a Nintendo a tomar essa decisão, mas que ela afastou muitos compradores (principalmente os que já jogaram a versão de N64) é um fato, afinal, um remake sem conteúdo extra não vale tanto a compra.

possuir o cartucho para que até quatro jogadores possam se enfrentar simultaneamente, por meio de uma conexão wireless local. Para isso, é necessário acessar a ferramenta "Download Play" no menu inicial do 3DS. O console reconhecerá que alguém com Star Fox 64 3D está por perto e irá iniciar o download do conteúdo necessário para o seu console.

Outro recurso adicionado que se torna bem interessante é a utilização da câmera do 3DS para mostrar um vídeo ao vivo de suas poses e reações enquanto joga. A janela com o live streaming fica disposta acima de sua barra de energia e também na tela de baixo do 3DS, que além disso também mostra o status das partidas e de cada jogador. É uma forma de você conseguir manter vivas as caretas de deboche e superioridade enquanto mandava as naves de seus amigos pro brejo, coisa que não era mais possível quando a grande maioria dos multiplayer passou a ser online. E mais: após cada nave derrubada, o game mostra uma telinha indicando quem destruiu quem. É um convite à revanche bem diante dos seus olhos.



"Do a barrel roll!"

Pelo que foi mostrado até agora, o jogo parece ser exatamente o mesmo, com fases e modos de jogo iguais aos do N64, porém com o poderio de hardware do 3DS se mostrando, claro, muito superior ao do saudoso Nintendo 64. Aqueles probleminhas com polígonos que existiam no original foram corrigidos e a estética parece mais limpa, com gráficos muito bonitos e texturas de qualidade incrível.

Mas o que chama atenção mesmo, obviamente é o efeito 3D. Pelo vídeo que estava disponível na E-shop para download e visualização no próprio 3DS pudemos sentir um pouco do que vem por aí. E o resultado é brilhante! Destroços de naves e de cenário que passam por você, tiros que vêm em sua direção ou mesmo os que vêm pela retaguarda ou as naves que vêm de todos os lados, tudo causa uma sensação incrível de imersão total dentro do jogo. O estilo de jogo de Star Fox 64 já propicia por si só um campo imenso de exploração dos efeitos 3D e isso parece ter sido colocado em prática perfeitamente, pois por muitas vezes temos a nítida sensação de que tudo vêm mesmo de encontro ao jogador. Tente assistir ao vídeo sem tentar

Aquela tremidinha

Star Fox 64 inaugurou um acessório para o N64 muito bem vindo: o Rumble Pack. O periférico aliava-se ao controle do console para permitir que o jogador sentisse vibrações ao desenrolar do game. Infelizmente, o 3DS não possui uma tecnologia do tipo. E a função do Rumble Pack não é tão descartável quanto em Ocarina of Time 3D (que foi facilmente substituída pelo som do 3DS). Será que o 3D ofertará uma imersão no game que compensará a falta do acessório para N64? Só o lançamento dirá!



fazer um barrel roll com a cabeça ao menos uma vez, e você entenderá do que estamos falando. Uma pena que esse vídeo (juntamente com todos os outros em 3D que estavam disponíveis, como Super Mario 3D e Kid Icarus: uprising, por exemplo) foram removidos da E-shop no último dia 07. Portanto, quem não teve a oportunidade de efetuar o download, agora provavelmente terá de esperar o próprio game para poder ver como realmente ficaram os efeitos 3D.

Star Fox 64 3D parece ser exatamente o que queremos. O retorno de um dos melhores shooters on-rails da história, com melhorias significativas em todos os aspectos. Os efeitos 3D, o giroscópio e a touch screen do 3DS vieram pra dar vida nova ao clássico, que tem tudo para repetir o sucesso e se tornar um dos melhores títulos do ano para 3DS, juntamente com outro remake (o de Ocarina of Time). Quem ainda não teve a oportunidade de jogar Star Fox, essa será uma ótima oportunidade de conhecer Fox, Falcon, Peppy e Slippy. E nós, fãs de longa data, podemos comemorar a garantia de muitas e muitas horas de diversão repaginada. A data prevista para o lançamento é 11 de setembro de 2011 e, abaixo, deixo algumas ideias de capas que surgiram por aí. Mas queremos a sua opinião. O que achou dessas capas? Alguma agrada? E quanto ao resto? A expectativa está tão alta quanto a nossa aqui do Blast para esse remake? Compartilhe conosco e até a próxima! 📺

Peppy e Slippy. E nós, fãs de longa data, podemos comemorar a garantia de muitas e muitas horas de diversão repaginada. A data prevista para o lançamento é 11 de setembro de 2011 e, abaixo, deixo algumas ideias de capas que surgiram por aí. Mas queremos a sua opinião. O que achou dessas capas? Alguma agrada? E quanto ao resto? A expectativa está tão alta quanto a nossa aqui do Blast para esse remake? Compartilhe conosco e até a próxima! 📺

EXPECTATIVA

4

**Star Fox 64 3D (Nintendo 3DS)**

Nintendo / Nintendo

Gênero: Nave/Tiro**Lançamento:** 9 de Setembro de 2011

por **Alex Sandro**Revisão: Thiago Oliveira,
Diagramação:
Douglas Fernandes

TOP 10

Os games mais difíceis de consoles Nintendo

O nome desta matéria já diz tudo. Ao olhar este título, você sentiu aquela fisgada na sua espinha dorsal recordando daquele jogo que você insistiu e acabou desistindo... Nós sabemos... Mas o que faz um jogo ser tão difícil? Fases praticamente impossíveis de serem terminadas? Inimigos fortes e colocados em lugares estratégicos? A maldade dos desenvolvedores? Pode ser tudo o que dissemos e mais dezenas de fatores. Mas chega de conversa, nós queremos que você, querido e sofredor leitor, se recorde dos piores momentos que um gamer pode ter. Se você (sobre)viveu com esses games, considere-se um corajoso e se terminou – sem usar firulas e outras ‘coisas necessárias’ em casos extremos –, você é o nosso herói. Portanto, pegue a sua maracujina e seus calmantes e divirta-se (ou não).

Zelda II: The Adventure of Link (NES)

10

O que os jogadores disseram na época: "O nome do carinha de roupa verde é... Zelda!?"

O que nós pensamos sobre o game: "Bah! Se é Zelda é fácil...".



Depois do primeiro The Legend of Zelda, que mesclou exploração e puzzle, e que vendeu muito, a Nintendo queria agradar os jogadores – e faturar uns “milhoezinhos” a mais também – com uma sequência. Só que foram feitas diversas mudanças. A primeira era o que game se aproximou de um RPG, no qual o jogador ganhava níveis conforme conseguia experiência.

Uma das sacanagens do jogo é que, se você salvasse e desligasse o videogame, o seu progresso era salvo, mas os seus pontos de experiência não. Exatamente isso, ele salvava o seu nível, porém zerava o marcador de XP.

Mas se você pensava que isso era um problema, então, a outra mudança drástica do jogo é que ele passou a ter momentos em side scrolling, igual ao Mario Bros. E Zelda em 2D, meu caro leitor, é IMPOSSÍVEL! Você tinha a limitação de andar somente para os lados, pular para desviar ou enfrentar os inimigos. Seu problema só aumentava quando você encontrava os Iron Knuckles. Era game over na certa. E você aí, reclamando do Water Temple, de Ocarina of Time... O Sérgio Oliveira, nosso colega de equipe, disse que não é muito fã de Zelda. Desconfiamos que seja trauma de infância após sofrer com Zelda II.

Ikaruga (GameCube)

O que os jogadores disseram na época: "Huh?? Ika, o quê??"

O que nós pensamos sobre o game: "Jogo de navinha ao moldes antigos... Estamos ferrados!".

9



E quando o Universo tinha se esquecido dos jogos clássicos de naves da década de 80, eis que Ikaruga aparece para relembrar os momentos nostálgicos e a raiva que passamos. O game é lindíssimo, com uma jogabilidade simples e sólida e foi muito bem aceito pela crítica. Ora, mas se ele é tudo isso, por que está na lista? Porque por trás de tudo, há a diabólica dificuldade que um jogo de nave pode proporcionar.

Os projéteis estão em todos os cantos da tela e inimigos surgem mais do que mulheres consumistas em dia de liquidação no shopping. Um dos esquemas mais interessantes do game é a sua mecânica de polaridade. Os projéteis de polaridade oposta matavam o jogador, enquanto as balas de mesma cor eram absorvidas e se transformavam em energia. O complicado era quando centenas de projéteis cruzavam a tela e você precisava evitar os de coloração oposta e de adversários. E a coisa ficava pior ainda nos chefes. Ikaruga é conhecido como sucessor espiritual de Radiant Silvergun, porém, parece um sucessor infernal, isso sim.



Mega Man 9 (WiiWare)

8

O que os jogadores disseram na época: "Mais um Mega Man?"

O que nós pensamos sobre o game: "Buuuááááááá" (chorando por causa da dificuldade).



Para jogar Mega Man, você tem que ter paciência e muita força de vontade. A dificuldade sempre foi uma marca registrada da série da Capcom. E depois de alguns anos, uma das mais recentes versões do game do robô azul, trouxe toda a nostalgia que os 8 bits proporcionava e com ela, uma dificuldade extrema que faz qualquer marmanjo chorar.

Mega Man 9, que saiu para o WiiWare, mostrou que insanidade é um adjetivo

normal para a série. Com músicas e design retrô, as fases são especificamente feitas para fazê-lo sofrer. Se você é uma pessoa com o pavio curto, que não tem um bom reflexo e nem coordenação, esqueça. E os chefes? Bem, saiba que "se" você chegar até ele, nunca mais vai querer jogar videogames na sua vida.



Castlevania (NES)

7

O que os jogadores disseram na época: *"Eita, jogo do capeta! Ops, quer dizer, do Vamp!"*

O que nós pensamos sobre o game: *"Mas nem com crucifixo, alho e luz você sai ileso de Castlevania."*



O início da série foi nebuloso, mas não no sentido negativo. Drácula despertou de seu sono e resta a Simon Belmont, seu personagem, derrotar o vampirão. O game é dividido em blocos de três fases e sempre com um chefe. O interessante é que uma das regras que movem Castlevania é a paciência. É preciso avançar aos poucos, pois senão, é morte garantida.

Antes de matar Drácula, havia outro inimigo complicado no meio do caminho: as cabeças flutuantes de Medusa. Elas

vinham diretamente na sua direção. E a coisa podia ficar pior? Claro que sim, enfrentar Frankenstein, Dona Morte e Medusa era um martírio. Ainda há jogadores que não terminaram o game por causa da dificuldade e outros levaram anos para zerá-lo. E nós pegamos uma cruz cada vez que ouvimos falar em Castlevania...



Prince of Persia (SNES)

O que os jogadores disseram na época: *"Esse jogo é simplesmente imperdoável"*

O que nós pensamos sobre o game: *"Não gostamos de aulas de história mesmo..."*

6

Em Prince of Persia, o seu personagem foi trancado nas masmorras de um palácio e deve escapar para salvar uma princesa. Mas o que pode ser pior do que estar preso em um calabouço e precisar salvar uma garota? Ora, ter duas horas para fazer tudo isso. E duas horas em tempo real! Pois é, um dos grandes desafios do jogo é terminá-lo antes do relógio zerar.

Além do fato de ter o tempo contra você para percorrer 20 níveis era preciso encontrar a saída resolvendo os mais variados puzzles. Passar por vãos, pisos falsos e grades no seu caminho são somente alguns obstáculos. Há espinhos que surgem do chão e guilhotinas prontas para



arrancar um pedaço do seu corpinho. Então, você pergunta: "E qual o Power-up que ele tem?". E nós respondemos: a força de vontade. Não há poderes, é preciso acertar saltos, evitar cair de grandes alturas – caso isso aconteça, é morte – e enfrentar guardiões e esqueletos somente com uma espada. E o game se torna totalmente frustrante por um detalhe satânico: caso morra, é preciso começar do INÍCIO. Pois é... onde está o gênio da lâmpada nessas horas?



F-Zero GX (Game Cube)

5 **O que os jogadores disseram na época:** "É MUITO RÁPIDOOOOOoooo..."
O que nós pensamos sobre o game: "Mais rápido do que 'pum' de pessoa com diarreia".

Quando chegou ao GameCube, a série F-Zero provou o que é velocidade insana. E provou também que não é somente a Rainbow Road, de Mario Kart, que nos faz sair voando pra fora da pista. Além de cenários belíssimos, GX provou o quanto uma inteligência artificial pode ser sagaz e cruel. Os veículos adversários não pensam duas vezes para te empurrar abismo abaixo e são totalmente agressivos.

Com toda essa velocidade, controlar o seu veículo era o que havia de mais difícil no game. Realizar curvas perfeitas e evitar cair pra fora da pista era uma proeza. O mais estranho é que o game foi duramente criticado por causa da dificuldade e desde GX, não houve anúncios – somente especulações – sobre um novo game da série. O nosso colega de equipe, Jaime Ninice, começou a ter stress no trânsito após jogar F-Zero GX. E isso porque no trânsito é igual ao jogo, ele não consegue sair do último lugar (RÁ!).



Contra (NES)

4

O que os jogadores disseram na época: "Como foi que eu morri???"

O que nós pensamos sobre o game: "A fase da cachoeira? NÃÃÃÃÃOOOOoooo..."

Não se fazem mais jogos de tiro como antigamente. Hoje em dia, com todas as potencialidades dos consoles, tudo parece mais real, armas, movimentações e explosões. Porém, há shooters em que o personagem leva 20 tiros consecutivos, cai de uma grande altura e consegue voltar ao normal apenas descansando ou pegando kits médicos... E tudo parece mais real...

Mas se você fica se gabando apenas porque conseguiu zerar aquele shooter no nível de dificuldade Hard e 100%, então saiba que isso não é nada. Complicado mesmo era o Contra do NES. Jogadores que hoje são carecas arrancaram o cabelo com a dificuldade do jogo. Há duas regras simples: atire sem parar e esquive-se dos tiros adversários. E muitas das vezes, esquivar era o mais difícil, pois a maioria dos tiros era um ponto branco e você nunca sabia de onde veio o tiro que te levou desta para a melhor. Mesmo com os upgrades de armas e até a possibilidade de um amigo te ajudar na aventura, a dificuldade era a mesma. Ah, e caso morresse, você também perdia os upgrades obtidos. Pô, precisa ser tão do 'Contra' assim??



Super Ghouls'n' Ghosts (SNES)

O que os jogadores disseram na época: "Salvar a princesa Prin Prin?"

Ah, salvar princesas é super fácil"

O que nós pensamos sobre o game: "Temos que jogar OUTRA VEZ?? Maldição!!"

3



Ghouls'n' Ghosts ainda causa calafrios em que sofreu muito com esse game. O jogo do NES era inacreditavelmente difícil, porém, o seu sucessor do Super Nintendo, provou que o primeiro poderia ser considerado fácil. Seu personagem é o cavaleiro Arthur que precisa resgatar a princesa que foi raptada pelos demônios. E pode-se dizer que os inimigos são realmente Demônios!



Super Ghouls'n' Ghosts mantém exatamente o mesmo padrão de seu antecessor. Após saltar com Arthur, você não pode controlá-lo e nem mudar a direção do salto no ar, portanto reze para ele não cair sobre um inimigo ou em algum buraco. A cada salto certo, ouve-se aquele "Ufa!" de alívio. Os inimigos não deixam de ser problemas. Quando o herói sofre algum dano, ele perde a armadura e fica só de cueca (!) e se sofrer outro dano, vira caveira e morre. "Simples" assim. Jogadores valentes, que não desistiram e que chegaram ao final do jogo não ficaram contentes com tal proeza. E sabe por quê? Porque é preciso zerar o jogo DUAS vezes para descobrir o verdadeiro final. É... pode dizer o que está pensando...



Ninja Gaiden (NES)



2

O que os jogadores disseram na época: "Quero matar quem fez esse jogo!"

O que nós pensamos sobre o game: "É possível terminar esse game?"



Não é necessário dizer muita coisa. Ninja Gaiden é sinônimo de dificuldade. Os jogadores que alugavam cartuchos gastavam muito dinheiro alugando Ninja Gaiden e sofrendo para tentar chegar até o final. O desafio era extremo e você se sentia satisfeito ao passar cada fase.

Na época do NES, não haviam jogadores casuais ou hardcores. Ou você conseguia terminar um jogo ou não. E inúmeros jogadores jamais chegaram ao final de Ninja Gaiden. O início do jogo pode te enganar. Itens fáceis de pegar, poucos inimigos

e buracos em uma fase curta. Ao chegar na segunda fase, você já começa a arrancar os cabelos. Os inimigos exigem bastante do jogador (principalmente aqueles que são apelões) porque eles aparecem posicionados em lugares estratégicos, exatamente para te matar. É preciso acertar pulos precisos para não cair ou quem jogou não se lembra o quão era difícil a escalada? E a fase das montanhas onde você precisa mudar de plataforma e as águias ficam te atrapalhando? E quando você olha sedento para aquela cápsula que guarda um item no alto da tela e quando pega, seu personagem morre, pois era uma droga... Ainda nos perguntamos como os desenvolvedores podem ser tão cruéis com nós, humildes jogadores. Acho que descobrimos que não somos nem casuais e nem hardcores. Somos ruins mesmo!

Battletoads (NES)

1


O que os jogadores disseram na época:
 "AHHHHHHHHHHHHH!!! DESISTO!!!!!"

O que nós pensamos sobre o game: "WTF, P%##@, FDP, PQP, VTC, NSMQPEA (sigla de Não Sei Mais Que Palavrão Escrever Aqui)!!!!!!!"

É... os 8-bits sabiam ser encantadores e ingratos. Quem jogou Battletoads sabe exatamente que isso é a mais pura verdade. Ele é simplesmente o jogo mais difícil de todos os tempos. Muitos jogadores estão agora em manicômios devido ao trauma que a Rare causou. Os inimigos eram dispostos milimetricamente e as áreas para enfrentá-los, muitas vezes, eram minúsculas. Terminar o jogo no modo singleplayer é mais impossível do que ver o Mario sem o seu bigode.



Então, você, um espertinho, pode pensar assim:

"Ora, então vou chamar meu amigo pra jogarmos em um multiplayer, igual o Contra, assim fica mais fácil". É? Muito bem, Senhor Esperteza, então saiba que jogando Battletoads, sua amizade terminará na porrada. O modo cooperativo – se é que se pode chamá-lo assim – coloca dois personagens nos níveis. Até aí, tudo bem. Depois você descobre que eles têm de dividir o mesmo espaço e que podem agredir um ao outro, causando danos e perdendo vidas. Portanto, nas áreas apertadas e com inimigos, você acaba apanhando mais de seu parceiro do que do monstro. E passar pelos obstáculos? Pode esquecer... obstáculo era você ter que comprar outro controle após quebrar um na cabeça de seu amigo. E se você quer atingir a Glória Gamer, pode tentar a sorte na fase do carrinho no inferno. Mas sorte será você sair dessa sem algum distúrbio. Agora pode soltar aquele palavrão que está engasgado na sua garganta. 



Lemmings (SNES)

NINTENDO
BLAST
+ Nintendo
World

por **Daniel Moisés**



Você sabe, amigo leitor, o que é um lemingue? É um pequeno roedor encontrado em regiões próximas ao Ártico. Há um velho mito que diz que os lemingues cometem suicídio em massa, jogando-se ao mar do alto de penhascos. Se você já sabia isso, é bem possível que tenha tido a experiência de jogar *Lemmings*, lançado no início da década de 1990 para diversas plataformas, incluindo consoles da Nintendo, como NES, SNES e Game Boy e que, sem dúvida, pode ser considerado um clássico do gênero puzzle.

Embora existam adaptações recentes para consoles modernos, tratam-se simplesmente do mesmo jogo, com gráficos melhorados e uma ou outra pequena novidade. Por isso, o nome *Lemmings* parece ter perdido um pouco da importância e reconhecimento de uns anos para cá, e é bem provável que jogadores novatos nem sequer tenham ouvido falar dele. O conceito é simples: em cada fase os lemingues partem do ponto A e devem chegar ao ponto B. Os roedores vão saindo, um a um, do ponto inicial, andando em linha reta. Se encontram uma parede, dão a volta e andam para o outro lado. Se encontram um precipício e se atiram dele, em direção a um destino cruel. Portanto, não é exatamente que eles sejam suicidas. Só não são muito espertos.

Por outro lado, os animaizinhos sabem muito bem como obedecer ordens. O jogador deve passar comandos aos lemingues, à medida que estes caminham, despreocupadamente, para que executem ações que os auxiliem a passar pelos obstáculos. Existem muitos perigos colocados no meio do caminho, que podem causar a morte das pequenas criaturas, e cada fase estipula um número mínimo de lemingues que devem ser salvos para que se possa prosseguir para a fase seguinte. É isso mesmo, não é preciso salvar todos os bichinhos. Aliás, às vezes é até mesmo necessário que alguns pobres roedores se sacrifiquem para que os demais possam chegar à saída do estágio. É uma triste realidade, mas fazer o quê, assim é a vida. Pelo menos é a dos lemingues. Há também um limite de tempo para passar da fase, então é importante não deixar os lemingues enrolarem muito. O game ainda conta com um modo para dois jogadores, extremamente competitivo, no qual cada um controla lemingues de uma cor específica e que andam por uma mesma fase. O objetivo é conduzir o maior número de criaturas, independente da cor, para a própria saída, interferindo nos planos do outro sempre que necessário, o que geralmente envolve muito jogo sujo e insultos. No total, são oito habilidades que os lemingues podem executar ao receber seus comandos: miner e digger permitem fazer túneis em diferentes direções. Builder torna o lemingue um construtor de escadas, para passar por cima de buracos ou chegar a

medida que estes caminham, despreocupadamente, para que executem ações que os auxiliem a passar pelos obstáculos. Existem muitos perigos colocados no meio do caminho, que podem causar a morte das pequenas criaturas, e cada fase estipula um número mínimo de lemingues que devem ser salvos para que se possa prosseguir para a fase seguinte. É isso mesmo, não é preciso salvar todos os bichinhos. Aliás, às vezes é até mesmo necessário que alguns pobres roedores se sacrifiquem para que os demais possam chegar à saída do estágio. É uma triste realidade, mas fazer o quê, assim é a vida. Pelo menos é a dos lemingues. Há também um limite de tempo para passar da fase, então é importante não deixar os lemingues enrolarem muito. O game ainda conta com um modo para dois jogadores, extremamente competitivo, no qual cada um controla lemingues de uma cor específica e que andam por uma mesma fase. O objetivo é conduzir o maior número de criaturas, independente da cor, para a própria saída, interferindo nos planos do outro sempre que necessário, o que geralmente envolve muito jogo sujo e insultos. No total, são oito habilidades que os lemingues podem executar ao receber seus comandos: miner e digger permitem fazer túneis em diferentes direções. Builder torna o lemingue um construtor de escadas, para passar por cima de buracos ou chegar a



lugares altos. A habilidade climber capacita um lemingue a escalar paredes. Blocker faz um lemingue parar no meio do caminho e desviar de todos os outros que tentarem encostar nele. Floater dá ao roedor um guarda-chuva que funciona como uma espécie de paraquedas, evitando que a criatura caia de grandes alturas sem se estatelar no chão. Por fim, bomber, como o nome sugestiona, faz com que um lemingue infeliz dê uma de terrorista e se autodestrua com uma explosão. Cada comando se aplica a um único lemingue e, para complicar as coisas, cada estágio tem um conjunto de habilidades que podem ser utilizadas. E ainda há um número limitado de vezes para usar cada uma delas. Por esse motivo e pelas fases muito bem elaboradas, os que já jogaram *Lemmings* certamente o lembrarão como um jogo extremamente difícil. Embora as fases comecem com obstáculos simples, que ajudam o jogador a se adaptar à mecânica do jogo, elas logo passam a incluir desafios cada vez maiores. Fechando os olhos, posso visualizar detalhadamente duas ou três fases específicas que me atormentaram a infância, forçando-me a usar meu raciocínio ao máximo, ao som de músicas que ficaram inevitavelmente associadas ao jogo, como trechos do clássico *O Lago dos Cisnes*, de Tchaikovsky. Não é para menos. Afinal, os responsáveis pelo jogo relataram que, durante o

desenvolvimento, eles se divertiam criando fases extremamente complicadas. Não é de se surpreender que muitas tenham ido parar na versão final. Proporcional ao esforço mental de vencer uma destas fases difíceis é a satisfação de levar as pequenas criaturas, sãs e salvas, à saída, mesmo depois de muitas tentativas trágicas. E, dentre as sensações mais desesperadoras que um jogo pode causar, certamente incluiríamos entre as primeiras a de ver uma fila de lemingues indefesos caindo em um abismo, sem podermos fazer nada para salvá-los. Depois do grande sucesso de *Lemmings*, o jogo ganhou algumas sequências e spin-offs. Mas todos foram lançados há vários anos e



OS LEMMINGS estão prontos para pular!

atualmente a série vive apenas de remakes. Seria ótimo ver um retorno digno com conteúdo novo, mas usando a mecânica clássica e inesquecível do original. Sem dúvida, o jogo dos pequenos roedores suicidas merece um grande reconhecimento por causa da originalidade e diversão que trouxe na época, bem como pelo nível de desafio que poucos conseguiram alcançar. **N**

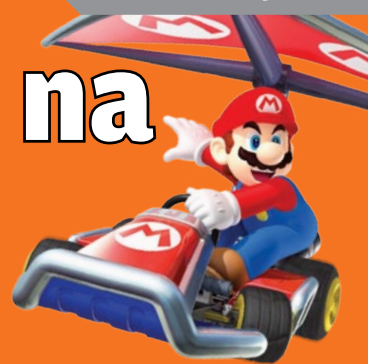
Coisa de roedor

Os verdadeiros lemingues não são suicidas. O que acontece é que, como parte de um movimento migratório em massa, às vezes eles tentam cruzar rios e lagos. Mesmo sendo animais nadadores, muitos acabam se afogando.

Lemmings foi inicialmente desenvolvido pela DMA Design, empresa que hoje usa o nome Rockstar North e é responsável por títulos como *Grand Theft Auto* e *Manhunt*.

O conceito original do jogo surgiu acidentalmente. Mike Dailly, um dos programadores da DMA Design, demonstrava rapidamente como era possível criar um gráfico animado de um personagem andando continuamente usando poucos pixels. Outros membros da equipe logo apelidaram o personagem de lemingue e apontaram a possibilidade de converter aquilo em um jogo. A primeira voz usada para os lemingues era da mãe de um dos desenvolvedores do projeto.

O futuro dos games na ponta dos dedos



DOBRADINHA
QUAL É A MELHOR VERSÃO DE
LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN?

DETONADO OKAMIDEN
AJUDE O PEQUENO CHIBITERASU A
COMPLETAR ESTA AVENTURA ÉPICA

Nintendo®

Official
Nintendo
Seal

REVIEWS
Wii PLAY™: MOTION
RIDGE RACER 3D
THE LEGEND OF ZELDA™:
OCARINA OF TIME™ 3D

PREVIEWS
MARIO™ & SONIC™ AT THE
LONDON OLYMPIC GAMES™
TALES OF THE ABYSS 3D

**FOMOS PARA A E3 E
TROUXEMOS NOVIDADES!**

PARA NÓS E PARA VOCÊ

NOVO CONSOLE PROMETE AGRADAR TODOS OS TIPOS DE JOGADORES

EXCLUSIVO: GERENTE DE DESENVOLVIMENTO DA NINTENDO FALA SOBRE O Wii U™

DREAM WORLD
VISITE UM MUNDO MÁGICO E VIRTUAL
COM SEU POKÉMON PREFERIDO

FÉRIAS
INDICAMOS OS MELHORES GAMES
PARA SE DIVERTIR ENTRE AMIGOS

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR
Nº 147 R\$ 9,90
9 797510 100009



Já nas bancas!

www.nintendoworld.com.br

QUER MAIS **BLAST**?

Continue conosco acessando nintendoblast.com.br ou clicando nas matérias abaixo:

ANÁLISE

Karaoke Revolution Glee (Wii)



ANÁLISE

Sengoku Basara: Samurai Heroes (Wii)



PRÉVIA

Professor Layton and the Last Specter (DS)



STAGE SELECT

Star World (Super Mario Bros.)



TOP 10

Games do Wii que queríamos ver no Ocidente



ESPECIAL

O que esperamos de Zelda: Skyward Sword (Wii)



DEUS EX MACHINA

Prejudicando histórias desde 445 a.C.



MYTHBLASTERS

É possível jogar com a Master Hand em Smash Bros.?



ESPECIAL

Uma análise dos gêneros de games



BLAST FROM THE PAST

Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC)



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br