

NINTENDO BLAST



www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº26 NOV/2011



BY NC ND

It's me, Mario!

Desde o lançamento do Nintendo 3DS, todo mundo esperava por esse momento: a hora de experimentar um novo game do bigodudo, dessa vez fazendo uso da tecnologia 3D sem óculos do portátil. E não é que tivemos que esperar quase um ano? Nessa edição, além de uma análise de Super Mario 3D Land, você ainda vai conferir nossas opiniões sobre Just Dance 3, Kirby's Return to Dreamland, Professor Layton e muito mais. Também preparamos várias matérias especiais, tudo especialmente para as férias, que já estão praticamente aí. Esperamos que você goste. Boa leitura - **Gustavo Assumpção**



04

N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores

ITEM BOX

Super Leaf

06

09

BATTLE BLAST
Super Mario Bros. 3 x Super Mario World

ESPECIAL

Cave Story (3DS, WiiWare)

14

20

PRÉVIA
Mario Kart 7 (3DS)

ANÁLISE

Call of Duty Modern Warfare 3 (Wii)

26

30

ANÁLISE
Just Dance 3 (Wii)

ANÁLISE

Super Mario 3D Land (3DS)

50

78

ANÁLISE
Professor Layton and the Last Specter (DS)

ANÁLISE

Kirby's Return to Dreamland (Wii)

85

87

DETONADO
Kirby's Return to Dreamland (Wii)

ESPECIAL

Super Mario Land (GB)

92

108

ESPECIAL
Como o Uncanny Valley afeta os jogos

BLAST + WORLD

A série Castlevania

114

DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO
Gustavo Assumpção

REDAÇÃO

Sérgio Oliveira
Alex Sandro
Rafael Neves
Gustavo Assumpção
Alveni Lisboa
Alberto Canen
Jaime Ninice
Felipe Antunes
Daniel Moisés
Bruno Grisci

REVISÃO

Jaime Ninice
Leandro Freire
Bruna Lima
Alberto Canen
Rafael Neves
Alex Sandro
Lucas Oliveira
Sérgio Oliveira

DIAGRAMAÇÃO

Gustavo Assumpção
Douglas Fernandes
Tiffany Silva
Alex Silva
Felipe de França

CAPA

Sérgio Estrella



Já está valendo o Concurso HQ Blast, que irá eleger o melhor comic enviado por vocês. O vencedor será publicado na revista do mês de dezembro, e de quebra vai levar uma cópia do jogo mais aguardado do ano: **The Legend of Zelda: Skyward Sword!**



Para participar, envie um desenho com o tema de The Legend of Zelda: Skyward Sword para o e-mail danielmoises@nintendoblast.com.br

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!

N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual 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](#).



Estou com uma dúvida. Quero comprar Super Mario 3D Land e Mario Kart 7, mas só posso ganhar um deles de aniversário. Qual você me recomendaria?

Anônimo da Silva

Essa resposta está dentro de você meu jovem! Se pergunte: "Quero um jogo que eu possa desbravar sozinho ou um para jogar com a galera por muito tempo?" Se for para jogar só, Super Mario 3D Land é a pedida campeã! Se for pra detonar no multiplayer, Mario Kart 7 é indispensável ;D



Pedra, você sente dor de barriga? Você caga pedrinhas, ou sai peloto normal?

Anônimo da Silva

Como é que eu posso sentir dor de barriga se não como nada? Nem unzinho Deku Nut, nem grama, nada. O pessoal aqui no Nintendo Blast me escraviza e estou guardando o dinheiro que ganhei por participar de Ocarina of Time 3D para tirar umas férias no fim de ano. Por isso mantendo esse corpitchu de fazer inveja a qualquer estátua e pedra que você encontra por aí.

• • •

Pedrinha, vc já pensou em aparecer em algum Super Smash Bros? Acho q vc merece ser pelo menos um item u.u?

Anônimo da Silva

É verdade... Tenho que cobrar isso da Nintendo. Como pode, eu, uma personagem tããão importante da Big N ficar de fora da briga? É injusto. Talvez a Nintendo não queira me colocar no jogo porque iria chamar mais atenção que o próprio Mario... Mas qual seria o meu Final Smash? Gossip Rocket?

Pedra, porque você fala as horas no OoT?? Até onde consigo lembrar, é algo completamente dispensável... ou será que você tenta revelar algum segredo?
José Marlon

O QUÊ?? Me chamou de dispensável? Como ousa dizer isso? Será que você já tentou usar a Mask of Truth e falar comigo? Tentou tocar a Ocarina próximo a mim? Aposto que você só ficou dando espadas em mim e colocando bombas ao meu lado... E dizer as horas é importante, sim! Valorize o trabalho subordinado de uma pobre pedra..

• • •

Pedra, você conhece a "Dona Pedra" da Turma da Mônica?
RenanNear

Conheço sim, nós somos super chegados. Algumas vezes ela até pergunta para mim como ela deve aconselhar melhor ao Bidu. E, cá entre nós, ela tem uma forma muito esbelta, não é mesmo?

• • •

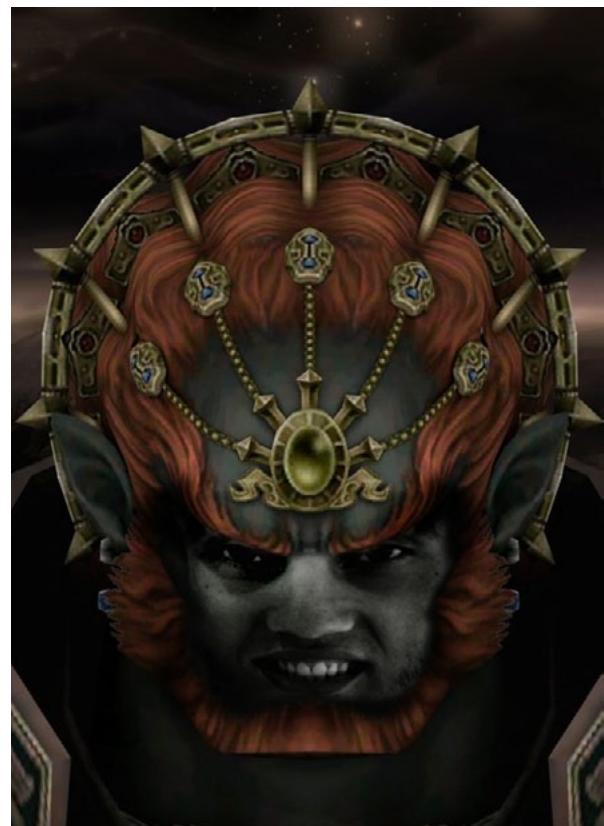
O que você faria se fosse substituído por um yoshi aqui no quadro?
Anônimo da Silva

Hummm... Que história é essa de me substituir?? Você está sabendo de algo? O que esse pessoal do Nintendo Blast andou dizendo por aí?? Se eu for trocado pelo Yoshi ou por qualquer outro personagem, vou aproveitar para tirar férias e esperar eles se arrependerem, pois ninguém sabe mais do que essa Pedra que vos escreve ;D



Pedra, você está ansiosa para o lançamento de Skyward Sword? (Ô pergunta óbvia)?
Seu primo, Question Block

É claro que a ansiedade está me "descascando"! Só há uma pessoa nesse universo que não está tão maluco com o lançamento de Skyward Sword: um tal de Sérgio Oliveira, aqui da equipe Nintendo Blast. Ele não é muito "chegado" na série e é tão malévolos quanto o Ganon. Até disse que quer o bundle do game para guardar por anos, depois vender e ficar rico. Vamos jogá-lo no Bottom of the Well e deixá-lo lá jogando Zelda o resto da vida!



Sérgio "Ganon" Oliveira

Ah, e não sabia que você era meu primo. Melhor esconder meus rupees antes que você queira me mandar pro espaço só pra ficar com minha herança... 

Super Leaf

por **Felipe Antunes**

Revisão: Alberto Canen e
Alex Sandro de Mattos
Diagramação: Tiffany Silva

A Super Leaf (Super Folha) é um item que transforma o Super Mario em Raccoon Mario e, assim, adquire o poder de voar, atacar os inimigos e consegue uma queda mais leve. Este power-up estreou em Super Mario Bros. 3 para NES, mas não havia aparecido em nenhum outro jogo até hoje, quando retorna com grande estilo para o Nintendo 3DS. Está curioso? Continue lendo para saber mais sobre este item!



Super Leaf em Super Mario Bros. 3



Ao adquirir a Super Leaf, cresce uma cauda e orelhas de guaxinim no corpo de Mario e Luigi. Este é o poder Raccoon (Guaxinim) que permite Mario voar. Ao correr, você notará que a "Power Bar" localizada na parte inferior da tela irá ser carregada e começará a piscar e fazer barulho. Quando estiver nesse ponto, completamente cheia, e você estiver com o poder de Raccoon, Mario poderá voar por um tempo até a energia da "Power Bar" terminar. Outra coisa que é possível com este poder é que na hora da queda, seja porque a força terminou no meio de um voo, seja por um abismo que você não notou, ao segurar o botão B, Mario irá cair mais lentamente, como se estivesse planando. Isso é útil para evitar buracos, ou ainda, encontrar passagens secretas. Mas não é tudo: quando um inimigo vier em sua direção e você estiver com o poder de Raccoon, pare e pressione B para Mario girar e acertar o inimigo com sua cauda, liquidando-o de vez, ou ainda, girar ao lado de um bloco e quebrá-lo.

Um pouco de história

De acordo com a Nintendo Comics System (quadrinhos da Nintendo), a Super Leaf foi encontrada por Mario accidentalmente. Após comer um bolo, Mario usa um palito de dentes, pelo menos era o que pensava ser, para limpar seus dentes e se transforma em Raccoon Mario pela primeira vez! O palito, na verdade, era o pecíolo de uma Super Leaf. Mario, por sua vez, ainda descobre que pode voar!

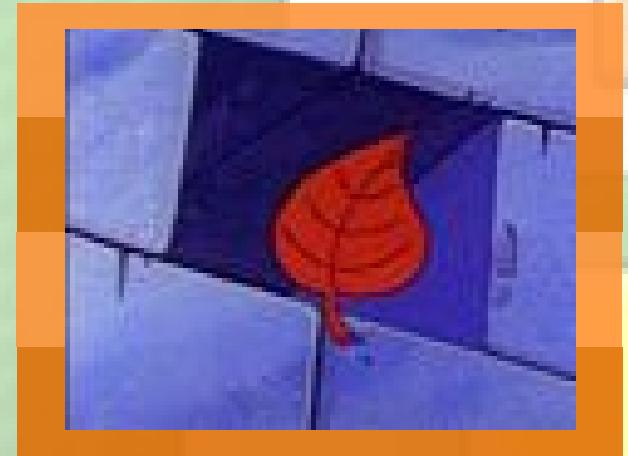


A partir daí, se passam os eventos ocorridos em Super Mario Bros. 3 e Mario, que não é nada bobo, usa esse poder a seu favor para voar e matar alguns inimigos.

Outras aparições

Em Mario & Luigi: Partners in Time, a Super Leaf pode ser vista sendo utilizada por Tanoomba e Tashroomba.

Ela ainda pode ser vista no desenho animado The Adventures of Super Mario Bros. 3. Mario, Luigi, Peach, Toad e Bowser podem utilizar esse poder na animação.



Em Mario Kart DS e Mario Kart Wii, temos a Leaf Cup, um dos campeonatos que podem ser jogados nestes games e ainda seu troféu possui o formato da Super Leaf.



O Retorno



Sim, a Super Leaf está de volta em Super Mario 3D Land e também estará presente em Mario Kart 7. No jogo para 3DS, a Super Leaf transformará Mario em Tanooki. O mesmo Tanooki que vemos em Super Mario Bros. 3 no qual era necessário adquirir a roupa de Tanooki para isso.

Em 3D Land não, a Super Leaf por si só já fará isso. E o que Tanooki muda em relação a Raccoon? Além de voar e matar seus inimigos com um giro de cauda, Mario Tanooki também pode se transformar em estátua por um curto período de tempo a fim de enganar seus inimigos como se ficasse invisível, ou ainda, poderá virar estátua enquanto voa e cair feito uma pedra sobre eles, como já vimos em Super Mario Bros. 3!

Já em Mario Kart 7, a Super Leaf será um item que dará o poder de Raccoon para o personagem que consegui-la e poderá usar a cauda para atrapalhar seus adversários. Quer dar uma espiadinha? Veja a imagem ao lado!



SUPER MARIO BROS. 3TM



Vs.

SUPER MARIO WORLDTM



por Rafael Neves

Revisão: Alberto Canen
e Alex Sandro

Diagramação: Tiffany Silva

BLAST BATTLE

Nosso amado bigodudo italiano já completou mais de 25 anos de grandes jogos nos consoles da Nintendo, mas, dentre seus jogos bidimensionais bem tradicionais, existem dois que estão a todo o instante disputando o lugar de número 1. De um lado temos Super Mario Bros 3., a versão definitiva das aventuras de Mario no NES que deixou uma marca significante na história dos videogames. No outro canto, Super Mario World, o carro-chefe do Super Nintendo, obrigatório para todos que já tiveram o console. E então? Qual desses dois inestimáveis títulos merece o primeiro lugar?

ELEMENTOS DO JOGO

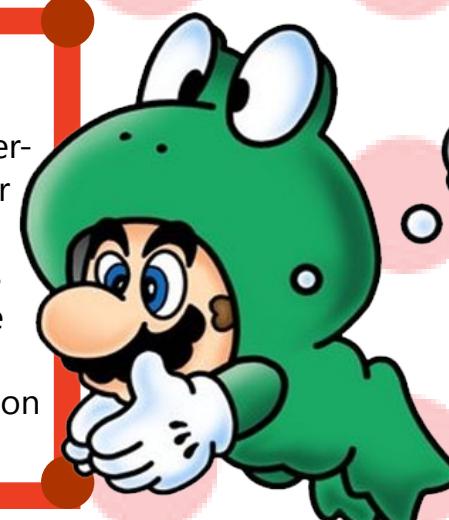
SMB3 conseguiu trazer um padrão muito mais sólido para os próximos jogos da série Mario. Apesar de ser um jogo para o mesmo console que Super Mario Bros. e Super Mario Bros. 2, a terceira versão da aventura 2D de Mario nos ofereceu interessantes elementos de jogo. Comecemos pelo mapa, por onde o jogador pode navegar até escolher o estágio desejado, continuar avançando em direção aos próximos mundos, passar por caminhos alternativos, acessar mini-games e muito mais. Sim, essa importante característica da série Mario nasceu em SMB3. Além dos power-ups, esse game nos presenteou com estágios que a todo instante traziam novidades! Plataformas que pulam, segredos nos céus, inimigos novos e muitos mais! Mas e Super Mario World? A aventura por Dinosaur Land também trouxe muitas e muitas fases recheadas de novos elementos de gameplay, como as mansões mal-assombradas. E SMW abusou bastante de novas rotas, que só podem ser acessadas explorando bem os estágios à procura de maneiras alternativas de se terminar a fase. Sim, o elemento já existia, mas fez a festa nesse game, principalmente quando olhamos para o Star World.



EMPATE!

POWER-UPS E HABILIDADES ESPECIAIS

Desde o primeiro game da série Mario, sempre esteve lá um item que desse uma habilidade extra ao encanador, nem que fosse o martelo do fliperama Donkey Kong. Na série Bros., nasceram power-ups como o Super Mushroom, Fire Flower e outros clássicos. Super Mario Bros. 3 e World trouxeram novas habilidades para Mario, muitas dessas logo tornaram-se icônicas e obrigatórias em muitos games da franquia. SMB3 introduziu roupas para o encanador que lhe garantiram habilidades surpreendentes e que beneficiaram bastante a experiência de games. Podemos citar os incríveis Raccoon e Tanooki Mario, mas quem se esqueceria do Shoe, Frog?



Infelizmente, nem todos esses poderes reapareceram em outros games, mas têm sim o seu mérito. O que seriam das mecânicas de voo da série Mario se não fosse pelo Raccoon? Como ficaria nossa expectativa por Super Mario 3D Land sem o Tanooki?



Fugindo um pouco da temática de roupas, Super Mario World concentrou seus novos power-ups em um dinossauro que conquistou o coração dos jogadores: Yoshi - mas não podemos esquecer dos itens P-Balloon e Cape Feather! A estreia do fiel companheiro verde em SMW contou com uma grande utilização dele para engolir adversários, cospir fogo e cascos, voar e muito mais! Apesar do Yoshi ter tido tanta participação no rumo da Nintendo, convenhamos que Super Mario Bros. 3 trouxe uma gama muito maior de novos power-ups.

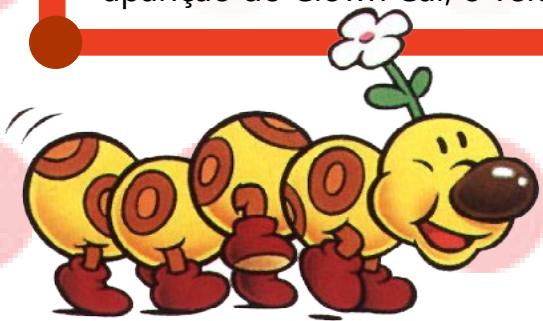


INIMIGOS, CRIATURAS E CHEFES

Talvez o sucesso da série Mario tenha sido permitir que os jogadores se aventurassem por cenários surreais enquanto acabam com inimigos inusitados. Super Mario Bros. 3 levou a sério esses dois elementos. Eles não são apenas aspectos visuais, mas trazem experiências de jogo interessantes. Tivemos vários tipos de Goombas, Koopa Troopas, Piranhas, Lakitu, Hammer Bros. (como Fire Bros. Boomerang Bros.) e muito mais. Mas o expoente máximo foi a introdução dos Koopalings. Os diversos filhos do Bowser não estrearam as batalhas contra chefes, mas as tornaram bem mais diversificadas e divertidas. Mas se eles já eram legais em SMB3, em Super Mario World alcançaram um outro patamar!



Os Koopalings agora enfrentam Mario de formas diferentes e ainda mais interessantes. Parte do mérito aqui é do hardware superior do SNES, mas a criatividade também conta (e muito). E se com os filhos já foi bom, imagine com o próprio pai Bowser! O lagartão confronta o encanador numa das mais épicas e memoráveis batalhas - é a primeira aparição do Clown Car, o veículo aéreo do Bowser.



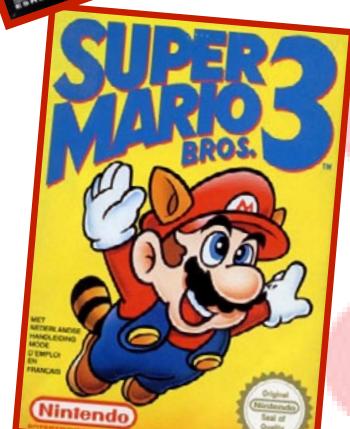
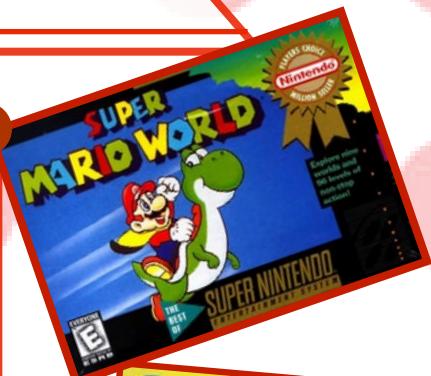
VENCEDOR:

SUPER MARIO WORLD™

O que dizer dos outros inimigos? Muitos são originais e outros melhoraram em vários aspectos. Tivemos aqueles jogadores de futebol americano (os Charing Chucks), a estreia do Wiggler (que será jogável em Mario Kart 7, para o 3DS), a adição da Magikoopa e muito mais! Não é à toa que, ao fim do jogo, SMW apresenta todo o seu elenco de inimigos - momento épico e emocionante para qualquer jogador.

IMPACTO E LEGADO

Não é difícil percebermos o impacto que Super Mario Bros. 3 e Super Mario World tiveram na série Mario, e até mesmo em toda a história dos videogames. Claro que outros títulos do encanador também foram divisores de águas, como Super Mario 64 ou Super Mario Kart, mas SMB3 e SMW estão sempre a disputar qual foi o mais influenciador de uma geração. Com mais de 17 milhões de cópias vendidas, a terceira versão da série "Bros." foi o segundo game de maior vendagem no NES (desconsiderando Super Mario Bros., já que este era vendido junto ao console) e está presente na coletânea Super Mario All-Stars (SNES), que é o bicampeão de vendas do Super Nintendo.



Há quem chame este de o melhor game para o NES e até mesmo dos melhor da história dos games! Para se ter uma ideia, anunciar Super Mario 3D Land para o 3DS com uma cauda de Tanooki ao lado do logotipo do jogo já foi o bastante para fisgar muitos consumidores. Super Mario World não fica para trás, não demorou muito para se tornar o mais vendido do SNES, com mais de 20 milhões de cópias vendidas. A aventura do encanador e do Yoshi popularizou o console 16-bits da Nintendo e tem um grande apelo aqui no Brasil: quase que todos nós o jogamos na infância. No mais, o que seria de tantos e tantos jogos da Nintendo se SMW não colocasse o Yoshi na jogada?

EMPATE!

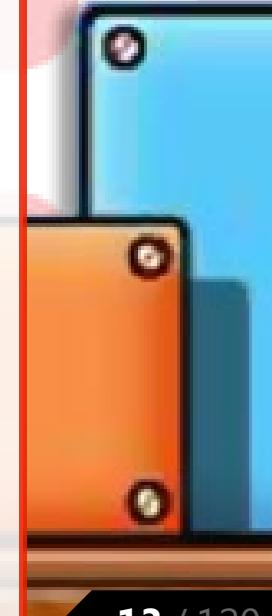
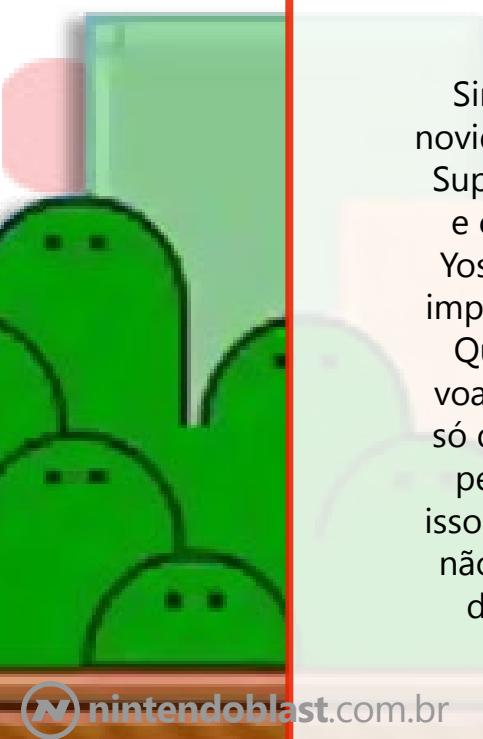


O RESULTADO É...

EMPATE!

Sim, talvez Super Mario Bros. 3 tenha trazido mais novidades e tenha criado uma legião de fãs maior, mas Super Mario World divertiu as tardes de muita gente e chocou o ovo que deu origem ao nosso querido Yoshi! SMW e SMB3 são dois excelentes títulos, não importa em que momento de sua vida você os jogue.

Quando terminar SMB3, provavelmente irá querer voar por aí com uma cauda de guaxinim, mas vai ser só dar uma jogadinha em SMW para renovar o amor pelo dinossauro da Nintendo. E é exatamente por isso que não há outro resultado para este combate se não o empate. Ainda não desfrutou de nenhum dos dois? Tome vergonha na cara e corra para jogar!



3DS

Por Dentro de

Cave Story

por **Bruno Grisci**

Revisão: Rafael Neves
e Alex Sandro

Diagramação: Tiffany Silva

É difícil falar sobre Cave Story por um simples motivo: a descoberta do jogo é uma das suas partes mais prazerosas. Começar a jogar este game sem saber praticamente nenhum detalhe faz parte da experiência. Por esse motivo, não haverá nenhum spoiler ou equivalente neste artigo. Se mesmo assim preferir seguir a sugestão, pule para o final do texto, jogue o game e depois volte. Aos que ficaram, boa leitura.

O que é Cave Story?

Cave Story é um jogo de ação de pular e atirar. Explore as cavernas até você alcançar o final. Você pode também salvar seu jogo e continuar de onde parou.

- Descrição do autor para o game



Se vocês leram o que foi escrito na introdução e as citações, começarão a entender porque disse que a descoberta faz parte do jogo. E não digo "descoberta" no sentido de "exploração" (que também está presente, diga-se de passagem), mas, sim, no significado de descobrir o próprio jogo.



Não demora para entender a simples mecânica desse mundo cavernoso, que, segundo o criador, foi inspirado em games antigos como a série Metroid. Você pode andar, pular e atirar. Ao longo da jornada, encontrará diversas armas, as quais podem ser atualizadas coletando cristais triangulares liberados pelos inimigos derrotados. Ser atingido, além de custar uma porção de vida, também diminui o nível da arma usada. Outros itens também serão coletados pela aventura, tais como heart containers, que aumentam sua barra de vida.

Esta descrição é tão humilde que beira a paródia. Jogue agora, ria depois.

- Studio Pixel Fan Page

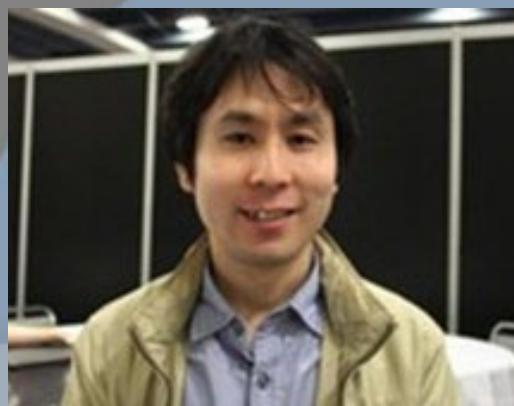
Cave Story é o típico game pelo qual você não dá nada antes de jogar, especialmente se considerarmos a versão original para PC, lançada gratuitamente para download. Os gráficos 2D são totalmente pixelados e não possuem muitos detalhes, o que infelizmente desagrada muita gente (outros podem considerar como um traço artístico, mas essa discussão não cabe aqui), e você simplesmente é jogado numa caverna, sem nenhuma explicação, controlando um personagem com amnésia. A falta de memória do dele, aliás, reflete muito bem a sua situação no começo.



O enredo do jogo é outro grande ponto, com uma história muito bem definida. Logo no início, nosso herói desmemoriado descobre estar preso num complexo de cavernas, habitado pelos pacíficos mimigas, mas ameaçado pelos planos malignos do Doutor. Vários personagens, diálogos, ambientes, monstros, batalhas contra chefes gigantes, etc., estão presentes. O game, inclusive, conta com três finais diferentes, dependendo das suas ações e escolhas. Conseguir o melhor deles não é uma tarefa fácil, num jogo que já possui fases desafiadoras. Como já disse, deixo para os leitores jogarem e descobrirem por conta própria. Mesmo quem já terminou ainda encontra surpresas quando visita o game novamente, então conteúdo é o que não falta.



O jogo de um homem só



De certa forma, Cave Story pode ser considerado um precursor do movimento indie da indústria de jogos, que se destacou nesta geração, em especial graças aos serviços de distribuição online tais como Steam, WiiWare, Live, PSN e App Store. De passatempo de um programador de software ao reconhecimento, o game é um ótimo exemplo de que a criação de um bom jogo não exige investimentos milionários e equipes gigantes, mas, sim, criatividade e dedicação.

Um dos fatos mais impressionante de Cave Story está fora dele: seu criador. O japonês **Daisuke Amaya**, também conhecido como Pixel, fez o jogo sozinho. Totalmente sozinho, das músicas à arte, das animações à história. Durante cinco anos. Isso mesmo, enquanto ainda era um estudante da faculdade de computação, Daisuke conheceu um colega que sabia fazer jogos e aprendeu com ele. Pelos próximos cinco anos, mesmo depois de ter se formado e começado a trabalhar, ele dedicou seu tempo livre ao desenvolvimento de Cave Story.



Como o próprio conta, ele começou criando a música principal do game (vale a pena pegar a ótima trilha sonora, disponível gratuitamente) e fazendo animações para os personagens, e depois o resto foi sendo montado sem muito planejamento, o que resultou em várias mudanças ao longo do processo de criação, e também explica alguns dos vários easter eggs presentes no game. Em 2004, finalmente, a obra foi lançada, sendo distribuída de graça na internet. Com a tradução (Pixel só fala japonês) para o inglês do Aeon Genesis, e posteriormente para outros idiomas, inclusive português, o jogo ganhou a internet e o mundo.

Mesmo com a fama alcançada, a vida de Daisuke não mudou muito, e só agora, com o lançamento da nova versão para 3DS, ele pensa em entrar seriamente na indústria de jogos. Indústria essa, aliás, que, segundo o próprio, não acompanha. Uma história interessante sobre isso é que quando o pessoal da Ravenworks, que trabalhava numa versão homebrew do game para DS, descobriu que o último console que Daisuke Amaya possuía era um Nintendo 64, eles fizeram questão de o presentear com um DS Lite com os personagens principais do jogo e a mensagem "obrigado" gravados na frente.

Conquistando novas plataformas

Muito bem, então Cave Story parecia ter feito o que tinha que fazer e continuaria como um jogo gratuito para PC. Isto até Tyrone Rodriguez, produtor do estúdio norte-americano Nicalis, perguntar a um amigo sobre bons freeware games e ele ser apresentado ao jogo. Para Tyrone, bastaram quinze minutos para perceber que há algo de mágico no game e se perguntar porque nenhuma companhia havia se interessado nele. A Nicalis prontamente entrou em contato com Daisuke e com a Nintendo, e assim começou o projeto de trazer Cave Story para o WiiWare, lançado em 2010.



A nova versão teve todas as artworks e músicas refeitas, mas com a opção de jogar com as originais também. A resolução e taxa de frames, que segundo Pixel era baixa porque o jogo deveria rodar em qualquer computador da época, também foi atualizada para o Wii, o que possibilitou a adição de muitos mais detalhes no design das fases e dos personagens.





Evolução do Personagem →

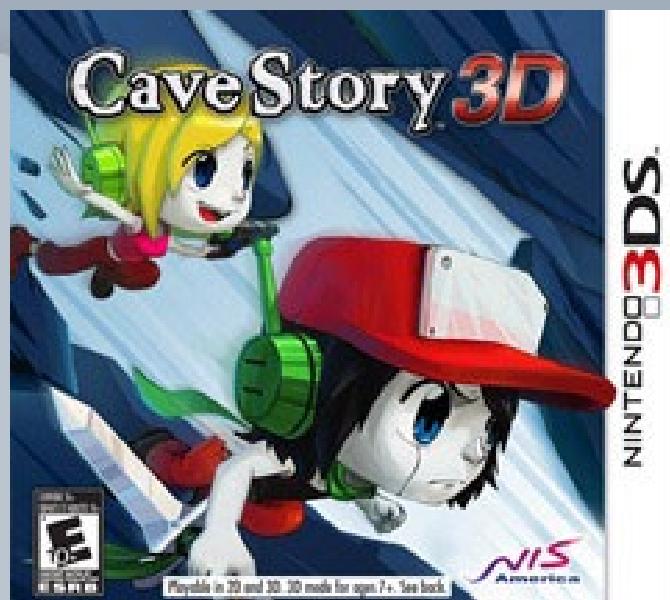
A Nicalis não parou por aí e alguns meses depois lançou também uma nova versão de Cave Story para o portátil DSi, que pode ser baixada por 1000 pontos no DSiWare ou por US\$9,99 no eShop do 3DS. Neste ano, a versão para WiiWare do jogo recebeu o nome de Cave Story+ e foi lançada na Mac App Store pelos mesmos US\$9,99, e logo estará disponível também no Steam pelo mesmo valor.

Essa nova versão também acrescentou uma nova fase criada por Pixel, a "Wind Fortress", o modo Boss Rush no qual você enfrenta os chefões em sequência, além de outras novidades. Para Tyrone e Daisuke, a boa recepção da crítica e do público foi importante para mostrar que Cave Story não tem apelo apenas junto aos gamers old-school, que jogaram Castlevania e Metroid na juventude, mas também junto às novas gerações de jogadores. O jogo pode ser baixado no WiiWare por 1200 pontos.



Cavernas com profundidade

Com tantas revisões do jogo, onde é que ele iria parar? No 3DS, dessa vez como mídia física, com caixinha e tudo. A Nicalis, juntamente com Pixel, refez todo o game do zero, dessa vez utilizando polígonos, adotando um estilo visual 2,5D, ou seja, gráficos 3D com jogabilidade 2D, como visto em títulos como New Super Mario Bros. Wii.



Um novo modo, chamado “Classic”, foi adicionado, consistindo em jogar com os personagens em seu visual 2D original no ambiente 3D. Além dos extras das outras versões, mais conteúdo foi adicionado, inclusive elementos descartados do período de Beta. Cave Story 3D foi lançado dia 9 de novembro, custando US\$39,99. Embora as críticas não tenham sido tão positivas quanto as da versão do WiiWare, continuaram altas e parece haver o consenso de que Cave Story, em qualquer versão, é um grande jogo. Esse lançamento também é o principal responsável por fazer Pixel pensar seriamente em entrar na indústria de jogos, então vamos torcer para que, caso aconteça, outros títulos de qualidade apareçam.



O jogo, em teoria, continua o mesmo de sempre, embora bem diferente das versões anteriores, sejam elas quais forem. As músicas foram refeitas e novas foram adicionadas, os ambientes, embora sejam os mesmos, foram redesenhados, o que algumas vezes prejudica um pouco o design (algumas reclamações quanto a ter ficado muito escuro), e outras proporciona uma nova experiência ao que já conhecemos.

Seja qual plataforma você escolher, PC, Mac, Wii, DSi ou 3DS, não deixe de jogar Cave Story. Para aqueles que quiserem conferir antes, lembrem-se de que a versão original, de 2004, para PCs, ainda está disponível totalmente de graça [no site do jogo](http://www.nintendoblast.com.br/cavestory). A história das cavernas é incrível, podem ter certeza. 



por **Alveni Lisboa**

Revisão: *Jaime Ninice*

Diagramação: *Gustavo Assumpção*



A série Mario Kart reina absoluta há quase 20 anos. Sonic, Crash e, mais recente, Ben 10 tentaram se aventurar pelo mundo das corridas de kart, mas não conseguiram sequer 1/3 do sucesso da trupe do nosso encanador multiuso. As disputas automobilísticas de Mario & Cia. mantém o mesmo padrão de jogo, mas o sucesso só aumenta a cada novo lançamento. Mario Kart 7, o primeiro título com um número em vez de um nome, promete guiar os pilotos por céu e mar. Prepare-se para pisar fundo até debaixo d'água!

Mais um Mario Kart?

Quem não conhece a série pode pensar: "Mais um Mario Kart? Esse povo não cansa disso?". A resposta é não! A cada MK, quando pensamos que não há mais o que inovar, a Nintendo surpreende. Talvez esse seja o segredo da longevidade da maior franquia de corrida de todos os tempos. Mario Kart 7 terá 32 circuitos no total: 16 novos e 16 clássicos. É pista que não acaba mais! Veremos desde o novíssimo Toad Circuit e Wuhu Loop até as famigeradas Koopa Beach (N64) e Maple Treeway (Wii). Inclusive a excelente Rainbow Road (SNES) está presente. O destaque vai para o cenário criado pela Retro Studios inspirado em Donkey Kong Country Returns.

Os personagens confirmados são Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Bowser, Toad, Koopa Troopa, Wario, Daisy, Metal Mario, Rosalina, Shy Guy, Wiggler e Queen Bee. Caso não queria nenhum deles, os Miis poderão ser selecionados para as disputas. Nada de Waluigi ou Dry Bones até o momento. Lakitu largou o cargo de "pescador de karts" e também vai participar das corridas. Porém, agora ficou uma dúvida: quem fará o serviço de Lakitu de nos salvar quando cairmos de penhascos ou na lava?

Mario Tuning

Os karts agora são personalizáveis, resultando em inúmeras combinações. O jogador poderá escolher o chassi, as rodas e o estilo da asa-delta. O veículo clássico, disponível nas versões de SNES, N64 e GBA também está lá para os saudosistas. Já as motos, famosas em Mario Kart Wii, não darão as caras.



Será preciso cumprir determinados objetivos para liberar todas as partes. Cada parte terá influência no veículo durante as corridas. Por exemplo, uma roda muito grande pode ser ótima em terrenos acidentados, mas ruim numa pista de asfalto.

O ambiente também influenciará na jogabilidade do game. Controlar o kart no ar é totalmente diferente de controlá-lo na terra. Ao entrar na água, as coisas mudam novamente: o veículo fica mais difícil de controlar e a velocidade sofre alteração. Quem quiser, pode usar o giroscópio do 3DS para controlar. Mas, quem já jogou Star Fox 64 3DS sabe que giroscópio e efeito 3D não combinam...

Pela primeira vez teremos a opção de usar a visão em primeira pessoa. Com o efeito 3D ativado, essa visão "de dentro" tem tudo para fazer sucesso entre os jogadores. Não é nada sofisticado ou realista, mas não deixa de ser uma possibilidade interessante. Qual será a sensação de ver um casco verde vindo na nossa direção?

7 da sorte

Entre os novos poderes estão a Fire Flower e o Super Leaf. O primeiro permite que os jogadores atirem bolas de fogo nos adversários, fazendo-os rodar e perder velocidade. O segundo item, inspirado em Super Mario 3D Land, faz com que a Tanooki Tail apareça atrás dos karts, permitindo tirar os oponentes de seu caminho.

Outra novidade é o misterioso Lucky Seven que dará 7 power-ups diferentes ao jogador. Funcionará como uma "roleta", com cada item sendo atirado aleatoriamente.



Há rumores de que será possível roubar itens (como a estrela, por exemplo) quando você encostar no kart com o Lucky Seven. O importante é que esse será mais item que dificultará ainda mais a vida dos primeiros colocados. As moedas, presentes apenas no primeiro game, retornaram com tudo em MK 7. Quanto mais moedas você coletar, mais rápido você vai andar. Isso significa que nem sempre o caminho "mais curto" é o mais vantajoso. Uma rota com mais moedas pode fazer com que o jogador acumule mais velocidade e passe os outros adversários.



A melhor parte: multiplayer!

O modo online de MK 7 será o mais completo de um game do 3DS - e um dos melhores que a Nintendo já fez. O game terá um canal específico para interação dos jogadores, que permitirá comparação de recordes e até convidar aquela pessoa para uma partidinha. Cada novo record será automaticamente atualizado via internet.

A Nintendo não esqueceu do Street Pass. Ao cruzar na rua com alguém que também possua o jogo, todas as informações do game serão trocadas. Rumores apontam que novos apetrechos para equipar seu kart deverão ser liberados a partir dessa função, mas não há confirmação oficial. O game terá suporte para até oito jogadores. A promessa é que tudo rodará a 60 fps (exatamente como o single player), sem qualquer tipo de engasgo, mesmo com o efeito 3D ligado. Um dos problemas de Mario Kart DS era o pequeno lag que atrapalhava os jogadores em partidas online e locais. Até 6 pessoas, sem problema, mas quando colocava 7 ou 8, a velocidade caia consideravelmente.

Ainda falando sobre o multiplayer, a novidade é o Community. Esse recurso implementa características típicas das redes sociais. Não há muitos detalhes, mas, pelo que foi visto, será possível criar grupos para reunir jogadores. Vamos torcer para que seja permitido interações entre eles, como chat de texto, uso do microfone e da câmera frontal do 3DS.



7 motivos para se animar com Mario Kart 7

1º - REINO DO COGUMELO: Não existem personagens mais carismáticos do que os habitantes de Mushroom Kingdom. Eles são simpáticos, engraçados e fofos. Somente a presença dos mascotes da Nintendo já é um bom motivo para se comprar um game.



2º - GRÁFICOS BONITOS: Pelos trailers, é possível ver um belo e colorido mundo.

Isso é característica da série, eu sei. Mas em Mario Kart 7 tudo parece ter ficado ainda melhor. Os cenários são variados e encantadores. O visual está tão bonito quanto o do Wii – ou ainda melhor – e o 3D se encaixa como a “cereja do bolo”.

3º - MECÂNICA RENOVADA: No céu, no mar ou na terra, os corredores não param nunca. Se antes você ficava irritado por cair na água, agora você poderá afundar sem medo. Ou, quem sabe, planar por distâncias inatingíveis por um mero kart.

4º - RIVALIDADE SADIA: Levanta a mão quem nunca sacaneou o amigo por ser “freguês” em Mario Kart. E sempre tinha aquela desculpinha: “Ah, esse jogo é roubado. Não é de habilidade, é de sorte. Quero ver você me ganhar em Gran Turismo”.

5º - INTEGRAÇÃO: Mario Kart tem um modo single player divertido, mas é o multiplayer que faz a diferença. Quantas vezes seus primos ou amigos se reuniram na frente do Wii – ou cada um com um DS – para disputar partidas engraçadas. E ainda tem aquela de “passar” o controle para que todos possam jogar.



6º - REPLAY INFINITO: é o dinheiro mais bem gasto no 3DS. Quantas vezes você zerou Ocarina of Time? Uma, duas, três, dez? Agora, pense quantas vezes você zerou Mario Kart? Quantas partidas online e offline já jogou? Até hoje eu jogo Super Mario Kart, e olha que já faz quase 20 anos de lançamento...

7º DIVERSÃO, DIVERSÃO, DIVERSÃO: não conheço ninguém que não goste de Mario Kart. É simples, acessível e descontraído. Você não precisa estudar física para entender a atuação da força centrípeta aliada ao coeficiente de atrito causado pelo solo irregular para completar o trajeto. Quem nunca ficou feliz por acertar o amigo com um casco azul na última curva e ganhar a corrida?

7 vezes Mario Kart

Esse fim de ano promete deixar os nintendistas mais pobres. É tanto jogo bom chegando que fica difícil escolher qual comprar primeiro.

MK 7 com certeza ocupa o Top 3. É um daqueles títulos indispensáveis para qualquer que seja o console. Vale cada centavo investido, já que ele não se esgota com o tempo.

Não tenho dúvidas que Mario Kart 7 vai impulsionar ainda mais as vendas do 3DS. Com tantas qualidades e inovações, a Nintendo provará mais uma vez que a franquia ainda tem muitos quilômetros para percorrer. Eu já garanti o meu e aceito desafios. Kart 7 será lançado no dia 4 de dezembro.



EXPECTATIVA

5
/ / / /

Mario Kart 7
(Nintendo 3DS)

Nintendo
Gênero: Corrida

Lançamento: 04 de dezembro

por Jaime Ninice

O mais novo episódio desta incrível sequência sobre a Terceira Guerra Mundial está ainda mais frenético e cheio de novidades. Largue tudo o que está fazendo e se prepare para batalhar mais uma vez sobre campos minados, fugas aéreas, pilotando lanchas e explodindo com tudo. Call of Duty: Modern Warfare 3 mantém a renovada fórmula dos games de tiro e se consolida como um dos carros-chefe e arrasa-quarteirões entre os melhores games de guerra de todos os tempos.

Fatos e Acontecimentos

A história de Call of Duty: Modern Warfare 3 é introduzida com a invasão da federação Russa aos EUA - pelo Delta Force Team - e posteriormente aos países da Europa, se passando exatamente após os acontecimentos de Modern Warfare 2 – este, que talvez ainda veja a luz do dia no Wii em algum momento.

Velhos conhecidos como o Capitão Price e John "Soap" MacTavish devem acabar de vez com os planos do terrorista Vladimir Makarov, o principal antagonista deste capítulo, que possui alguma ligação com um dos protagonistas controláveis, Yuri Kravchski, como é visto no desenrolar da história. Terrorismo, sequestros e fugas se entrelaçam nesta completa aventura escrita pelo britânico Paul Haggis, famoso pelos roteiros de filmes, como Million Dollar Baby (2004) e 007: Quantum of Solace (2008).

CoD: MW3 se passa em terras conhecidas, porém com um ar futurista embutido nelas. Dentre os cenários apresentados estão: Nova York, Paris, Londres, Praga, Berlim, Hamburgo, Dubai, Moscou, Serra Leoa, Mogadishu, Kharmashu, entre outros.

Revisão: Rafael Neves e
Bruna Lima **Diagramação:**
Douglas Fernandes



Roupgem de Guerra

Dentre os maiores triunfos desta nova sequência, ao meu ver, estão os gráficos. Aqui eles se comportam de uma maneira espetacular, com luzes e efeitos sentidos desde o início do game. São detalhes minuciosos de poeira, focos de chuva, ventanias, escombros em cinzas, nevoeiros e partículas diversas em cenários super coloridos que completam todo o ambiente e clima de guerra.

Destaque para os ambientes do jogo: aqui eles se mostram gigantes e contam com grandes construções, seja em meio a cidades abertas ou nos desertos causados pela devastação geral na qual o game se passa. Entretanto, há certa redução de pixels em alguns momentos como estes, e percebe-se uma pobreza na reprodução dos rostos dos personagens, o que nos remete à realidade de que estamos em um console de pouco poderio gráfico, mas que ainda assim, consegue fazer frente à experiência das plataformas concorrentes.

Em compensação, os movimentos dos personagens estão mais naturais. Rasteiras, dobras de joelho em corridas, maleabilidade em passagens estreitas, enfim, toda a movimentação está mais original e dinâmica se comparada à violência existente nos combates anteriores.

A trilha sonora se mostra competente criando aquele clima de tensão e motivação, resultado dos intensos toques orquestrais, que complementam ainda mais o pacote. Dublagens e constantes "gritos" durante a guerra dão ainda mais motivação ao combate, mesmo que por vezes se mostrem repetitivos.



Por terra, céu e mar, vamos ao combate!

O aspecto “jogabilidade” permanece igual aos títulos anteriores, exceto por algumas melhorias e novas aparições. Você assumirá o controle de lanchas, robôs e passará por combates em helicópteros, trilhos de trem, perseguições em carros, aviões em queda livre além de muitas outras surpresas.

O arsenal de armas também está mais completo. Controladores e outros tipos de artefatos - como morteiros, metralhadoras montadas e mísseis teleguiados - permitem maior destruição em massa.

Contudo, por vezes o jogo se mostra repetitivo. Muitas cenas de tiroteio desenfreado e inimigos aparecendo sem parar, em quantidades cada vez maiores, são aspectos que desanimam no decorrer do game. Salvo o clima cinematográfico que está sempre presente.



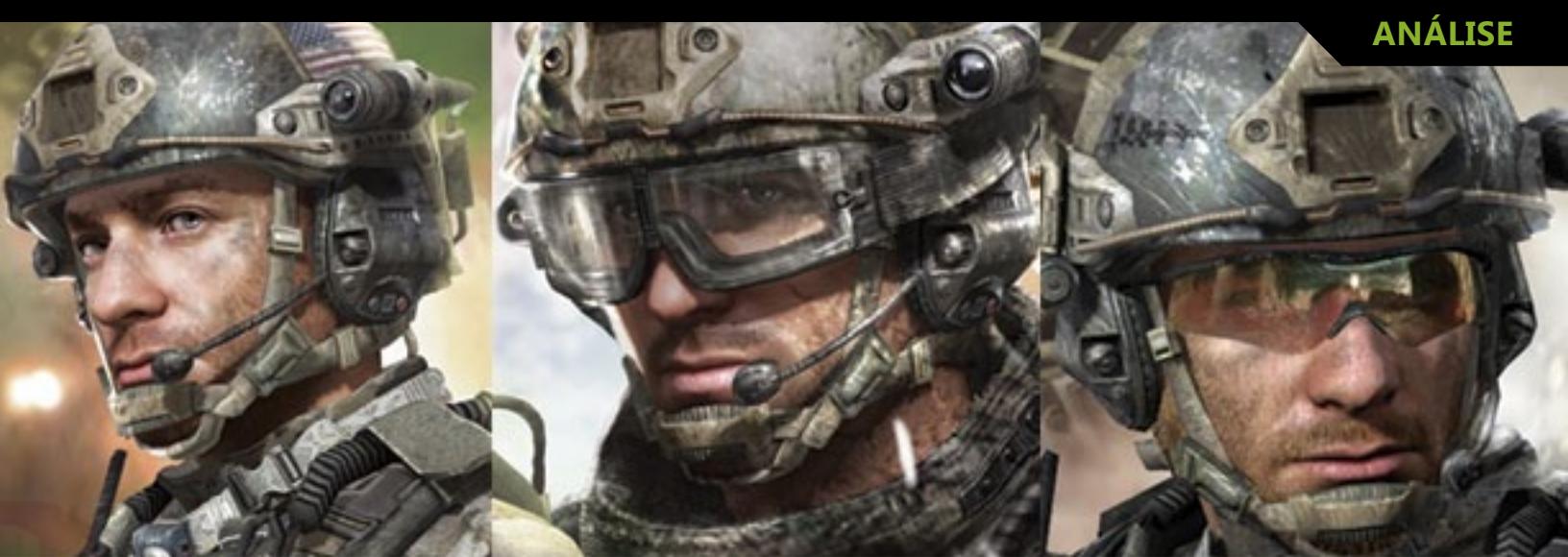
O modo online

O principal atrativo de compra do jogo, já considerado como um dos melhores Multiplayers da atualidade, é o seu modo online. Agora com muito mais customizações, obtidas através de pontuações que geram recompensas no jogo, como os killstreaks e pointstreaks - ao matar um determinado número de adversários e realizar objetivos, respectivamente.

Os mesmos modos de antes voltaram, como os clássicos Free for All, Team Deathmatch, Capture the Flag, entre tantos outros. Também estão inclusos novas campanhas, adições de mapas, diferentes armas e a bem vinda personalização de classes, em que o jogador decide se irá pertencer à classe Assault, Support ou Specialist, de acordo com o gosto e estratégia de cada um em campo.

O modo Spec Ops está presente e traz consigo melhorias vindas do segundo capítulo da série. Nele, você poderá realizar tarefas na companhia de um amigo, em missões que envolvem fatores estratégicos, como resgate de reféns, sobrevivência a múltiplos inimigos, progredindo os níveis durante a sua jornada.





Call of Duty: Modern Warfare 3 é um poderoso game e muito bem-vindo às plataformas da Nintendo. O presente conteúdo extra, como o modo online, cooperativo entre amigos e a conclusão de objetivos no modo singleplayer já são o suficiente para que a compra do game valha a pena. Se você é fã da série, não deixe passar batido este jogo, que tem tudo para ser um dos melhores do Wii neste ano de 2011. 

Prós

- Um dos melhores gráficos a aparecer no Wii.
- Experiência no mesmo patamar frenético e inovador das outras versões.
- Melhorias nos modos Multiplayer, com a adição de diversos extras.

Contras

- A linearidade em muitos momentos de tiroteio incessante.
- Muitos elementos reciclados de capítulos e episódios passados da franquia.

NOTA FINAL

8.5

Call of Duty: Modern Warfare 3 (Wii)

Gráficos **9.5** | Som **9.0**

Jogabilidade **8.5** | Diversão **7.5**



Wii

JUST DANCE 3

por Gustavo Assumpção

Revisão: Alberto Canen

Diagramação: Alex Silva

É incrível como Just Dance virou uma das franquias mais rentáveis da indústria em tão pouco tempo. A fórmula da Ubisoft parece simples à primeira vista, mas conseguiu encontrar um nicho de mercado gigantesco, batendo recordes de vendas e conquistando jogadores por todo o mundo. Agora, chegou a vez de testarmos o terceiro game da franquia, que acaba de ser lançado para o Wii. Just Dance 3 chega cheio de novidades, novos modos de jogo e alterações na jogabilidade. Então, arraste os móveis da sala, junte os amigos e prepare os Wii Remotes que o jogo vai começar!

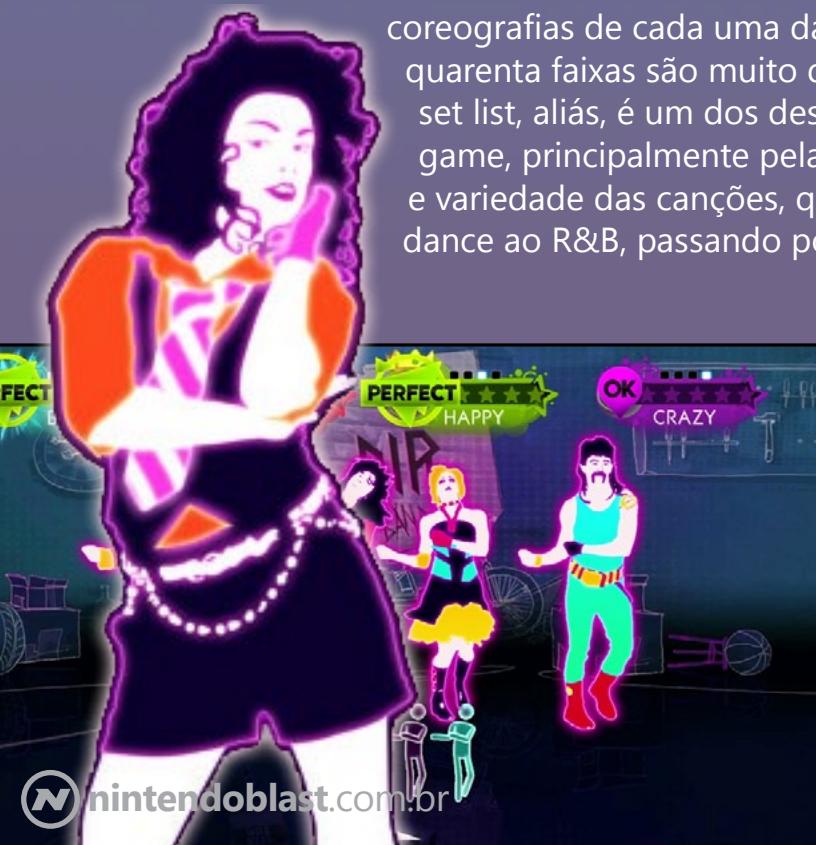
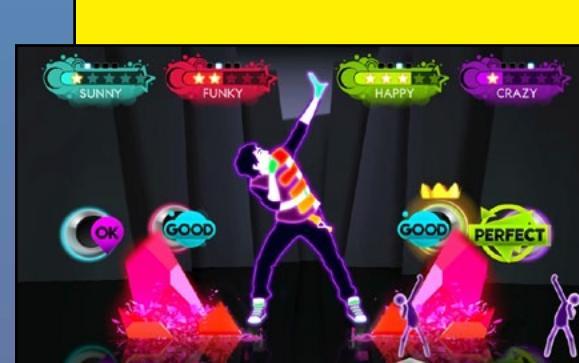
You Can Dance

Just Dance 3 altera pouco a fórmula básica que consagrou a série. Você ainda tem aquele visual que parece ter sido retirado de clipes da década de 90: tudo é colorido, reluzente e over. O legal é que o visual "pra cima" é justamente uma das características mais legais do game, já que combina perfeitamente com o set list pop que predomina no título.

Logo que você liga seu Wii vai perceber que tudo continua simples ao extremo, permitindo que todo o tipo de jogador se adapte sem maiores complicações. A jogabilidade também pouco mudou: o jogador ainda precisa se movimentar ao ritmo da música, repetindo os comandos que aparecem na tela no momento exato. Quanto mais próximo do que é proposto para você se movimentar, mais sucesso terá.

É lógico que, infelizmente, os controles ainda são imprecisos e mal programados. Repetir os movimentos corretamente não é garantia de que eles serão reconhecidos pelo game, já que há um atraso na captação das ações. Com o tempo, porém, o jogador se acostuma com esse pequeno defeito. O complicado é perceber que a Ubisoft pouco tem feito para resolver este problema – afinal, por que não adicionar suporte ao Motion Plus, para melhorar a precisão?

Mesmo com essa falha nos controles, as coreografias de cada uma das mais de quarenta faixas são muito divertidas. O set list, aliás, é um dos destaques do game, principalmente pela qualidade e variedade das canções, que vão do dance ao R&B, passando por sucessos do



pop atual e até mesmo clássicos do rock. Como a lista é variada, é bem possível que consiga agradar a todos os jogadores. No meu caso, confesso que *Dynamite* (do Taio Cruz), *Forget You* (do Cee Lo Green) e *Tightrope* (Janelle Monáe) são as minhas preferidas – mas isso é gosto pessoal.

Lista de músicas

1. 2 Unlimited – "No Limit"
2. a-ha – "Take On Me"
3. African Ladies – "Pata Pata"
4. Anja – "Dance All Nite"
5. Bananarama – "Venus"
6. The Black Eyed Peas – "Pump It"
7. Bollywood Rainbow – "Kurio ko uddah le jana"
8. Brahms by Just Dance Classical Orchestra – "Hungarian Dance No. 5"
9. Cee Lo Green – "Forget You"
10. Countdown Mix Masters – "Beautiful Liar"
11. Daft Punk – "Da Funk"
12. Danny Elfman – "This is Halloween"
13. Donna Summer – "I Feel Love"
14. Dr. Creole – "Baby Zouk"
15. Duck Sauce – "Barbra Streisand"
16. Girls Aloud – "Jump (For My Love)"
17. Groove Century – "Boogie Wonderland"
18. Gwen Stefani – "What You Waiting For?"
19. Inspector Marceau – "The Master Blaster"
20. Janelle Monae – "Tightrope (Solo Version)"
21. Jessie J featuring B.o.B – "Price Tag"
22. Katy Perry featuring Snoop Dogg – "California Gurls"
23. Kiss – "I Was Made For Lovin' You"
24. Konshens – "Jamaican Dance"
25. Latino Sunset – "Mamasita"
26. Laura Bell Bundy – "Giddy On Up (Giddy On Out)"
27. LMFAO featuring Lauren Bennett and GoonRock – "Party Rock Anthem"
28. Madness – "Night Boat To Cairo"
29. MIKA – "Lollipop"
30. Nelly Furtado featuring Timbaland – "Promiscuous"
31. Pointer Sisters – "I'm So Excited"
32. Queen – "Crazy Little Thing Called Love"
33. Reggaeton Storm – "Boom"
34. Robbie Williams and Nicole Kidman – "Somethin' Stupid"
35. Scissor Sisters – "I Don't Feel Like Dancin'"
36. Sweat Invaders – "Gonna Make You Sweat (Everybody Dance Now)"
37. Taio Cruz – "Dynamite"
38. The Buggles – "Video Killed The Radio Star"
39. The Chemical Brothers – "Hey Boy Hey Girl"
40. The Girly Team – "Baby One More Time"
41. The London Theatre Orchestra & Cast – "Think"
42. The Sugarhill Gang – "Apache (Jump On It)"
43. Tommy Sparks – "She's Got Me Dancing"
44. Wilson Pickett – "Land of 1000 Dances"

Tem novidade na pista

Just Dance 3 continua com a estrutura bem parecida com os antecessores, apesar de adicionar algumas novidades pontuais que contribuem para melhorar consideravelmente a experiência.

O game ainda é dividido em dois grandes modos: *Dance!* e *Just Sweat*. No primeiro, você encontra as rotinas normais de dança, enquanto no segundo, estão concentrados desafios relacionados ao condicionamento físico. Esses dois modos já estavam presentes em outros games da série, mas agora são muito mais complexos e variados.

No *Dance!*, você pode realizar suas performances sozinho ou com a companhia de amigos. Assim como nos demais games da série, é no modo multiplayer que se concentra a diversão de verdade. O mais legal é que desta vez há uma grande novidade: a presença do modo *Dance Crew*, que funciona como uma versão ampliada dos duetos. Nele, até quatro jogadores podem



jogar simultaneamente, realizando coreografias que se tornam diferentes em alguns momentos. Com canções específicas, o Dance Crew é muito divertido, já que promove uma interação maior entre quem está dançando. Outra novidade legal é o Dance Til Dawn, que permite que os jogadores possam dançar ininterruptamente, sem ter que ir até os menus para escolher as canções.

Já no Just Sweat, como já dissemos, o principal objetivo é mesmo conseguir queimar o máximo de calorias. Só que desta vez, a Ubisoft ampliou o modo, adicionando uma série de novidades bem legais. A principal delas é a possibilidade de se destravar o que o jogo chama de gifts, que podem ser novas músicas ou coreografias. Para conseguir destravar esses conteúdos extras, o jogador precisa unir grandes quantidades de tempo dedicado ao jogo e um bom desempenho. Parece pouca coisa, mas são 27 itens destraváveis, que conseguem dar ao jogo um objetivo – o que por si só já é louvável. Todas as vezes que você jogar alguma canção no modo, o jogo computa seus dados, sendo possível consultar o seu desempenho e verificar melhoras ou pioras nas suas séries.

Uma festa na sua casa

Just Dance 3 é, sem dúvida alguma, o melhor game da série. É bem mais completo que os anteriores, evoluindo a experiência dos primeiros JD de maneira considerável. A lista de músicas divertidas e variadas, garantem horas e horas de diversão com os amigos.

Só que ainda sentimos falta de controles melhores planejados e de mais ousadia – afinal, não me parece absurdo a existência de modos mais únicos ou de interações online (presentes na versão Kinect). Apesar de seguir um caminho seguro, esta decisão já começa a desgastar a franquia. Está chegando a hora de investir mais na customização da experiência em si – com a adição, por exemplo, de avatares personalizáveis e coisas do tipo.

A Ubisoft tem uma mina de ouro nas mãos, mas precisa urgentemente ir atrás de novas ideias antes



que a experiência fique enfadonha.

No mais, Just Dance 3 continua sendo uma experiência social como poucas. É um game que pode ser jogado por qualquer um, até mesmo por aqueles que não têm qualquer familiaridade com o gênero. E isso, por si só, é algo que merece elogios.



Prós

- Muito divertido, principalmente com os amigos;
- O "Dance Crew" é perfeito para a disputa multiplayer;
- É um game simples, que pode ser jogado por todo mundo;
- A nova track list é variada e de qualidade.



Contras

- A fórmula está meio engessada;
- O gameplay em si evoluiu pouco desde o primeiro game;
- A versão para Kinect tem funcionalidades que não estão presentes no Wii.



NOTA FINAL
8.0

Just Dance 3 (Wii)

Gráficos 7.5 | Som 9.5
Jogabilidade 7.0 | Diversão 8.5

Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



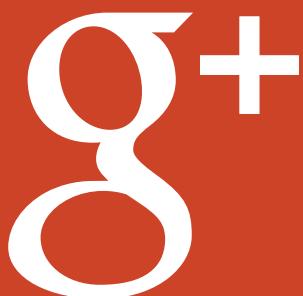
TWITTER

Seguir



FACEBOOK

Curtir



GOOGLE+

+1



FEED RSS

Assine

SUPER MARIO 3D LAND™

por Gustavo Assumpção

Diagramação:
Gustavo Assumpção



Não tem jeito: sempre que um novo console Nintendo chega ao mercado é inevitável que um game do bigodudo mais famoso do mundo seja lançado para a plataforma. Apesar de alguns meses de atraso, finalmente o Nintendo 3DS recebe a sua primeira aventura do encanador número um do universo dos games. É hora de testar e descobrir: afinal, Super Mario 3D Land cumpre todas as expectativas?

Entre caudas e cogumelos

Logo quando foi anunciado, ficava claro que Super Mario 3D Land seria um mix de tudo o que a série apresentou de melhor nos seus últimos vinte anos. Power-ups novos e velhos, inimigos inéditos e tradicionais, fases complexas e simples – tudo em um pacote bonito e aproveitando o efeito 3D, inédito em um game da série. A cereja do bolo ficava por conta da grande quantidade de referências, incluindo ambientações, canções e estágios inspirados em muitos dos melhores momentos da franquia. Com tamanha quantidade de recursos, restava a dúvida: o que veremos de novo aqui?

Parece haver uma inteligente concepção por trás da ideia central de SM3DL. Ao que parece, a equipe quis tornar a experiência mais ágil, adaptando a complexa fórmula dos últimos games Mario para um console portátil. Se você observar bem, vai perceber que apesar de ser um dos games mais legais do DS, *Super Mario 64 DS* não se adaptou bem ao console, se tornando rapidamente enfadonho e desagradável. Não são raras as vezes em que a complexidade dos controles e das ações parece deslocada do que é ideal para um console portátil.

Aí está talvez o grande trunfo de Super Mario 3D Land: é um game lapidado e construído para ser desfrutado da maneira mais prazerosa possível em um console portátil. As fases não são longas demais, não há desafios que te fazer perder a cabeça e os controles são ágeis e simples. Nada daquela quantidade absurda de coisas pra se fazer: as fases são quase sempre lineares, fluindo de uma maneira que não compromete a diversão em momento algum.



Os controles, como dissemos, são simples e eficazes. Algumas vezes dá pra sentir falta de uns movimentos mais complexos, mas o trabalho de concepção das ações é tão perfeito que isso acaba nem sendo um grande problema. Assim como nos games mais antigos da série, os Power-ups voltaram com força total. Se o jogador terminar a fase com determinado poder, é possível utilizá-lo na fase seguinte, algo que não acontecia nos dois *Super Mario Galaxy*. O grande destaque ficou para a **Tanooki Suit**, que além de elemento central da identidade visual do game, ainda se tornou essencial para a jogabilidade, já que permite que Mario flutue no ar, facilitando de maneira considerável a superação dos estágios.

Flor de fogo, cogumelo, estrela, todos estão de volta, exercendo as mesmas funções que nos games mais clássicos da franquia. Entre os poderes extras, só uma novidade: a Boomerang Suit, nova roupa permite, obviamente, que Mario dispare um bumerangue, que além de coletar itens a distância, permite que o jogador derrote inimigos de maneira descomplicada.



Uma chuva de Super Leafs!

Em uma noite que até então parecia tranquila, uma enorme tempestade sopra todas as folhas da Árvore Tanooki, famosa no Reino do Cogumelo e protegida por todos. Na manhã seguinte, a Princesa Peach vai para fora para ver se a árvore está bem, mas durante sua inspeção, Bowser novamente raptou a princesa. Mais tarde, Mario e três Toads descobrem que a Princesa sumiu e que a árvore está completamente sem folhas. Toad então percebe uma carta pairando perto da árvore, e o grupo decide investigar. Mario abre a carta e descobre que Peach foi seqüestrada. A partir daí, não tem jeito: nosso bigodudo vai ter que enfrentar oito mundos diferentes para conseguir trazer a princesa de volta pro castelo.

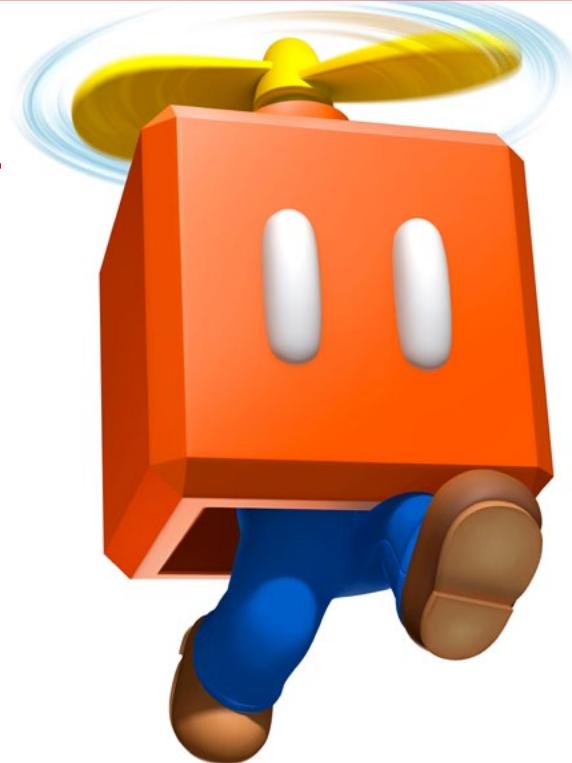
Star Medals, onde estão vocês?

O grande desafio de Super Mario 3D Land acaba sendo coletar três Star Medals presentes em cada fase, que sempre são posicionadas em locais estratégicos. Algumas vezes, é bem fácil encontrá-las, mas em outras ocasiões vai ser uma dor de cabeça conseguir localizá-las dentro das fases. Vale lembrar que em alguns momentos, é essencial uma quantidade específica de Star Medals para conseguir avançar. Se o jogador não tiver coletado o número suficiente, será obrigado a retornar aos estágios e cumprir a determinação do game. Por isso, fique atento a todos os cantos do cenário, até mesmo aqueles que não são visíveis na tela.



Um mundo de aventuras... agora em 3D

Do ponto de vista técnico, há muito pouco o que dizer. Super Mario 3D Land é um dos mais belos (se não o mais belo) game lançado para o 3DS e mostra que o hardware do portátil talvez possa render mais do que se espera. Com o efeito 3D ligado, o visual ganha um upgrade considerável, se tornando bem agradável aos olhos sem ser agressivo. O ganho que o 3D proporciona altera pouco a jogabilidade, mas contribui para uma estética diferenciada. As fases são cheias de vida, as animações são impressionantes e a reinterpretação de algumas temáticas abordadas em outros momentos da série foram muito competentes.



É bem perceptível uma utilização inteligente da combinação entre Circle Pad, o efeito 3D e a construção das fases. Para aproveitar a utilização do 3D estereoscópico, a Nintendo preferiu criar os estágios de uma maneira que façam bom uso da profundidade, facilitando saltos e tornando esse o Mario 3D mais acessível de que se tem notícia. Cada um dos mundos possui estágios dos mais diversos estilos e inspirações. Não há um tema específico por mundo, repetindo o que já acontecia em *Super Mario Galaxy 2*. Também é possível sentir uma certa inconstância criativa: alguns estágios são extremamente bem projetados, outros somente repetem fórmulas que já vimos em games tradicionais da série. Essa sensação muda um pouco na segunda metade do game, mas ainda é possível sentir falta de mais momentos memoráveis.



A palavra de quem fez

Em um dos episódios do já essencial Iwata Asks, a equipe por trás de *Super Mario 3D Land* entregou alguns dos segredos do processo de desenvolvimento. Segundo os desenvolvedores, o primeiro passo da equipe ao iniciar o desenvolvimento do título foi tentar começar o game praticamente do zero, ao invés de apenas criar uma versão portátil de *Galaxy*. Assim, surgiu a primeira ideia concreta: criar fases de consumo mais rápido. Enquanto *Galaxy* é visto como um banquete de conteúdo,



Super Mario 3D Land é mais como um hambúrguer para comer rapidamente. Outra boa motivação para a aventura foi a possibilidade de criar uma experiência que pudesse ser experimentada por todos, já que muitos jogadores sequer jogam *Mario 3D* por achar o esquema “muito complexo”. A partir daí, a equipe foi incluindo elementos tradicionais da série, como uma linearidade maior, fases em “falso 3D” e inseriu os mastros no final da fase “porque ela é sinônimo de *Mario*”. Para mesclar o mundo 3D com jogabilidade 2D, a equipe fez fases que claramente guiam você até o objetivo final com setas, cercas limitando o caminho, etc. A ideia é deixar bem claro o caminho a ser seguido. Mas para não perder a liberdade de um game 3D, há as Star Medals que são encontradas com muita exploração. Assim, a equipe pretendeu atingir a todos. Se o objetivo foi cumprido? Isso só mais tarde saberemos...

Tá com problemas? Chame o Tanooki dourado!

Assim como em *New Super Mario Bros. Wii* e *Super Mario Galaxy 2*, *Super Mario 3D Land* conta com algumas pequenas adições para permitir que os jogadores menos experientes não fiquem empacados nas fases mais difíceis. Assim, após perder cinco vidas em uma mesma fase, a Nintendo vai dar a opção do jogador utilizar uma Tanooki Suit invencível. Se o jogador perder dez vidas, vai poder utilizar uma P-Wing que o leva até o final da fase. Ambos os itens são opcionais, mas perfeitos para o seu irmãozinho mais novo não abandonar o título antes do fim.



É sensível também uma disparidade exacerbada na dificuldade, que não é totalmente progressiva. Algumas vezes, depois de avançar consideravelmente no game, o jogador pode sentir a existência de uma alternância meio brusca entre fases muito difíceis e outras bem mais acessíveis. Talvez tenha sido uma decisão proposital, mas é difícil não se estranhar com a ideia. Outra falha que pode ser notada é a presença de uma linearidade exacerbada. Os mapas, assim como em *Super Mario Galaxy 2*, não permitem que o jogador escolha o seu próprio caminho, salvo raras exceções onde é possível pular fases ou então não enfrentar determinados estágios. Talvez o ideal seja dar ao jogador uma maior liberdade para enfrentar os desafios na ordem que achar melhor – já pensou em um esquema de mapa semelhante a *Super Mario World*, com múltiplos caminhos para se seguir, sendo alguns deles secretos?

Mario em sua melhor forma?

O principal contra de *Super Mario 3D Land* é ter vindo anos após os praticamente perfeitos *Super Mario Galaxy* / *Galaxy 2*. O game não consegue manter a experiência de seus antecessores, alternando momentos muito bons e outros que apenas demonstram que a equipe de desenvolvimento preferiu seguir um caminho seguro ao invés de investir no crescimento da série ou na ampliação das experiências.



Há muita coisa bacana e bem projetada. Os controles, a utilização do 3D, a trilha sonora e as muitas referências a outros games da série são brilhantes. Mas as batalhas contra chefes, a variedade de ambientes e as inovações na estrutura de jogo deixam a desejar. A sensação que dá é que a Nintendo preferiu seguir um caminho no qual tinha certeza de que obteria sucesso – uma escolha plenamente justificável se percebermos a importância de Super Mario 3D Land para o Nintendo 3DS.

O game pouco surpreende ou comove o jogador, apesar de conseguir divertir o tempo todo – o que por si só já é uma grande consideração positiva. Para aqueles que procuram um Mario que possa ser experimentado por qualquer um, também é uma excelente opção. Mesmo tendo investido pouco na criatividade, esse é o melhor game do 3DS, apesar da sensação de que poderia ter ido mais além, afinal, não dá pra esperar menos de uma série que já revolucionou os videogames mais de uma vez. Quem sabe na próxima?

It's Me, Luigi!

Logo após terminar o game principal, o jogador terá uma grande surpresa: mais oito mundos novinhos para serem desfrutados. Após passar do primeiro deles, Luigi vai se tornar disponível, bastando selecioná-lo na tela de toque. Luigi pula mais alto que seu irmão, mas fica feio que dói com a Tanooki Suit. Sério, podem apostar.



Prós

- Belo visual e um excelente uso do 3D tornam o mundo de jogo atraente
- Jogabilidade simples e funcional
- Bela trilha sonora, revivendo muitas composições marcantes



Contras

- Repetição de fórmulas já vistas em outros games da série
- Linearidade exagerada nos mapas
- Batalhas enfadonhas contra chefes, incluindo o final
- Falta de algum elemento inovador que crie uma identidade própria ao game



NOTA FINAL

8.5

Super Mario 3D Land (3DS)

Gráficos **9.0** | Som **9.0**

Jogabilidade **8.5** | Diversão **8.5**



Quer GANHAR na faixa um

SUPER MARIO 3D LAND

autografado por **CHARLES MARTINET**,
o dublador oficial do Mario?

Para concorrer basta curtir a **Página do**
Nintendo Blast no Facebook e responder:

***Se você tivesse que criar um novo
power-up para o Mario, qual você criaria?***

Você pode responder na própria página do NB no Facebook, ou então **neste link**. A melhor resposta leva o game para casa!

REGULAMENTO: Para poder participar, é necessário responder a postagem no Facebook com a sua resposta e concordar com as seguintes regras: 1. A escolha da melhor frase será feita pela equipe Nintendo Blast e a decisão é irrevogável. 2. O prêmio é pessoal e intransferível. 3. A promoção é vetada aos editores, redatores e colaboradores do Nintendo Blast. 4. O vencedor terá que ceder sua imagem (fotografia) para que seja veiculada no Nintendo Blast. 5. Os participantes concordam com todas as regras acima e se comprometem a não contestar o resultado final. 6. Serão aceitas frases com datas entre 30 de novembro de 2011 e 22 de dezembro de 2011. 7. O vencedor receberá o prêmio até 90 dias após a data de divulgação do resultado.



O quarto (e certamente último) Professor Layton para DS deixa claro que séries novas podem fazer sucesso em meio a franquias tradicionais como Mario e Zelda. Professor Layton and the Last Specter coloca o jogador no controle de Layton e de sua assistente Emmy numa aventura que se passa antes dos três primeiros games lançados para o DS. Se você é fã da série, adorará esta verdadeira viagem no tempo, que revela segredos de cair o queixo! Mesmo que seja sua primeira vez, a atmosfera muito bem construída, o enredo exímio e os centenas de enigmas que recheiam o pacote valerão cada centavo investido no cartucho. Como se não bastasse, The Last Specter consumirá todo o seu tempo livre com um RPG extra: London Life!

por **Rafael Neves**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Gustavo Assumpção



O bom e velho point-and-click

Professor Layton é uma das franquias que vêm trazendo mais e mais vitalidade para um nicho dos videogames que tem o sucesso ofuscado por outros gêneros, como ação e FPS: o point-and-click. Mais um mérito da desenvolvedora Level-5, que vem ganhando destaque com jogos muito inspirados. O nome já diz tudo, são aqueles games em que você não movimenta o personagem diretamente, apenas clica nos cenários para onde quer se mover, toca nos elementos dos ambientes e nos personagens para conversar com eles.

Obviamente, o foco não é a ação e a rapidez com os controles, mas a exploração, investigação dos mistérios e os puzzles! Quando você se depara com um enigma (The Last Specter esconde muitos deles!), o game muda completamente. Você é levado a uma tela onde são apresentadas as regras do quebra-cabeça e como proceder para solucioná-lo. Óbvio que o game não lhe entregará as respostas, mas fica claro se é preciso tocar em algum item, escrever o resultado numérico ou outra ação para indicar a resposta - tudo muito bem executado pela touchscreen. Caso o puzzle esteja muito difícil, você pode comprar até 4 dicas. As primeiras servem para guiar seu pensamento, ao passo que as últimas já são um tutorial de como encontrar a resposta... Recomendo usá-las somente quando não conseguir mesmo achar a resposta, pois o sentimento de solucionar os problemas sem ajuda é bem gratificante!

Quase todo personagem traz ao menos um puzzle e os "pretextos" para obrigar Layton, Emmy e Luke a quebrarem a cabeça com os problemas alheios são bem forçados - mas isso já virou um "charme" da própria franquia. Cada enigma irá testá-lo de um modo diferente, alguns requisitarão lógica, outros a habilidade de prever movimentos, há charadas e alguns que parecem impossíveis, mas, muitas vezes, a resposta está bem na frente dos seus olhos. Quem já jogou os últimos 3 games da franquia perceberá muitos puzzles com conceitos repetidos. Apesar de trazerem a mesma mecânica, esses tipos de enigmas continuam sendo bem divertidos. É como jogar damas ou xadrez: as regras são as mesmas desde os primórdios, mas o desenrolar de cada partida é sempre único.

Se a série Ace Attorney traz como diferencial à estrutura point-and-click os julgamentos, Layton tem como expoente os seus inteligentes enigmas!



Uma vida nova em Londres

Se ter sido o berço dos Beatles não é motivo suficiente para você amar a Inglaterra, The Last Specter fará brotar em você um carinho especial pela capital Londres, pelo menos pela versão virtual que vem junto ao jogo. London Life é um RPG ao estilo Animal Crossing, em que você cria um personagem que se muda para Londres, onde viverá junto a Layton, Luke e outros ícones dos games da franquia. O estilo visual lembra muito Earthbound e a versão de DS de Fantasy Life (futuro título para 3DS). Tudo é composto por doces gráficos 2D em uma inigualável pixel art. London Life tem conteúdo para ser um game vendido separadamente (este RPG pode lhe prender por mais de 100 horas). Um bônus pra lá de divertido e uma parceria com a produtora Brownie Brown.



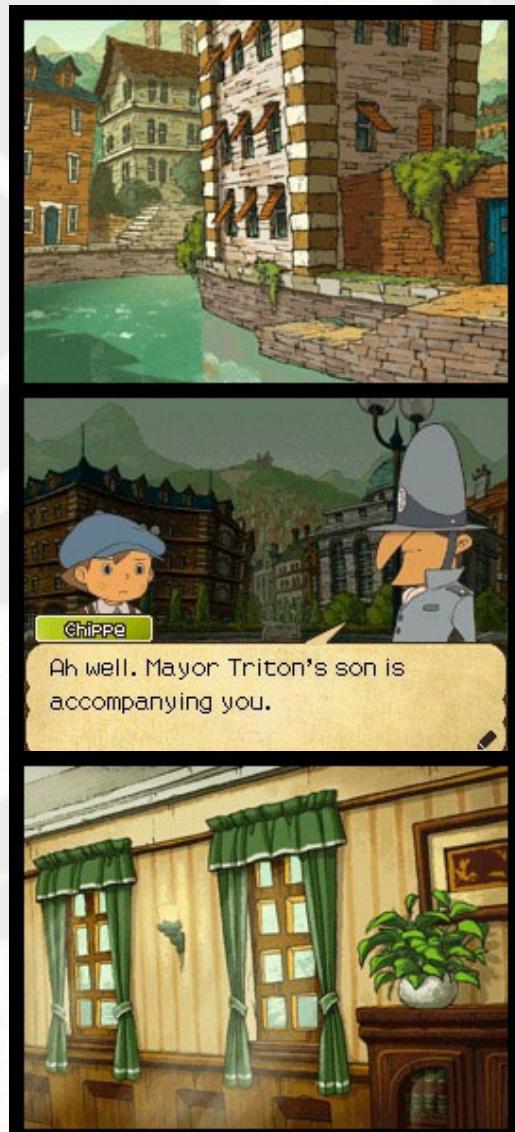
Um novo mistério...

O jovem Layton (ou, pelo menos, mais jovem do que em Curious Village) aliará-se a Emmy, uma nova ajudante, para solucionar mais um intrincado mistério: o estranho espectro que assombra a cidade de Misthallery. Segundo o amigo do professor, Clark Triton, que mandou uma carta pedindo sua ajuda, o espectro é um ser místico que protege os habitantes, mas, por alguma razão, ele está destruindo a cidade. Parece um pouco linear a história? Bem, a Level-5 não deixaria uma oportunidade como essa passar: logo na introdução, surgem reviravoltas e revelações intensas. Por exemplo, não foi Clark quem mandou a mensagem a Layton. Então quem mandou? Não posso estragar esta surpresa, mas já adianto que um dos maiores mistérios da franquia será revelado: como Layton e Luke se conheceram e tornaram-se a dupla dinâmica dos jogos de investigação - Phoenix Wright e Maya Fey que se cuidem!

The Last Specter traz uma trama muito bem bolada. Tudo bem que isso já é um fator esperado em games da franquia, mas não é por isso que podemos deixar de comentar: a história é bem escrita e contada de forma ótima. Se você gosta de um enredo prático, como o de Mario, ou uma história contada de forma intensa, melhor tomar cuidado para não se decepcionar. O enredo de The Last Specter é narrado de forma gradual, feita para o jogador ir mergulhando aos poucos no universo do game até se sentir totalmente inserido na história. Se você é muito apressado, vai perder uma das melhores histórias de um jogo. Se comprometer com a trama lhe renderá momentos de reviravoltas muito bem bolados e que merecem cada suspiro e cada "Nossa, como não pensei nisso antes?". Quer uma prova? Veja a introdução do game após ter terminado a aventura e perceba como as coisas acabaram virando de cabeça para baixo.

Fique ligado

Já terminou The Last Specter, mas sua sede por puzzles ainda não foi totalmente saciada? A Level-5 traz, semanalmente, 1 novo enigma e dicas para a coletânea de quebra-cabeças do game. A distribuição (totalmente gratuita) já começou, mas não se preocupe, pois é só conectar seu DS à internet uma vez para transferir todo o conteúdo disponibilizado até então. A promessa é que os extras continuem sendo doados aos jogadores por um bom tempo, então aproveite!



Mais do mesmo?

Com diversos puzzles, uma história envolvente e um mundo completamente explorável, talvez você fique pensando: The Last Specter não traz nada de novo? A resposta é "Sim, a mecânica é bem semelhante ao que já vimos", mas por que isso é um ponto negativo se funciona tão bem? As estruturas podem ser as mesmas, mas os enigmas são inéditos, o enredo jamais foi contado antes e a quantidade de detalhes e extras escondidos no game farão com que cada segundo gasto explorando os cenários valha a pena. The Last Specter recicla a fórmula, mas a faz funcionar de uma forma ainda mais esplêndida. É possível navegar mais rapidamente pela cidade de Misthallery, o que poupa tempo, acessar informações importantes pelo menu do jogo, brincar com alguns mini-games (que usam raciocínio lógico também) e colecionar itens.

A longo prazo, talvez a Level-5 deva considerar algumas mudanças na fórmula de Professor Layton, mas isso não afeta tanto The Last Specter, embora, em alguns momentos, a impressão de estar jogando a mesma coisa de dois anos atrás caia sobre o jogador. Mas é apenas um detalhe escondido em um jogo de muitas maravilhas. Uma dessas beldades está no visual. Todo ele é muito bem feito e consegue captar bem a realidade vivida pelos personagens. Por sinal, os personagens são um ponto forte de The Last Specter, pois, apesar de inusitados, se desenvolvem muito bem pela trama. A trilha sonora também consegue transmitir muito bem o clima à la Sherlock Holmes deste capítulo da franquia. O roteiro, aliado aos gráficos bidimensionais de primeira, às cutscenes animadas e dubladas como um desenho animado e a uma sonoplastia competente trazem o game mais dramático da série - até agora. 

Prós

- História envolvente e repleta de revelações e reviravoltas
- Visual ótimo retrata muito bem a atmosfera do jogo
- A trilha sonora conta com arranjos que encarnam o clima de mistério
- Puzzles muito bem feitos e difíceis
- Muita exploração e extras escondidos
- London Life é um verdadeiro capítulo à parte

Contras

- Alguns tipos de puzzles já estão manjados
- Não há muita coisa nova na mecânica principal do game

NOTA FINAL

9.0

**Professor Layton and
the Last Specter (DS)**

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

Wii

Análise

Kirby's Return to Dream Land™

por Daniel Moisés

Revisão: Bruna Lima e Lucas Oliveira
Diagramação: Douglas Fernandes

Fãs de Kirby não têm mesmo do que reclamar. No período de praticamente um ano, não apenas um, mas três jogos inéditos estrelados pela bolota cor de rosa foram lançados. Isso é mais do que qualquer outro mascote da Nintendo! Em outubro do ano passado, Kirby foi transportado para um mundo de lã que surpreendeu a todos com lindos visuais em *Epic Yarn*, para o Wii. Em setembro deste mesmo ano, vimos o herói ser multiplicado por 10 e trazer uma jogabilidade inovadora em *Mass Attack*, para o DS. Agora, depois de muitas mudanças de estilo, Kirby volta para mais uma aventura no Wii em um jogo que finalmente devolve o herói às suas raízes. *Kirby's Return to Dream Land* tem tudo aquilo que um jogo tradicional de Kirby deve ter: gráficos pra lá de simpáticos, muita ação do gênero plataforma e, é claro, o herói sugando inimigos para roubar seus poderes. Será que Kirby se deu tão bem com o seu retorno quanto Mario e Donkey Kong?



contrário, os jogos estrelados pela bolinha rosa geralmente são sinônimos de jogabilidades originais e criativas. Desde o *Dream Course*, do SNES, com sua mistura de aventura e golfe,



O histórico dos jogos de Kirby é algo curioso. Enquanto outras séries como *Mario Bros.*, *Zelda* e *Metroid* sofreram grandes modificações visuais com o decorrer da evolução dos consoles, os jogos da série Kirby nunca se afastaram muito do estilo original, visto pela primeira vez no Game Boy. Isto não quer dizer, entretanto, que a série ficou sempre na mesmice. Pelo

passando pelo *Tilt 'n' Tumble*, do Game Boy Color, que foi um dos primeiros jogos da Big N a usar sensor de movimentos, até o *Canvas Curse* e o já mencionado *Mass Attack*, ambos para o DS e que fizeram excelente uso da tela touchscreen do portátil. E isso apenas para mencionar alguns. Portanto, quando a HAL Laboratory decidiu levar Kirby de volta para um estilo totalmente tradicional, um grande risco foi assumido. No fim das contas, isso acabou se mostrando o ponto forte e ao mesmo tempo fraco de *Kirby's Return to Dream Land*.

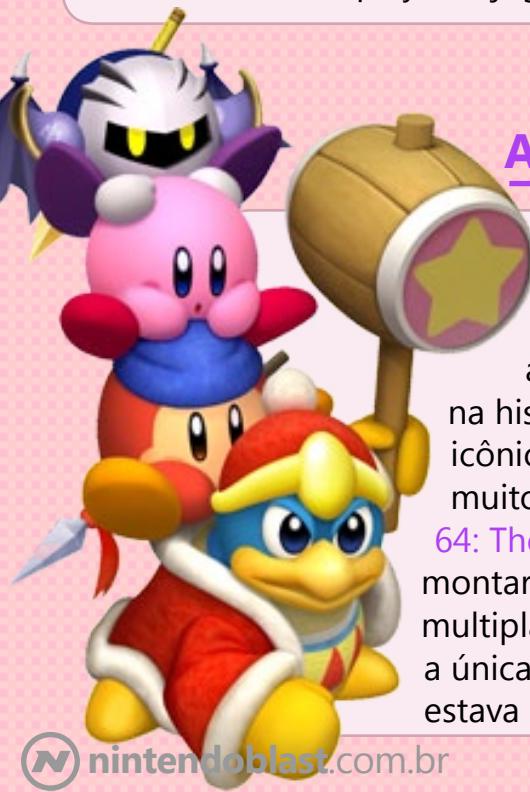
Ficou confuso? Vamos a uma explicação mais aprofundada.

Vou começar dizendo que não há como negar que *Return to Dream Land* é um excelente jogo do nosso querido herói. Os gráficos são muito agradáveis, os controles são precisos, há um bom conteúdo extra, copiar as habilidades dos inimigos é tão divertido quanto sempre foi e é ótimo poder matar a saudade deste poder de Kirby, que, apesar de ser sua marca registrada, por muito tempo ficou esquecido. O problema é que Kirby nos deixou mal acostumados. Como já foi dito, a série ficou caracterizada por constantemente inovar com estilos diferentes e criativos e, nesse sentido, *Return to Dream Land* decepciona um pouco já que, fora o fator multiplayer, o jogo traz poucas novidades.



Ah, mas e o multiplayer, não quer dizer nada?

De fato, é injusto dizer que *Return to Dream Land* não traz nada de novo, porque a possibilidade de até quatro pessoas participarem simultaneamente da aventura é uma excelente adição. Ainda mais porque os outros jogadores podem entrar na história a qualquer momento e escolher os demais personagens icônicos da série, como o Waddle Dee, o Rei Dedede e – o favorito de muitos – Meta Knight (a heroína Adeleine, que participou em *Kirby 64: The Crystal Shards*, pelo visto foi esquecida). É possível também montar uma equipe apenas de Kirbys, mas é bom aproveitar o modo multiplayer para experimentar os outros personagens, já que essa é a única forma de usá-los no modo principal. É isso mesmo, se você estava doido pra botar pra quebrar com a espada do Meta Knight, você





terá que chamar um amigo para ser o Kirby, pois não há forma do primeiro jogador escolher outro personagem, o que é uma pena.

Jogar com os amigos certamente aumenta, e muito, a diversão, mas é algo bem menos caótico e competitivo do que em New Super Mario Bros. Wii. Isto se deve, principalmente, a uma forma inusitada de contagem de vidas. Ao invés de cada jogador ter o seu estoque próprio de vidas, que seria o mais normal e como é em New Super Mario Bros. Wii, todos os jogadores compartilham um único estoque. Quando qualquer jogador morre, o estoque diminui, mas é quando ele chega ao zero que a coisa fica estranha mesmo: a partir deste momento, os personagens controlados por todos os jogadores exceto o primeiro podem morrer infinitamente. O contador de vidas continua no zero, os personagens reaparecem e o jogo continua normalmente. Se o personagem do primeiro jogador morre, entretanto, aí sim é game over e é necessário começar a fase desde o início. A grande desvantagem deste sistema é que, quando o estoque de vidas está no zero, o primeiro jogador pode simplesmente se manter longe do perigo, enquanto os outros fazem o trabalho sujo, sem nada a perder.



Um pouco mais de dificuldade, por favor!

Isto nos leva a outro ponto que, infelizmente, também está associado aos jogos tradicionais da série Kirby: o baixo nível de dificuldade. Pelo que descrevi até agora, poderia se argumentar que Return to Dream Land segue a mesma onda “volta às origens” de New Super Mario Bros. e Donkey Kong Country Returns. Ambos

os jogos foram grandes sucessos e, portanto, a nova aventura de Kirby teria tudo para ser também. Entretanto, enquanto nos casos de Mario e Donkey Kong o estilo tradicional é acompanhado por desafios cada vez maiores e de fazer sofrer até o jogador mais experiente, em Return to Dream Land a dificuldade é constantemente baixa e isso acaba deixando o jogo um pouco monótono para os mais veteranos.

Epic Yarn também é extremamente fácil, mas isso é compensado com seus visuais e mecânicas extremamente criativos e que instigam o jogador





a querer ver mais. Já *Return to Dream Land*, embora tenha um visual bonito, não apresenta nada que não tenha sido visto antes, o que contribui para que o jogo se torne um tanto quanto repetitivo. Com exceção de alguns poderes especiais e chefões, os gráficos não abusam do poder do Wii e poderiam muito bem pertencer a um jogo de GameCube (o que não é estranho, já que o game começou a ser desenvolvido na época do cubo).

Em defesa de *Return to Dream Land*, é preciso admitir que ele, pelo menos, não é tão fácil quanto *Epic Yarn*. Enquanto que na aventura do mundo de lá Kirby era imortal, em seu novo jogo há sim uma barra de energia e contagem de vidas. Não que isso signifique lá muita coisa, já que a bolinha rosa aguenta uma boa surra sem morrer e cair em precipícios é muito difícil quando se sabe voar. Por sinal, a habilidade de voar, como já é típico da série, é um dos fatores que

reduzem a dificuldade do jogo, pois muitos obstáculos podem ser evitados simplesmente flutuando-se tranquilamente por cima deles. Entretanto, os que realmente não admitem que a vida seja assim tão fácil ficarão felizes em saber que há um modo “difícil”, no qual a energia de Kirby é reduzida quase que pela metade. O único problema é que este modo só é desbloqueado após se terminar o jogo uma vez no modo normal. Uma escolha pouco inteligente, já que muitos provavelmente gostariam de encarar logo de cara uma dificuldade maior e nem todos terão paciência de jogar uma segunda vez só para aproveitar isso.

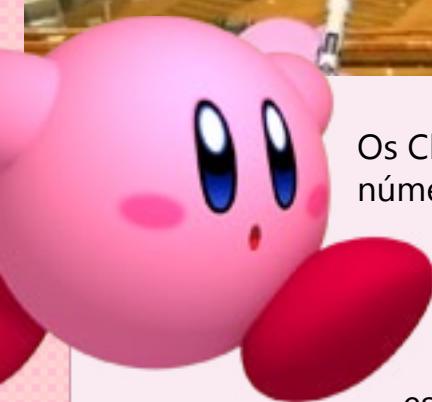
Shurikens e Super Scope

Felizmente, há outras modalidades para divertir o jogador e testar suas habilidades. Nos Challenges, Kirby recebe poderes específicos e deve percorrer uma fase, correndo contra o tempo, juntando moedas e derrotando inimigos na tentativa de juntar o maior número de pontos possível. De acordo com a pontuação final, o jogador é premiado com uma medalha de bronze, prata ou ouro. O modo principal de *Return to Dream Land* pode ser fácil, mas obter todas as medalhas de ouro nos Challenges é satisfatoriamente desafiante e obriga o jogador a dominar ao máximo cada habilidade de Kirby. Há





também dois minigames que utilizam o sensor de movimentos do controle do Wii e são bem divertidos. Em Ninja Dojo, deve-se impulsionar o controle para frente a fim de jogar shurikens (estrelas ninja) e tentar acertar o centro de alvos que se movimentam de formas cada vez mais imprevisíveis (perfeito para uma sensação de "feel like a ninja"). Já Scope Shot é um jogo de tiro, com direito ao Kirby portando uma Super Scope... isso mesmo, a arma do SNES!



Os Challenges e minigames são disponibilizados ao se juntar certo número de esferas de energia. Cada fase esconde três ou quatro destas esferas e, como de praxe, encontrar todos os itens escondidos nas fases é um desafio extra para os dispostos a investir seu tempo nisso. Para quem arrancou os cabelos procurando todos os itens de Donkey Kong Country Returns, entretanto, achar as esferas em Return to Dream Land é brincadeira de criança.

Há também o modo Arena, que é característico da série, que é desbloqueado quando se terminar o jogo uma vez. Nele, o jogador deve enfrentar todos os chefes do jogo consecutivamente. O True Arena oferece um desafio maior ainda, com versões mais fortes dos chefões. A boa notícia é que, na Arena, é possível jogar individualmente e escolher qual dos personagens.

O bom e velho Kirby

Quanto à história, não é surpresa que ela seja simples e apenas uma desculpa para colocar os protagonistas em uma jornada por diversos mundos (se estes mundos incluem florestas, cenários aquáticos e desertos?... ora essa, como você adivinhou?). Na introdução, vemos os quatro personagens principais, Kirby, o Rei Dedede, Meta Knight e um Waddle Dee de bandana correndo por aí, sem nenhuma preocupação maior do que a de pôr as mãos em um delicioso bolo. Então, uma gigantesca



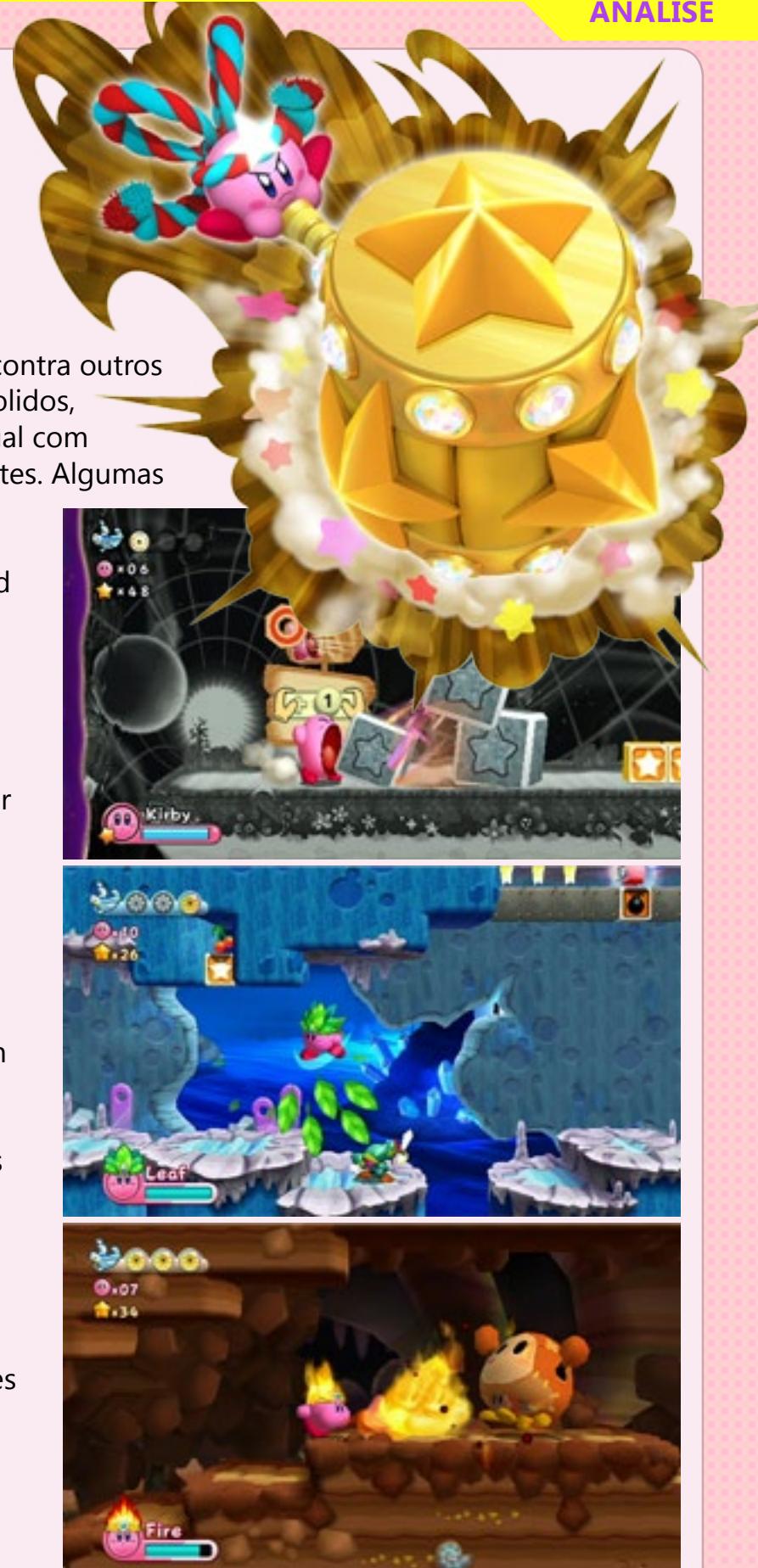
nave em formato de navio surge no céu e cai não muito longe de onde Kirby e os demais se encontram. Os quatro vão logo investigar e descobrem, dentro da nave, uma criatura alienígena chamada Magolor (que, para surpresa de ninguém, é uma bolinha simpática).

Este explica que cinco partes da nave e diversas esferas de energia se soltaram e, convenientemente, se espalharam pelos cinco cantos do planeta Pop Star. Como era de se esperar, Kirby e seus três "amigos" logo se prontificam a ajudar a pequena criatura, dando início à aventura.



A jogabilidade, como já foi dito, é extremamente tradicional: deve-se passar por oito mundos, divididos em várias fases e um chefe. Para controlar Kirby, existe apenas a opção do estilo clássico (usando unicamente o Wiimote, virado de lado). Durante as fases, o herói pode usar seu poder de sucção para abocanhar inimigos e depois engoli-los ou atirá-los contra outros oponentes. Alguns inimigos, quando engolidos, dão a Kirby habilidades especiais, cada qual com uma grande variedade de ataques diferentes. Algumas habilidades são clássicas, como a espada (com uma aparência e ataques que são uma clara referência a Link, de The Legend of Zelda) e o martelo. Outras são novas, como o poder da folha e o chicote (que deixam o herói com um excelente visual Indiana Jones). Destaque também para a habilidade Ninja, cuja aparência foi modificada e agora dá a Kirby um protetor de testa... uma clara homenagem a um certo anime protagonizado por ninjas.

Infelizmente, a divertida técnica de misturar poderes, usada em Kirby 64, não existe em Return to Dream Land. Entretanto, alguns novos elementos foram introduzidos, como o poder de sucção aumentado (executado ao se sacudir o controle, permite que Kirby sugue objetos bem maiores) e as super habilidades. Estas são versões bem mais poderosas de algumas habilidades específicas como a espada, o fogo e o martelo e que são obtidas através de inimigos especiais. Ao contrário das comuns, as super habilidades tem uso limitado. Não é para menos, pois elas são realmente poderosas e causam um bom estrago. Super habilidades são diversão garantida, pois os enormes poderes destrutivos são acompanhados por belos efeitos visuais. O destaque vai para a Ultra Sword, na qual Kirby usa uma espada gigantesca que muda de aparência randomicamente, incluindo um peixe, um leque e até a Galaxia, a espada de Meta Knight.



Chegando ao fim desta análise, espero que seja possível entender por que eu disse que o fato de *Return to Dream Land* ser tradicional ao extremo é tanto o ponto forte quanto o fraco do jogo. É ótimo controlar Kirby em uma aventura no estilo clássico depois de tanto tempo, mas com poucas inovações e sem grandes desafios o game pode acabar ficando cansativo para jogadores mais experientes. A opção para quatro jogadores, os modos extras e minigames garantem um pouco mais de diversão e variedade e o resultado é um bom jogo, mas tenho certeza que é *Epic Yarn* que realmente deixará marcada a participação de Kirby no Wii. 

Prós

- Uma aventura de Kirby no seu estilo mais clássico;
- Possibilidade para até para quatro jogadores simultâneos que podem entrar a qualquer momento e escolher entre diferentes personagens;
- Muitas habilidades divertidas de serem usadas, incluindo clássicas e novas;
- Bom conteúdo extra, com modos especiais e minigames.

Contras

- Poucas inovações;
- Modo principal muito fácil;
- Não é possível jogar o modo principal individualmente com outro personagem além do Kirby.

NOTA FINAL

8.0

Kirby's Return to Dream Land (Wii)

Gráficos 8.0 | Som 7.0

Jogabilidade 9.0 | Diversão 8.0



Já nas bancas!

OS MAIORES ÍCONES DOS GAMES
DISPUTAM O PRIMEIRO LUGAR NO PÓDIO
NAS OLIMPÍADAS DE LONDRES



SKYWARD SWORD: O JOGAÇO DO ANO!

Nintendo®
World



GUIA
DE NATAL
25 JOGOS PARA
PEDIR DE PRESENTE

STAR FOX
64 3D
TODAS AS ROTAS
DO SISTEMA LYLAT



A MAIOR DISPUTA DOS GAMES ESTÁ DE VOLTA AO WII!

SONIC GENERATIONS
OURIÇOS DO PASSADO E DO PRESENTE
AGITAM O NINTENDO 3DS

CASTLEVANIA: 25 ANOS
RELEMBRE AS AVENTURAS PRODUZIDAS
PARA OS CONSOLES DA NINTENDO



TAMBOR

www.nintendoworld.com.br



facebook.com/NintendoWorld



@redacao_nw



nintendoblast.com.br

A bolota rosa mais versátil do universo dos games retornou para Dream Land. O game pode não ter uma dificuldade elevada, mas o verdadeiro desafio consiste em encontrar todas as Energy Spheres. Então, utilize o nosso detonado para não deixar nenhuma esfera para trás.



Stage 1-1

ES1: Ao entrar na caverna, pegue a chave e carregue-a para abrir o portão. A esfera estará logo em seguida.

ES 2 e 3: Ao sair da caverna, engula o inimigo com a espada para se transformar em Ultra Sword. Avance pressionando o botão 1 para destruir as partes rachadas do cenário até encontrar uma passagem em forma de estrela. Entre nela, avance pela área sem cor e não deixe que a onda lilás encoste em você. A seguir, enfrentará o chefe Sphere Doomer. Desvie das investidas dele e ataque-o quando puder.



por Alex Sandro

Revisão: Rodrigo Estevam e Jaime Ninice
Diagramação: Gustavo Assumpção

Stage 1-2

ES1: Após pegar o canhão ele disparará automaticamente. Avance destruindo tudo. Carregue-o até um pouco antes da passagem para próxima área. A Energy Sphere estará na parte superior.

ES2: Na parte onde você obtém o Needle (poder dos espinhos), suba até o final. Antes de entrar na passagem, flutue até o canto superior direito e pegue a esfera escondida entre as árvores.

ES3: Após passar pelo chefe, a esfera estará em um local protegido no alto. Com Sword Kirby, fique do lado esquerdo e corte a corda com a espada.



Stage 1-3

ES1: Entrando na caverna, pegue o poder Spark e desça até o final da área. Quando chegar na passagem, ignore-a e pressione para baixo para descer até a esfera.

ES2: Na segunda área de gelo, a esfera estará em um local trancado. Avance, pegue a chave e retorne até ela.

ES3: Na terceira área congelada, após abrir a primeira porta, note na parte inferior da tela um inimigo carregando uma chave. Corra para chegar à frente dele, engula-o e leve a chave até o local trancado com a esfera.



Stage 1-4

ES1: Avance até encontrar um pequeno buraco ao lado da escada. Entre nele para pegar a esfera.

ES2: Na caverna, próximo a saída, haverá uma escada. Mate os dois inimigos grandes e pressione para baixo para cair e pegar a esfera.

ES3 e 4: Ao sair da caverna, engula o inimigo de fogo para virar Super Flame. Pressionando o botão 1 você lança o poder para destruir os troncos brilhantes. Avance até encontrar o tronco mais espesso e destrua-o. Entre na passagem revelada, avance até o final e acabe com o inimigo.



Stage 1-5 - Boss: Whispy Woods

Independente do poder que você está, concentre-se em acertar o chefe até ele ficar maior. Caso ele tente te sugar, corra para a direção oposta. Se ele te engolir, chacoalhe o Wii Remote. Espere aparecer inimigos comuns, engula-os e arremesse contra o chefe.





Stage 2-1

ES1: Engula o inimigo de fogo. Na segunda área, haverá uma corda que está conectada ao canhão. Queime a corda, corra e entre no canhão para ser lançado. Pegue a esfera na área secreta.

ES2: Na parte onde as pedras rolam, a Energy Sphere estará no final do corredor.

ES3: Ao derrotar o chefe, engula-o para ganhar o poder Hammer. Avance e acerte os blocos que protegem a esfera.



Stage 2-1

ES1: Ao pegar o poder Stone, desça pelas ladeiras como estátua. Haverá um local onde há um tronco sobre blocos cinza. Use o poder Stone no tronco para destruir tudo e entre na passagem. Na nova área, use o poder no tronco e seja rápido, pois os blocos serão destruídos e aparecerão outros que te impedem de pegar a esfera.



ES2: Haverá uma passagem na água. Destrua ao redor e entre nela. Destrua o bloco bomba que está acima e pegue a esfera.

ES3 e 4: Na parte das estátuas que cospem fogo, engula o inimigo brilhante para ficar com o poder Flare Beam. Pressionando 1, você cria um círculo e pode controlá-lo para destruir as estátuas. Suba e, na última área, use o poder para destruir as estátuas e revelar uma passagem.

Stage 2-3

ES1: Abaixo do segundo canhão, engula o bloco cinza, entre na passagem e pegue o poder Tornado. Destrua os blocos cinza e acima estará a esfera.



ES2: Após ganhar o poder Hi-Jump, suba pelo centro da área, destrua os blocos cinza e pegue a esfera.

ES3: Derrotando o chefe, engula-o para ganhar o poder Beam. Suba usando os barris, aproxime-se dos blocos cinza e pressione 1 para destruir todos e pegar a esfera.

ES4: Na área onde há vários barris, dispare o que está no canto superior direito para cima, destruindo blocos cinza e pegando a esfera.

Stage 2-4

ES1: Na área da esteira, haverá uma passagem bloqueada por pedra. Engula o inimigo que arremessa bombas para ganhar o poder Bomb e entre nesta passagem. Coloque uma bomba sobre o dispositivo (pressione 1), desça, espere-a explodir e pegue a esfera.



ES2: Na área escura, carregue a vela com você. Passando pelos dois inimigos com espinhos, suba pela esquerda, destrua os blocos e pegue a esfera.

ES3: Na parte onde bolas de fogo caem do teto, você encontrará um cristal. Ao carregá-lo, ficará invisível, passando despercebido pelos inimigos. Há alguns blocos brilhantes pelos quais você pode transpassá-los se estiver com o cristal. Passe pelo segundo, entre na passagem, passe pelos blocos e pegue a esfera.

ES4 e 5: Engula o inimigo brilhante para ficar com o poder Ultra Sword. Desça pelo caminho pressionando 1 para destruir tudo. No local onde há dois canhões de fogo, use o poder para encontrar uma passagem. Entre. Na área sem cor, avance pela esquerda. Enfrente o inimigo e receberá as esferas.

Stage 2-5 - Boss: Mr. Dotter

Esquive-se dos ataques de Dooter e acerte-o quando tiver oportunidade. Se perder o poder, espere até aparecer estrelas, engula-as e cuspa no chefe.





Stage 3-1

ES1: Quando ver o inimigo chicote, engula-o para virar Kirby Whip. Haverá um bloco bomba acima de um inimigo com espinho. Acerte-o com o chicote e à direita aparecerá uma passagem secreta. Pegue a chave e leve até o portão.

ES2 e 3: Quando encontrar o inimigo boneco de neve brilhante, engula-o para receber o poder Snow Bowl. Ao pressionar 1 e chacoalhar o controle, Kirby se transforma em uma bola de neve e rola pela fase. Role até o final dessa área, entre na passagem e na próxima, destrua o grande castelo de areia. Entre na passagem revelada, desça pela área sem cor e mate o inimigo



Stage 3-2

ES1: Após enfrentar chefe metálico, engula-o para ganhar o poder Cutter. Avance, corte a corda da plataforma e pegue a esfera abaixo.

ES2: Haverá um pequeno dispositivo entre pedras no fundo da água. Vá para cima da pedra, saia da água, engula uma abelha para ganhar o poder Spear, desça, acerte o botão e entre na passagem. Espete as bombas com a lança.



ES3: Pela parte na qual você entra na bota, após entrar na segunda, avance até depois do inimigo aquático. Pule sobre os inimigos vermelhos voadores, destrua a caixa amarela com a bota, entre na passagem e pegue a esfera.

ES4: Está entre os blocos cinza destrutíveis, acima do grande peixe.

Stage 3-3

ES1: Ao enfrentar Moundo, engula-o para ganhar o poder Stone. Logo à frente, pressione 1 e para baixo na água para descer contra a correnteza e pegar a esfera.

ES2: Você verá a esfera no centro de três fileiras. Suba e na hora de escolher entre qual fileira descer, escolha a que está mais à direita.



ES3 e 4: Engula o inimigo de fogo brilhante para receber o poder Monster Flame. Destrua os inimigos de madeira quando mostrarem o barril no centro deles. Prossiga até encontrar um inimigo que se esconde sob um navio. Quando ele aparecer, acerte-o com o poder de fogo e entre na passagem revelada. Avance pela área sem cor e mate o inimigo.

Stage 3-4

ES1: Na descida onde há lanças de espinhos girando, no canto superior esquerdo haverá um bloco bomba. Acerte-o, entre na passagem, acabe com os inimigos, se agarre no dispositivo e pegue a chave do portão.

ES2: Haverá uma passagem azul. Entre, pegue o pirulito que te deixa invencível e retorne. Contorne a pedra e do lado oposto haverá uma passagem escondida atrás da planta aquática. Entre e pegue a esfera.



ES3: Na parte onde há os círculos com espinhos que se movem, existirá um que te seguirá pela direita. Note que há um pequeno buraco na parte inferior para se esconder. Entre ali, espere a esfera passar, siga-a até destruir os blocos cinza e revelar a esfera.

ES4: Na descida onde é preciso carregar uma bomba com o desenho de caveira, leve-a até encontrar vários blocos amarelos. Jogue a bomba contra eles e pegue a esfera ao lado.



ES5: Na área em que há vários peixes gigantes, não vá para a direita. Suba até encontrar um bloco bomba. Você precisará do poder Spear para destruir o bloco e pegar a Energy Sphere.

Stage 3-5 - Boss: Fatty Puffer

Flutue quando o chefe sugar o ar. Este irá rodar, parando somente ao bater na lateral. Acerte ele o máximo que puder e cuspa as estrelas que aparecer nele. Quando ele ficar no alto da tela, cuidado para não ser esmagado



Stage 4-1

ES1: Haverá um local com blocos de gelo. Engula o inimigo de fogo, destrua o gelo e desça para pegar a esfera.

ES2: Na área dos canhões, note que um deles girará mais rápido que os outros. Dispare para cima, há um buraco secreto que leva à esfera.

ES3: Na área dos canhões que disparam na diagonal, haverá dois blocos estrela. Atire na diagonal para baixo para ser lançado a outro canhão. Entre na passagem, avance e pegue a esfera.



Stage 4-2

ES1: Engula o inimigo de fogo. Avance, destrua os blocos de gelo e queime a corda que conecta ao canhão. Corra, entre no canhão e pegue a esfera na área secreta.

ES2: Após encontrar a segunda bota, entre nela e destrua o quadrado amarelo. Entre na passagem, pule sobre as bolas de neve (pressione 2 e para cima na hora que atingir as bolas para ganhar impulso) e pegue a esfera.



ES3 e 4: Mate o inimigo brilhante e engula-o para virar Grand Hammer. Martele o tronco e os inimigos que saem das caixas (pressione 1 e chacoalhe o controle). Avance até encontrar três desses inimigos, acerte-os e entre na passagem sem cor. Avance e enfrente Sphere Doomer.

Stage 4-3

ES1: Ao final da descida, engula o inimigo armado para receber a habilidade Spear. Avance pela parte aquática até encontrar um botão entre pedras. Fique acima dele, pressione 1 e para baixo para acertá-lo e revelar a esfera ao lado.



ES2: Na área das bolas de neve que rolam, pegue o cristal e avance. Engula o inimigo de fogo, derreta o gelo sobre a escada, suba com o cristal e avance pela parte debaixo até encontrar a esfera.

ES3: Absorva o inimigo que arremessa bumerangue para virar Cutter. Avance e verá a passagem sobre uma plataforma amarrada por uma corda. Acerte-a (cuidado para não ser esmagado), entre e pegue a Energy Sphere.

ES4: Na última área da fase, pegue a bola caveira, deixe-a na plataforma e acerte o botão ao lado. Leve-a até os quadrados amarelos e jogue-a para destruí-los. Pegue a chave, abra o portão e carregue a outra bomba. A seguir, pegue outra chave, leva-a até o portão, destrua o bloco bomba e pegue a esfera.



Stage 4-4

ES1: Na segunda descida onde você é levado pelo vento, pule no canhão no caminho para ser disparado até a esfera.



ES2: Na quarta área, note que do lado direito da tela há um inimigo com uma chave. Desça, chegue à frente dele e pegue a chave. Abra o portão que está abaixo.

ES3 e 4: Engula o inimigo boneco de neve brilhante para ficar com o poder Snow Bowl. Role pela fase e pare sobre o corpo do boneco de neve. Entre na passagem, cuidado para não ser esmagado na área sem cor, e enfrente Sphere Doomer.

Stage 4-5

ES1: Pegue o canhão que dispara automaticamente na parte dos blocos que deslizam. Avance. Entre dois deles, haverá uma passagem. Entre com o canhão e destrua o quadrado.



ES2: Engula o inimigo de fogo. Na área seguinte, destrua os blocos de gelo e entre na passagem. Seja rápido e esperto, pois os blocos fecharão seu caminho até a esfera se demorar demais.

ES3: Na área escura, antes da segunda vela, haverá um caminho bloqueado por gelos. Use o poder de fogo ou arremesse a vela e entre na passagem. Acerte o botão e pegue a esfera.

ES4: Após sair da área escura, pegue a chave e prossiga. Abra o portão da esquerda, caia e pegue a esfera.

Stage 4-5 - Boss: Goriath

Acerte-o quando tiver oportunidade. Quando ele arremessar bolas de neve, desvie ou engula-as e arremesse nele. Caso ele comece a chacoalhar o braço, flutue para não ser atingido pelo soco. Quando ele ficar com os olhos vermelhos, ele irá quebrar o chão, então começará a pular de um lado para o outro. Fique no chão e espere até ele ficar tonto para atacá-lo.



Stage 5-1

ES1: Na área onde o vento sopra para cima, engula um inimigo para ficar com a habilidade Parasol. Destrua os blocos ao redor da passagem, entre e pegue a esfera.

ES2: Na parte onde há nuvens, pegue o poder Cutter. Avance até achar um caminho para cima. Use o Cutter no cipó para derrubar a plataforma e pegar a esfera.

ES3: Na área seguinte, pegue o poder Tornado e suba. Ao lado esquerdo dos cipós horizontais, há uma passagem. Entre e pegue a esfera no alto.

ES4: Na última área, acerte o botão e desça à frente do círculo com espinhos. Fique entre o maior e o menor, e ao chegar no final, pegue a esfera antes que os blocos bloqueiem a passagem.



Stage 5-2

ES1: Quando encontrar a bomba com desenho de caveira, carregue-a até encontrar o bloco amarelo e a arremesse. Entre na passagem, fique sobre o botão, segure o botão 1 do controle (use o direcional para controlar o ângulo) e arremesse uma bomba no bloco.

ES2: Após matar Moundo, engula-o para receber a habilidade Stone. Prossiga, acerte os troncos, com exceção do último, pois este bloqueia o caminho abaixo até a esfera.

ES3 e 4: Engula o inimigo brilhante para ganhar o poder Flare Beam. Pressione 1 e acerte o poder em todos os cilindros com estrelas para revelar segredos. Ao fazer isso no terceiro conjunto, desça a escada, avance e ative todos os cilindros com o poder. Entre na área sem cor, engula os blocos e arremesse contra o bloco bomba para avançar. Enfrente Sphere Doomer.



Stage 5-3

ES1: Na descida, note o inimigo carregando a chave do lado direito. Desça, chegue à frente dele, pegue a chave e abra o portão.

ES2: Ao subir pelas escadas, engula o inimigo para ganhar a habilidade Beam. Suba e no lado direito haverá uma passagem bloqueada por blocos. Acerte-os com o Beam e pegue a esfera.

ES3: Absorva os inimigos com capa para ganhar a habilidade Hi-Jump e avance. Fique sobre o botão da esquerda, use o poder para cima, agarre-se no puxador, desça e use o poder para a diagonal direita até pegar a esfera. Seja rápido, pois é temporário.

ES4: Na última área, está escondida atrás das nuvens, acima do inimigo voador.



Stage 5-4

ES1: Ao encontrar a segunda bota, entre nela e avance. Destrua o bloco amarelo, caia e pegue a esfera sobre os inimigos com espinho.

ES2: Está entre dois canhões que disparam bolas de fogo durante a subida pelas cordas.

ES3 e 4: Mate o inimigo brilhante com o martelo. Engula-o para virar Grand Hammer. Avance destruindo tudo. Acerte a mola com o poder para ser lançado para cima. Entre na passagem, cuidado para não ser esmagado e enfrente Sphere Doomer.



Stage 5-5

ES1: Enfrente o chefe Giant Edge. Engula-o para pegar o poder Sword. Avance e corte a corda.

ES2: Enfrente Mundo e engula-o para ganhar a habilidade Stone. Avance e destrua os blocos cinza.

ES3: Enfrente Water Galboros e engula-o. Com o poder Water, avance, jogue água nos blocos de fogo e pegue a esfera.

ES4: Enfrente Dubior. Engula-o e avance com o poder Spark. Fique próximo dos blocos cinza, chacoalhe o controle e aperte 1.



Stage 5-6 - Boss: Grand Doomer

Esquive-se das investidas e acerte-o quando possível. Quando ele soltar bolas de fogo, engula-as segurando 1 e chacoalhando o controle para cuspir nele. No momento que aparecer buracos negros ao fundo, corra e flutue. Quando o chefe virar uma sombra no chão, voe. Se perder o poder, engula as bolas de fogo que ele solta e acerte-o. Ele irá ao fundo da tela e disparará chamas. Flutue para esquivar.



Stage 6-1

ES1: Você verá a passagem ao lado do mecanismo que prendem. Atire-se do canhão no momento em que for se fechar para bater nele e cair. Entre na passagem e dispare-se do canhão para bater no bloco que se move.

ES 2 e 3: Engula o inimigo brilhante de fogo. Prossiga usando o poder e use-o no gigante inimigo bomba, próximo ao final da fase. Avance pela área sem cor sugando os inimigos e cuspindo-os nos blocos bombas. Depois, enfrente Sphere Doomer.



Stage 6-2

ES1: Engula o inimigo de água. Use o poder para acertar os blocos de fogo que ficam na parte superior e pegue a esfera.

ES2: Engula o inimigo de pedra. Na área aquática, você verá a peça entre círculos com espinhos. Suba e, fora da água, pressione 1 e para baixo para quebrar os blocos e pegar a esfera.

ES3: Enfrente Dubior e engula-o para virar Spark. Na área seguinte, perceba os blocos bomba na parte superior. A plataforma se moverá automaticamente, portanto, pressione 1 e para cima para destruir o terceiro bloco. Avance e pegue a esfera.

ES4: Puxe a alavanca para aparecer a chave. Carregue-a até o portão.



Stage 6-3

ES1: Na segunda área, o vento te soprará para a direita. Fique atento, puxe a alavanca na parte superior e pegue a esfera.

ES2: Pise no botão vermelho e plataformas subirão. Corra para pegar a Energy Sphere que está no espaço entre as duas plataformas.

ES 3 e 4: Engula o inimigo brilhante e ganhe a habilidade Flare Beam. Avance para a próxima área. Acerte todos os cilindros de uma vez (espere-os alinhar). Acertando todos, você descerá. Prossiga pela área sem cor e acabe com Sphere Doomer.



Stage 6-4

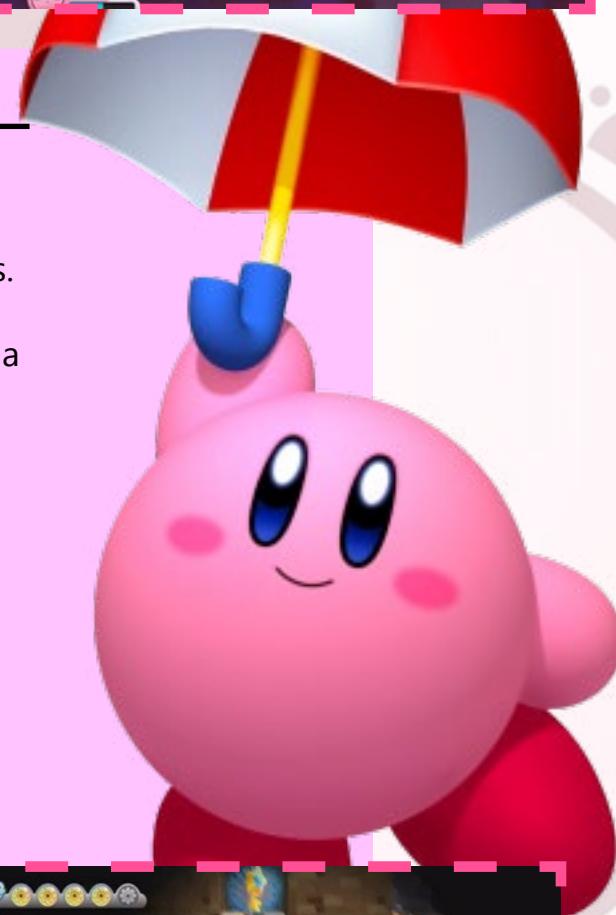
ES1: Na área escura, carregue a vela. Haverá o poder Hammer na parte superior, portanto, pegue-o. Ao descer, siga pelo caminho da direita e quebre os blocos.

ES2: Ao final da área escura, ignore a passagem. Destrua os blocos à esquerda, caia na água e entre na outra passagem. Deixe o fluxo de água te levar até a esfera.

ES3: Após a esfera anterior, enfrente o chefe metálico e engula-o para ganhar a habilidade Cutter. À direita, acerte o bumerangue (pressione e segure o botão 1) no botão e pegue a esfera.

ES4: Na área onde o fluxo da água te leva, desça após encontrar dois inimigos verdes. O fluxo da água te levará até a esfera.

ES5: Na área onde os peixes gigantes saem da parede, haverá uma passagem. Entre. Engula o inimigo para ganhar a habilidade Spark. Atire choque acima e pegue a vela. Pule para ver a chave e use o choque.



Stage 6-5

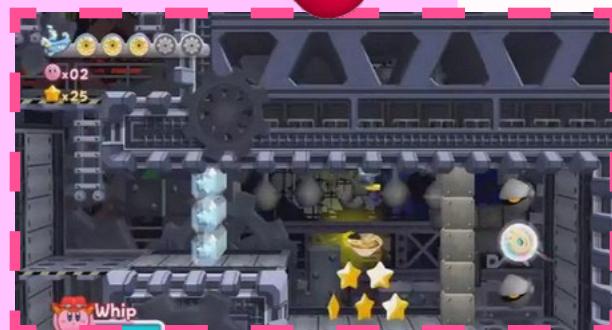
ES1: Na parte onde da parte superior desce plataformas, a esfera aparecerá à esquerda.

ES2: Na área da esteira, mate o grande inimigo e entre na passagem. Arremesse a chave na esteira e pegue-a do lado oposto.

ES3: A seguir, haverá outra área onde o teto desce. A esfera aparecerá no centro e no alto.

ES4: Na descida, pegue o cristal que te deixa invisível e desça as escadas. Haverá um caminho à direita, no qual você só passará invisível, para pegar a esfera ao puxar a alavanca.

ES5: Aparecerá na outra parte onde o teto desce.



Stage 6-6 - Boss: Metal General

Acerte ele o máximo que puder. Quando ele flutuar, esquive-se dos disparos e caso ele gire sua espada, voe. Se não estiver com algum poder, engula-a as estrelas que caem ou os mísseis e dispare contra ele. Quando a vida dele chegar à metade, ele irá preparar um foguete. Tente destruir para impedir que ele voe, senão você terá que esquivar de suas investidas.



Stage 7-1

ES1: Pegue a chave, corra para não deixar a bola de fogo te derrubar e abra o portão.

ES2: Enfrente Water Galboros e engula-o para pegar o poder Water. Carregue a chave, pressione duas vezes para a direita para Kirby “surfar” sobre o fogo e abra o portão. Apague os blocos de fogo sem destruí-los e pegue a esfera.



ES3: Pela parte onde os monstros saem da lava, acerte o bloco bomba entre os blocos cinza e entre na passagem. Você tem que abrir o caminho para o inimigo com a chave. Pise sobre o primeiro e segundo botão; não pise no terceiro; pise no quarto e quinto botão; não pise no sexto; no sétimo, espere a plataforma estar próxima e pise.

ES4 e 5: Engula o boneco de neve brilhante para virar Snow Bowl. Role para destruir tudo. Próximo ao final da fase, pare sobre o vulcão e entre na passagem. Avance pela área sem cor sugando os blocos e acertando os blocos bomba. Depois, enfrente Sphere Doomer.

Stage 7-2

ES1: Estará na descida, entre os inimigos do lado esquerdo.

ES2: Na descida, haverá um inimigo ninja ao lado da escada. Engula-o e abaixo, a parte de lava é um caminho que leva a uma passagem. Entre. Com o poder ninja, posicione-se no canto superior esquerdo, segure o direcional para Kirby se agarrar à parede e arremesse shuriken.



ES3: Pegue o poder Hi-Jump e suba com ele. Na parte onde a parede se fecha à direita suba usando o poder até chegar à esfera.

ES4 e 5: Enfrente Super Bonkers e engula-o para ganhar a habilidade Grand Hammer. Você verá colunas metálicas que podem ser marteladas. É preciso alinhar as marcações horizontais para explodí-las. Nas colunas mais altas acerte o golpe máximo (chacoalhe o controle) e nas mais baixas, o golpe comum. Desça as escadas, acerte todos os canos que saem fogo com o poder, entre na passagem, avance pela área sem cor e enfrente Sphere Doomer.



Stage 7-3

ES1: Na área onde há a sequência de quatro bolas de fogo que se movem verticalmente, quebre os blocos cinza no chão e pegue a esfera.

ES2: Na área seguinte, próximo à saída, tem uma bola de fogo gigante. Flutue até acima dela e entre na passagem. Entre na bota, pule sobre a lava e utilize os inimigos com espinhos para saltar. No final estará a esfera.

ES3: No local onde você carrega o trompete que te protege, quando a plataforma chegar ao topo, pegue a chave do inimigo e entre na passagem. Suba e leve-a até o portão.

ES4 e 5: Engula o espadachim brilhante. Com a habilidade, próximo do final, acerte o poder no vulcão e entre na passagem. Avance engolindo os blocos e cuspindo para abrir o caminho. Enfrente Sphere Doomer.



Stage 7-4 - Boss: Landia

Pegue o poder Leaf, será útil. Acerte Landia enquanto estiver parado e, se ele der uma investida, segure o botão A para se defender. Quando ele se separar em quatro dragões, evite ficar entre eles para não ser atingido e acerte golpes em um dos dragões..



Level 8

Kirby estará sobre o dragão. Dispare contra os inimigos e tome cuidado para não ser esmagado pelos inimigos maiores. Segure o botão para soltar uma bola de fogo maior. Depois, acerte os botões para abrir o caminho.



Boss: Lor & Magolor

Acerte quando tiver oportunidade e esquive-se dos disparos de Lor. Quando ele soltar uma onda de vento, fique na parte inferior da tela. Quando ele vier por trás de você, esquive-se dos golpes e atire nele.



Final Boss: Magolor

Um poder interessante para pegar é o Spark. Pressionando 1, você cria uma onda de choque e consegue se defender dos disparos menores de Magolor. Quando aparecer marcar roxas no chão, esquive-se para não ser atingido. Na hora em que ele for para o canto da tela, corra para um canto para não ser sugado. Quando Magolor carregar o poder brilhante, flutue, pois este lhe causará muito dano.

Na segunda parte, ele ficará com uma proteção. Espere aparecer um inimigo de fogo brilhante e engula-o. Acerte o poder ao contrário da direção do chefe: por exemplo, se ele estiver virado para a esquerda, faça o golpe vir da direita para a esquerda, ou vice-versa. Depois, você perderá o poder de fogo. Esquive-se dos ataques, engula o inimigo para virar Flare Beam e acerte o chefe. A seguir, finalize-o com o poder da espada.

A batalha ainda não terminou. Magolor ficará mais forte. Quando ele arremessar inimigos, engula-o para ganhar alguma habilidade. Acerte-o quando puder e cuidado quando aparecer estrelas na tela, pois sairão lanças. Após isso, ele irá até o final da tela e atacará pelas laterais. Primeiro, fique no chão e na segunda vez, flutue. Cuidado com o golpe carregado deste chefe. Quando ele fizer um desenho, não se posicione na parte escura para evitar possíveis danos. Esquive-se das espadadas dele e, ao final, terminará de vez a luta.



Extras

Para desbloquear os extras do game é preciso reunir determinado número de Energy Spheres. Listamos abaixo o número de esferas para liberar cada desafio que podem ser acessados pelo navio (para fazer 100% é preciso pegar todas as esferas e passar por todos os challenges):

SWORD CHALLENGE (7 Energy Spheres): colete todas as moedas e mate inimigos com o poder Sword.

NINJA DOJO (15 Energy Spheres): nesse minigame é preciso movimentar o Remote na hora exata para acertar o alvo.

COPY ABILITY ROOM 1 (20 Energy Spheres): é uma sala para treinar os poderes Sword, Fire, Weedly, Leaf e Cutter.

WHIP CHALLENGE (25 Energy Spheres): desafio para atingir a pontuação com o poder do chicote.

SCOPE SHOT (30 Energy Spheres): é um minigame de apontar e atirar. Faça a melhor pontuação.

HI-JUMP CHALLENGE (35 Energy Spheres): faça a melhor pontuação com o poder Hi-Jump.

COPY ABILITY ROOM 2 (40 Energy Spheres): local para treinar os poderes Spark, Beam, Whip, Parasol e Stone.

BOMB CHALLENGE (50 Energy Spheres): atinja a melhor pontuação usando a habilidade Bomb.

COPY ABILITY ROOM 3 (60 Energy Spheres): treine com os poderes Water, Hi-Jump, Tornado, Bomb e Spear.

WATER CHALLENGE (70 Energy Spheres): desafio de pontuação com o poder Water.

COPY ABILITY ROOM 4 (80 Energy Spheres): treine com os poderes Ice, Hammer, Fighter, Wing e Ninja.

WING CHALLENGE (90 Energy Spheres): atinja a pontuação com o poder Wing.

ITEM CHALLENGE (120 Energy Spheres): no desafio, você precisará carregar chaves, usar a bota, carregar o trompete, carregar o cristal e arremessar bombas para atingir a melhor pontuação.

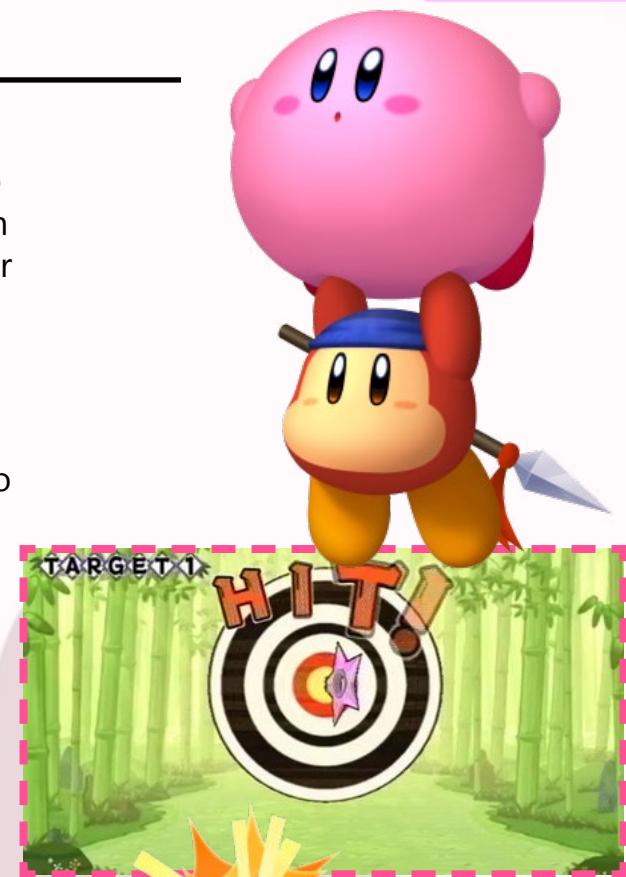
THE ARENA: liberada ao matar Magolor, você enfrentará todos os chefes.

SOUND TEST: termine o game para poder ouvir todas as canções.

EXTRA MODE: é um modo mais difícil;

TRUE ARENA: mais difícil que a The Arena, é liberada após terminar o Extra Mode.

KIRBY MASTER VIDEO: é preciso terminar o jogo com 100% no modo normal e no Extra Mode, além de terminar a The Arena e a True Arena.



Especial

FERIAS



O fim do ano está chegando e traz consigo alguns meses de curtição. Além das viagens, passeios e tempo livre para ficar de bobeira (convenhamos que até isso é mais interessante do que nossas atividades diárias), essas semanas nos dão uma ótima oportunidade para pôr em dia aquela listinha de jogos que estamos prometendo jogar há muito tempo. Sejam games casuais, sejam jogos para brincar com a galera ou até mesmo aventuras para se comprometer de verdade, esta é a melhor época para curti-los! É por isso que nós, do Nintendo Blast, fizemos este Especial para ser o seu guia quando não souber o que jogar diante de tanto tempo livre! Só tome cuidado para não fazer do seu quarto uma caverna escura e se trancar lá o verão inteiro!

por **Rafael Neves**

Revisão: Sérgio Oliveira e Jaime Ninice.

Diagramação: Alex Silva

Pra jogar com a galera

Apesar de não estarem tão bem conectados à jogatina online, os consoles da Nintendo atraem um tipo especial de jogo: aqueles para reunir a turma toda na mesma sala e rir junto enquanto competem ou cooperam em divertidos games. Aqui vão alguns jogos que não podem estar de fora de suas reuniões com a turma, seja em rede ou localmente.

Mario Kart 7 (3DS)

Talvez ainda demore um pouco para Mario Kart 7 chegar às nossas mãos, mas, quando enfim acontecer, compensaremos toda essa ansiedade com uma excelente jogatina! A customização dos karts, asa-delta e hélice dos automóveis, novos itens (Tanooki e Lucky 7), novos corredores (Metal Mario, Honey Queen...) e 16 novas pistas farão a festa em nosso 3DS. Prometemos lotar o servidor online do jogo (que conta com diversas novidades interessantes) com múltiplas partidas ao redor do globo. Então prepare-se, Nintendo.



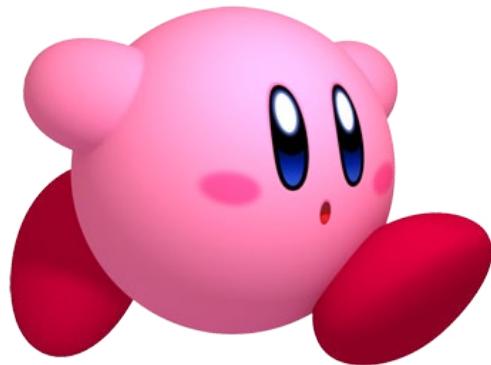
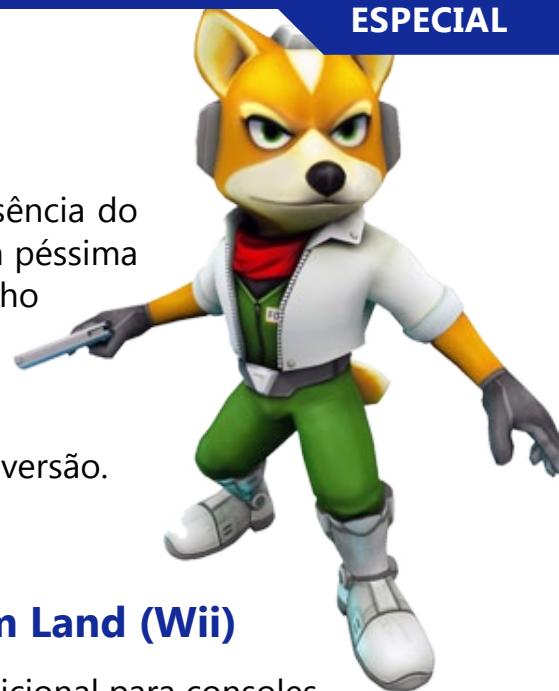
Call of Duty: Modern Warfare 3 (Wii) e Conduit 2 (Wii)

Se você curte um delicioso FPS, encontrará em MW3 e Conduit 2 uma diversão prolongada nestas férias - ainda mais se você explorar a função chave desses games: o multiplayer. MW3 traz o nome de uma franquia de peso nas costas e promete não decepcionar no Wii, trazendo modos cooperativo e competitivo online. Mas se você prefere um pouco de exclusividade e um estilo futurista, Conduit 2 traz diversos modos de jogo para você e sua turma explorarem por horas! Se estiver empacado na aventura, leia nosso Detonado na Edição 21 da Revista.



Star Fox 64 3D (3DS)

Star Fox 64 3D (3DS): Ok, todos nos decepcionamos com a ausência do modo online, mas isso não faz da versão 3D desse clássico uma péssima escolha para jogar com os amigos. Basta apenas um cartucho para que você e até mais 3 colegas se divirtam com partidas multiplayer a bordo das Arwing cheias de itens e power-ups. A possibilidade de ligar a câmera do 3DS para ver o rosto de vitória ou de derrota de seus amigos incrementa ainda mais a diversão.

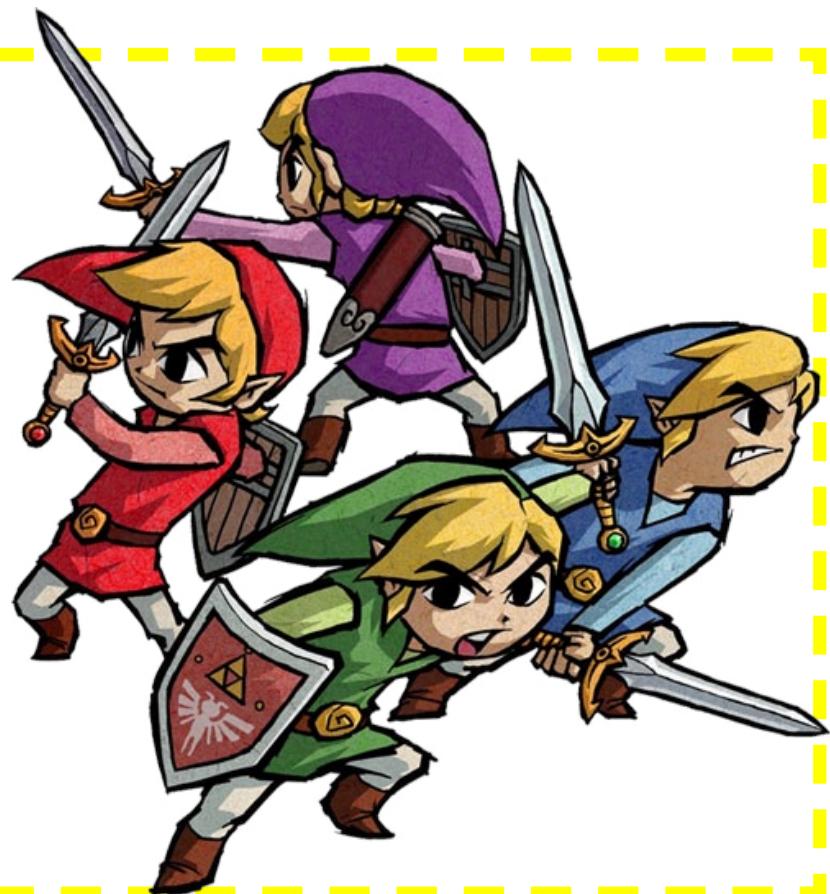


Kirby's Return to Dream Land (Wii)

Após anos sem um game tradicional para consoles, Kirby recebeu o belíssimo Epic Yarn, mas agora é hora de voltar ao estilo clássico da série. Return to Dream Land coloca você e mais 3 amigos em uma aventura multiplayer por diversos ambientes da série. Com novos poderes e a possibilidade de utilizar outros personagens jogáveis (King Dedede, Meta Knight e Waddle Dee), é um grande jogo para curtir com a galera. Explorar Dream Land nunca mais será a mesma coisa na companhia de alguns bons amigos!

Não deixe de baixar: The Legend of Zelda: 4 Swords - Aniversary Edition (DSi)

Além de ser muito recomendado, não há razão para ele não estar no seu DSi, DSi XL ou 3DS, afinal, é um título totalmente gratuito (pelo menos até 20 de fevereiro de 2012). Para comemorar o aniversário de $\frac{1}{4}$ de década de Zelda, nada melhor do que explorar dungeons com os amigos. 4 Swords mistura cooperatividade à competitividade nos estágios do título original lançado para GBA e ainda traz dungeons retrô, onde todos os elementos de jogo voltam ao estilo de A Link to the Past (SNES), Link's Awakening (GBA) ou Zelda (NES).



Até seu tio vai querer jogar!

Uma das características chave do Wii é sua capacidade de entreter até mesmo quem nunca tocou num joystick. Se tiver de divertir aquele tio que só conta piada antiga, aquela avô (avó) que adora apertar suas bochechas ou um primo que está passando alguns dias em sua casa, aqui vão algumas sugestões:

Wii Play Motion (Wii)

Apesar de todas as críticas à simplicidade e a falta de conteúdo, Wii Play Motion segue a linha de títulos "Wii", como Wii Sports e Wii Party, trazendo uma versão melhorada do divertido Wii Play. Com o acessório Motion Plus (ou um Wiimote Plus), a precisão deixará estas bizarras experiências muito mais engraçadas. A praticidade de Wii Play Motion vem a calhar se aqueles que estiverem jogando com você forem do tipo que nem sabe onde fica o botão A.



O sucesso da Ubisoft agrada quase todo o tipo de jogador e não é preciso muita complicaçāo para aprender a jogar. O visual segue o estilo mega-colorido da série, mas agora com muito mais conteúdo do que as versões anteriores e uma lista de músicas inspiradora que conta com sucessos da música pop.

Depois de alguns minutos, até a sua mãe vai estar dançando Pump It na frente da televisão, ainda mais com os divertidos novos modos de jogo.



Just Dance 3 (Wii)

Diane de tantas coletâneas de mini-games mediocres para o Wii, é difícil achar as poucas que realmente prestam. Felizmente, Go Vacation é uma delas! Ao contrário de Wii Sports Resort, aqui você irá se aventurar por Kawai Island, uma ilha tropical repleta de resorts, cada um deles com diversos mini-games esportivos que juntos somam mais de 50. Os diversos esquemas de jogabilidade (do Wiimote Plus à Balance Board) oferecem ricas experiências, embora nem todas funcionem tão bem. Explorar essa ilha (sim, é possível se movimentar livremente por ela) será uma diversão e tanto para você e sua família.

Mario Sports Mix (Wii)

Para ensinar seus parentes a jogar, nada melhor do que a magia do universo de Mario. Sports Mix é um misto de diversos esportes, que vão de hóquei e basquete até vôlei e queimada. Concebido pelas mãos da Square-Enix, possui, além da turma do Reino do Cogumelo, personagens icônicos das séries Dragon Quest e Final Fantasy, como Black Mage e Slime. Mesmo que você não tenha tanta gente com quem brincar, pode se divertir nas partidas online que Sports Mix oferece.



Não deixe de baixar: Fluidity (Wii)

A água é um bem precioso para a humanidade, tamanha importância levou o recurso a ser o conceito base de um divertido game para o WiiWare. Controlando uma poça de água pelos movimentos do Wiimote, você deverá resolver puzzles, coletar itens e desbravar diversos ambientes nos três estados físicos da substância: sólido, líquido e vapor. Mais intuitivo, impossível!

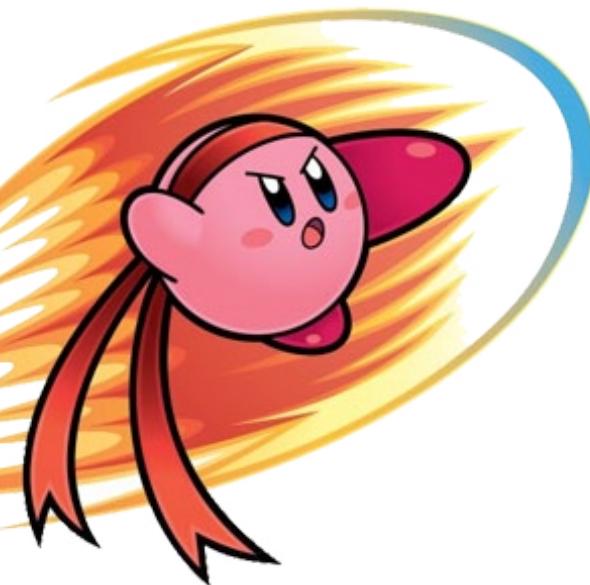
Jogatina em dupla

Embora o multiplayer para 4 ou até 8 pessoas seja bem divertido, é bom mergulhar em aventuras na companhia de um amigo especial. Os games abaixo trazem o melhor da diversão a dois no Wii, 3DS e DS.

Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)

Mercenaries 3D traz uma das melhores jogatinas em dupla do 3DS até agora. O modo Mercenaries de Resident Evil 4 e 5 virou motivo suficiente para ganhar seu próprio cartucho. Essa versão conta com skills, muitas armas e vários personagens e trajes para cada um. As diversas missões que exigem matar zumbis no menor tempo possível tornam-se ainda mais divertidas se superadas com uma mão amiga - seja localmente ou online - ainda mais com um visual tão caprichado.





Kirby Super Star Ultra (DS)

Pode ser um game antigo, mas esse remake do clássico Super Star para SNES é tacada certa para quem procura entretenimento a dois no DS. A coletânea de jogos do Kirby conta com todos os games da versão original e alguns novos, sem falar em clássicos e originais mini-games que valem cada segundo investido. É muito conteúdo, o que rende várias e várias horas de diversão com um amigo. Apesar de poder ser jogado com um cartucho só, há limitações, então o melhor a se fazer é cada um arranjar a sua cópia.



Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)

A versão 3D do clássico de pancadaria da Capcom foi o carro-chefe da primeira leva de jogos do 3DS - e até hoje continua como uma das melhores opções para se divertir em dupla. 3D Edition oferece lutas intensas que farão você e seu amigo treinarem duro até o momento do confronto entre os dois. E o melhor é que, se não conhece alguém que possua um 3DS ou ele mora muito longe, você pode disputar partidas online!



The House of the Dead: Overkill (Wii)

Se você é daqueles que gastava fichas e mais fichas em fliperamas onde era preciso pipocar a cabeça de zumbis com uma arma, vai se encantar por Overkill. Uma resurreição do clássico arcade, é perfeito para os mais old schools reviverem os anos dourados. Se você conhece outra pessoa que também é bem apegada a esse passado, não perca tempo e chame-a para a jogatina. Os controles do Wii revivem muito bem o nostálgico genocídio de zumbis. Prepare-se para muito sangue!

Sin and Punishment: Star Successor (Wii)

Se você ainda não jogou esse verdadeiro arcade transformado em jogo de Wii, tá esperando o que? Star Successor teve um lançamento ofuscado por outros títulos importantes, então essa é uma ótima oportunidade para você jogá-lo, já que o Wii não anda com a melhor safra de jogos ultimamente. Esse shooter em trilhos segue o estilo clássico com uma dificuldade elevada, foco no score do jogador e ritmos eletrônicos ao fundo. Com certeza faz jus ao seu antecessor para o N64, igualmente ignorado por muitos jogadores. E o melhor: pode ser desfrutado do início ao fim por dois jogadores.



Não deixe de baixar: Photo Dojo (DSi)

Se você e seu amigo têm alguma rivalidade, mas não podem pôr à prova suas habilidades sem ir contra alguma lei, que tal fazer isso virtualmente? Esse simples game de luta transformará você e sua turma em um lutador através de suas fotos e vozes gravadas pelo microfone. Além de prático (basta um DS ou 3DS para jogar), é bem barato: apenas 3 reais.

Diversão de bolso

Jogar em plataformas portáteis é fundamental em viagens e passeios, mas é preciso bons e práticos títulos para fazerem valer o console. Os games abaixo são exemplos de como explorar seu DS e 3DS.

Professor Layton and the Last Specter (DS)

A mais nova empreitada de Layton no DS é motivo de sobra para você mergulhar mais uma vez no universo da franquia. The Last Specter traz centenas de puzzles como recheio de uma trama muito bem bolada. É um ótimo título tanto para passar horas quebrando a cabeça nos enigmas, quanto para brincar com o RPG London Life na fila do cinema.





Super Mario 3D Land (3DS)

Ao misturar o estilo 2D de *New Super Mario Bros. (DS)* ao 3D de *Galaxy (Wii)*, *3D Land* já tem lugar garantido em nossa estante. Projetado para ser um game realmente de bolso e não um simples Mario jogado no 3DS, promete entreter gregos e troianos com uma imensidão de ambientes e power-ups. Os mais iniciantes se divertirão horrores, pois há dicas e atalhos. Já os mais hardcore passarão horas explorando os cenários, procurando a melhor pontuação e compartilhando com a galera via Street Pass.



Sonic Generations (3DS)

Direto do túnel do tempo, a versão moderna e a clássica do ouriço azul da SEGA prometem trazer o jogo mais alucinante e vibrante do 3DS. A versão para o portátil dessa empreitada promete compensar bem a ausência do título no Wii ao nos ofertar estágios completamente originais e que não estão presentes na versão para consoles de mesa. Quem disse que Mario seria o único a trazer diversão ao 3DS neste fim de ano?



Kirby Mass Attack (DS)

O quarto título de Kirby a dar as caras no DS promete fechar com chave de ouro a presença da bolota rosa no portátil. Ousando mais uma vez com jogabilidade inovadora pela touchscreen, como fez *Canva's Curse (DS)*, *Mass Attack* divide Kirby em 10 iguais a si próprio. Guiar os heróis rosados com a stylus será sua tarefa nos diversos e desafiantes estágios desse título, que traz, mais uma vez, toda a fofura e o colorido da franquia.

Tetris: Axis (3DS)

Mesmo com tantos jogos complexos anunciados e vendidos, há alguns com conceitos simples, mas que são muito divertidos! Tetris: Axis é, sem dúvida, a versão definitiva do clássico título. Axis traz mais de 20 modos de jogo, que vão do tradicional Tetris até a integração com Realidade Aumentada. Além de um incrível passa-tempo, Axis também pode ser um daqueles títulos para levar a sério, pois é possível disputar partidas online com seu Mii e participar dos rankings mundiais!



Não deixe de baixar: Pyramids (3DS)

Depois da Pokédex 3D e das séries 3D Classics, o eShop recebe mais um game em 3D! Pyramids é um side-scrolling que mistura puzzle e garante muita diversão em seus mais de 50 estágios divididos em 6 mundos. Se está procurando algo prático para brincar a qualquer instante, Pyramids é uma ótima escolha!

Grandes aventuras

Épicas e longas, algumas aventuras precisam de um tempinho livre para serem curtidas da forma como devem. Se não sabe em que empreitada investir, talvez os títulos que trouxemos lhe convençam de jornadas que valem a pena serem desbravadas.

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

Convenhamos: esta lista não precisaria nem lembrá-lo, pois Skyward Sword já está há meses em sua listinha de games para detonar nas férias. O primeiro Zelda pensado especialmente para Wii transformará o Wiimote Plus (ou um Wiimote com o acessório Wiimotion Plus) em uma espada. Explorar as belíssimas paisagens de Hyrule e Skyloft usando novos itens, descobrindo novas raças e conhecendo novos personagens será nossa meta para este fim de ano. Preparado para perder alguns quilinhos sem nem precisar de uma Balance Board?





Solatorobo: Red the Hunter (DS)

Este RPG de ação japonês tem tudo para divertir você por muito tempo com o seu DS, principalmente se ainda está em dúvidas sobre trocar ou não o portátil por um 3DS. No papel de Red Saverin, você enfrentará muitos desafios junto a seu robô DAHAK nas ilhas flutuantes da Sephered Republic, onde vivem animais humanizados, como o próprio Red. Para pôr um fim nas ações do gigante Lares, você viajará por diversos cenários, confrontará adversários em um sistema de batalhas inusitado e conhecerá muitos personagens - tudo isso com um visual e trilha sonora ótimas, além de animações muito bem feitas. Solatorobo pode ser uma das últimas grandes aventuras do DS, então não deixe essa oportunidade passar! Se precisar de mais conteúdo, é possível baixar inteiramente de graça!

Rayman Origins (Wii)

Após hibernar por muito tempo, Rayman "volta às origens", como diz o próprio nome do game. Origins é o que muitos fãs do herói esperaram por anos, um side-scrolling tradicional, onde, além de pular por plataformas, você terá de resgatar Electoons, vencer inimigos e imergir em elementos de gameplay que vão sendo adicionados aos poucos. Escalar paredes, flutuar, encolher-se, tudo poderá ser feito. Mas o melhor é que, além de tudo isso, o game pode ser jogado com mais 3 amigos utilizando o próprio Rayman ou seus companheiros como personagens jogáveis. O estilo artístico pra lá de inusitado da série volta com tudo, repleto de cenários estranhos e músicas tocantes - o enredo também é bem original e engraçado.



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

A versão 3D de Ocarina of Time foi um presente tão bem projetado pela desenvolvedora Grezzo que foi uma desonra jogá-lo do início ao fim aproveitando os intervalos do trabalho ou as idas ao banheiro. Ocarina of Time 3D merece uma jogatina comprometida e longa para explorar Hyrule como nunca fizemos. Se já zerou uma vez, aproveite as férias para explorar a versão Master Quest, que conta com todos os cenários espelhados e dungeons redesenhadas (leia: bem mais difíceis).

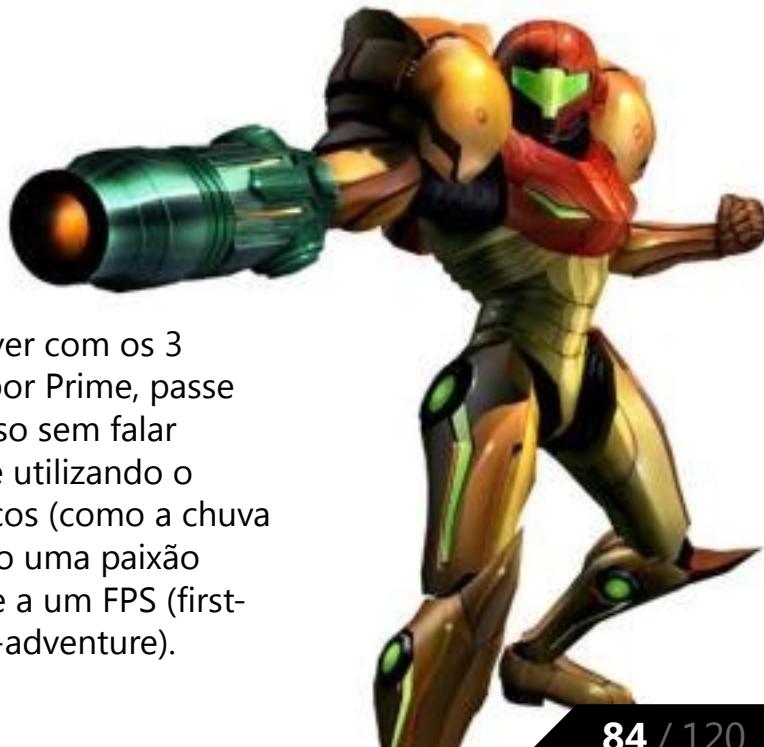
Okamiden (DS)

Estreitando o limite entre videogame e arte, Okamiden é uma aventura sem igual para o DS. Guiar o filhote da Amaterasu (de Okami, Wii), o jovem Chibiterasu, por cenários tipicamente nipônicos em uma jornada épica é uma das melhores experiências que se pode ter. As diversas transformações do lobinho, a utilização do Celestial Brush pela stylus e o roteiro muito bom são motivos de sobra para mergulhar neste universo. Não teve tempo de fazer isso ainda? É nesses momentos que alguns



Kingdom Hearts Re:coded (DS)

Esse remake de um game para celular chegou no início do ano, mas ainda tem muitos motivos para lhe fazer jogar. A aventura de Data Sora por versões digitalizadas da primeira aventura para o PS2 conta com elementos de plataforma, shooters e muitas outras variações do tradicional esquema de exploração e combate. Embora o roteiro não chegue perto dos games da série principal, dá uma dica para o que virá em Kingdom Hearts DDD (3DS). Se você é fascinado por esse cross-over entre Disney e Final Fantasy, Re:coded é uma ótima pedida!



Metroid Prime Trilogy (Wii)

A grana tá apertada para comprar muitos títulos para o verão? Se o problema for dinheiro, Metroid Prime Trilogy é, de longe, a melhor escolha para o Wii. Pelo preço de um jogo comum, o pacote metálico traz um disco dual layer com os 3 games da fase Prime da série Metroid. Comece por Prime, passe por Echoes e termine a saga com Corruption - isso sem falar nos extras, no multiplayer e na nova jogabilidade utilizando o pointer do Wiimote. Há inúmeros aspectos gráficos (como a chuva no visor ou o vapor ofuscando a visão) que trarão uma paixão especial por essa aventura. Trilogy não se resume a um FPS (first-person-shooter), mas sim a um FPA (first-person-adventure).

Jogos para realmente se comprometer

O sufoco do dia-a-dia nem sempre nos permite compromisso de corpo e alma a alguns títulos importantes. Nestas férias, não deixe os segundos passarem sem estar imerso nestes excelentes games!

Pokémon Black & White (DS)

A 5ª geração de monstrinhos de bolso foi uma surpresa para o DS e, como todo Pokémon, treinar seus Pokémons é algo que exige tempo e dedicação. Nestas férias, é certo que torneios irão pipocar pela interação online ou em eventos de cultura pop. Essas semanas sem nada para fazer serão perfeitas para estudar estratégias, calcular atributos e deixar seu time de 6 mascotes prontinho para os confrontos. Todas as novidades de Black & White deixarão você preso a essa conhecida franquia por muito tempo!



Dragon Quest Monsters: Joker 2 (DS)

Se você não foi muito com a cara dos novos monstrinhos de Pokémon Black & White, talvez encontre uma ótima oportunidade com as criaturas desenhadas por Akira Toriyama (autor de Dragon Ball) em Dragon Quest Monsters: Joker 2. O enredo pode parecer um mero pretexto para fazê-lo enfrentar monstros, juntá-los à sua equipe, treiná-los e enfrentar outros caçadores em partidas online, mas funciona perfeitamente. Se você se comprometer com Joker 2, posso garantir que terá uma boa diversão nestas férias.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked (3DS)

Embora a série Shin Megami Tensei tenha tanta qualidade quanto outras franquias de RPG famosas, como Dragon Quest e Final Fantasy, pouca gente sabe disso. Se você é apaixonado pelo gênero, encontrará nesse título uma experiência única. Overclocked mistura um RPG tático a batalhas em turnos em um enredo apocalíptico e repleto de personagens ímpares. Se já jogou a versão para DS, talvez queira começar essa aventura outra vez, pois a versão para 3DS é completamente dublada, conta com novas missões e monstros e um 8º dia, se é que me entende.



Radiant Historia (DS)

Radiant Historia pode ser um dos últimos RPGs de uma plataforma que fez a festa com o gênero, mas tem mil e uma razões para estar em sua lista de games para estas férias. Um enredo ótimo e original, um sistema de batalhas muito divertido e visuais interessantes são algumas delas. Mas, se não for o bastante para você, coloque nessa mistura viagens no tempo muito bem arquitetadas e que permitem diversos rumos para o fim do game. Poucos são os RPGs tão profundos e bem pensados como Radiant Historia, então não deixe essa pérola passar!

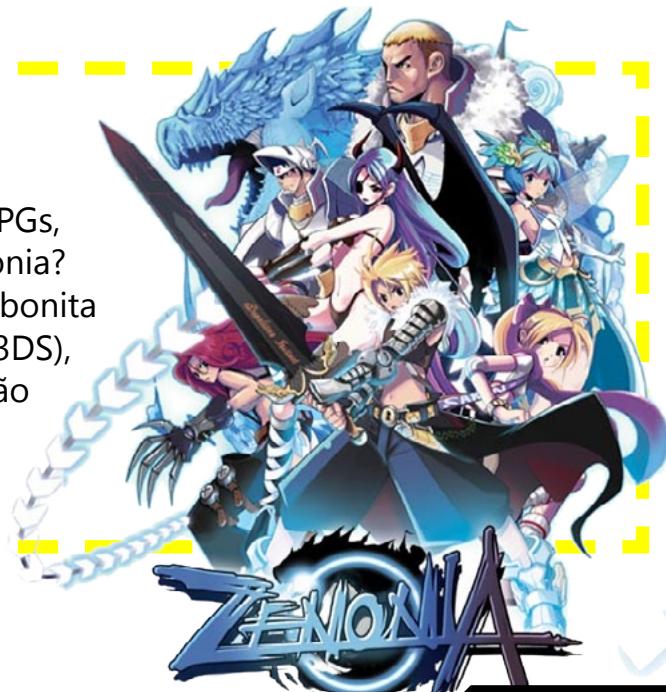


Monster Hunter Tri (Wii)

Ainda não teve tempo de curtir esse excelente RPG da Capcom? Monster Hunter é um game de caça onde não existe a noção de "level" dos personagens, não há como saber o HP dos monstros, muito menos travar a mira nos adversários? Um jogo incompleto, então? Muito pelo contrário! Tri traz conteúdo o suficiente para você se arriscar em caçadas a monstros que nem mesmo cabem na tela. O game exige muito comprometimento, pois seu instrumento de jogo é a experiência pessoal com os hábitos dos inimigos, seus trejeitos e fraquezas. A opção de enfrentar monstros online com até 3 outros caçadores é uma das melhores experiências do Wii.

Não deixe de baixar: Zenonia (DSi)

Após passar por diferentes celulares, Zenonia chega ao DSiWare. Em um portátil repleto de bons e profundos RPGs, há espaço para algo um pouco mais simples como Zenonia? Apesar de tudo, o game oferece uma jornada divertida, bonita e cheia de conteúdo para os fãs do gênero. No DSi (ou 3DS), os controles tornam-se mais confortáveis em comparação aos vistos no iPhone, o que garante uma aventura sem tanta dor de cabeça para mover o personagem.



Games para relaxar

Você pode ser um gamer hardcore, mas há momentos em que os jogos são uma ótima chance de relaxar um pouco. Para isso, não fará mal arriscar estes casuais e tranquilos jogos.

Nintendogs+cats (3DS)

A fórmula de Nintendogs é perfeita para quem quer relaxar um pouco após meses de trabalho e estudo. Cuidar de um filhote virtual é uma experiência tranquila, mas que requer cuidado. O seu cachorro ou gato não vai dar tanto trabalho quanto um de verdade, mas não é por isso que você deve largá-lo lá sozinho o verão inteiro. Dê banho, alimente, brinque, ensine truques pelo microfone e dispute campeonatos neste felpudo título para 3DS, que é a última palavra em Tamagotchi.



Harvest Moon: The Tale of Two Towns (DS/3DS)

Não importa que portátil você tenha - seja um DS, 3DS, DSi ou DSiXL -, não tem mais razões para ficar estressado nestas férias. A tradicional série que coloca o jogador no lugar de um fazendeiro está de volta aos portáteis da Nintendo. Esqueça papeladas e cálculos matemáticos, aqui você deve apenas se comprometer com sua colheita, com as datas dos festivais e com o seu gado. Two Towns, como diz o nome, traz a possibilidade de escolher entre duas cidades para morar, lembrando que o título ainda aguarda novas mecânicas para os fãs da série - dessa vez, até abelhas e alpacas podem ser criadas.

Pilotwings Resort (3DS)

Se não pode ir a um resort de luxo para desfrutar de alguns dias de pura tranquilidade, dá para viajar com seu Mii a Wuhu Island por um preço muito mais justo. A ilha que foi palco de Wii Fit e Wii Sports Resort agora dá vida à radicalidade de Pilotwings, clássica franquia que nasceu no SNES. Explorar a ilha com um avião, sentir a profundidade do céu com uma asa-delta ou se divertir com um jet-pack, tudo pode ser feito nesse maravilhoso game para o 3DS. Se já tiver relaxado, hora de lutar pelos melhores ranks e pontuações.



Fishing Resort (Wii)

Talvez pescaria seja tão monótono quanto o seu cotidiano, mas Fishing Resort apresenta uma experiência de pesca que promete não ser tão chata quanto parece. Este (esse) casual game levará você a vários e ricos ambientes, como geleiras e a selva, para fisgar diferentes tipos de peixes - são mais de 200 espécies. Além de diferentes trajes e outras customizações, você poderá se juntar a um amigo para pescar em qualquer lugar, desde que tenha um pouco de água.



Steel Diver (3DS)

Este é um dos games de lançamento do 3DS que para muitos passou despercebido, mas que, se você procura uma boa distração, é uma excelente pedida. Embora um pouco limitado, esse simulador de submarino traz um conceito bem original que o entreterá por muito tempo. O foco não é a ação, mas a paciência, logo, é perfeito para aquelas tardes deitado numa rede de sua varanda. Steel Diver te levará a diversas grutas submarinas e eventuais disputas contra frotas inimigas.

Não deixe de baixar: Plant vs. Zombies (DSi)

Quando zumbis tentarem dar um fim na tranquilidade de suas noites, ninguém menos do que seu jardim para impedir a invasão dos mortos-vivos. Plant vs. Zombies apresenta um tradicional estilo de tower-defense, com comandos simples, mas que requer estratégia e planejamento das jogadas. A ambientação é muito boa e provavelmente lhe manterá preso ao jogo em seus momentos de jogatina descomprometida. O interessante também são os mais de 20 mini-games que esse título para DSiWare e eShop traz.



Dicas

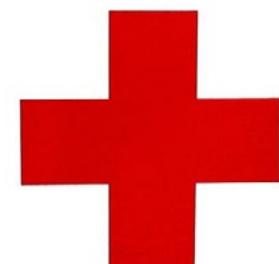
Tome cuidado com a voltagem!

Se você é um gamer, um DS, um Wii ou um 3DS estarão com certeza em sua mala nas eventuais viagens do verão. Mas cuidado para não cometer um vacilo comum e que transformará seu portátil em um peso de papel: a voltagem. Alguns lugares trazem tomadas com potenciais maiores do que o suportado pelo carregador padrão do DS ou 3DS, que é AC 110V, o que pode danificar severamente o aparelho. Em todo lugar novo que chegar, procure saber da voltagem e não esqueça de comprar um transformador ou um carregador bivolt antes da viagem!



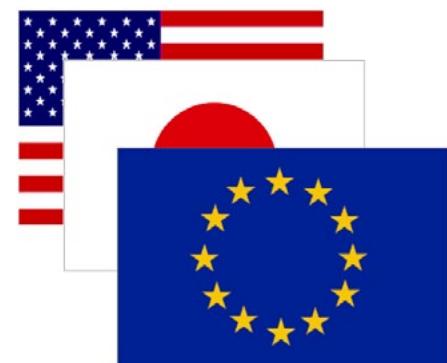
Cuidados com a saúde são importantes!

Talvez você seja daqueles que não liga nem um pouco para os avisos de segurança dos jogos, mas eles vem inclusos em nossos games preferidos por algum motivo. Não deixe de praticar exercícios físicos, faça pausas nas jogatinas (especialmente os que envolvem movimentos) e cuidado com o abuso do efeito 3D do 3DS. Para mais detalhes, leia sempre o manual de seus games e consoles.



Não se esqueça da trava de região!

Caso tenha o prazer de explorar novos continentes e poder comprar lá ou encomendar games e consoles para curtir nas férias, não se esqueça que as plataformas Nintendo trazem a infeliz trava de região. Os consoles vendidos aqui são de modelo americano, então não conseguirão rodar games europeus ou japoneses. Fique atento a esse detalhe antes de encher o carrinho com Xenoblade e outros games que você não encontra por aqui.



Reúna os amigos!

Jogar sozinho nem sempre é a melhor escolha quando se tem games com um grande potencial multiplayer. Mesmo aqueles games que podem ser desfrutados em partidas online, chamar os amigos para jogar do seu lado é sempre uma atividade prazerosa. Se você tem um 3DS, uma ótima forma de encontrar gente para jogar, trocar Miis pelo Street Pass e fazer amigos é pelos Meetups que estão fazendo bastante sucesso aqui no Brasil. Basta entrar no site (<http://www.meetup.com/Nintendo3DS/>) e encontrar o mais próximo de você!





por **Rafael Neves e
Felipe Antunes**

Revisão: Rafael Neves e
Jaime Ninice. Diagramação:
Guilherme Vargas

Série Super Mario Land

Em time que está ganhando, não se mexe, certo? Para a Nintendo, não é bem assim. Super Mario Bros. e suas sequências faziam um sucesso estrondoso nos consoles de mesa quando a Big N resolveu levar a fórmula para a palma da mão dos jogadores através do Game Boy. Mas a gigante de Tóquio não se limitou a simplesmente em levar Mario ao portátil monocromático, ela resolveu mudar completamente a ambientação dos 3 games que lançou de uma forma radical - em primeiro lugar, nem foi Miyamoto o criador, mas, sim, Gunpei Yokoi, um dos pais de Metroid. Na série Super Mario Land, Mario resgatará princesas diferentes, caminhará por mundos estranhos, enfrentará inimigos que não são Gombas ou Koopa Troopas e derrotará vilões bem esquisitos - Mario nem é o protagonista em todos os três jogos! Embarque conosco nessa viagem no tempo para dar uma olhada nestes 3 excelentes, porém adversos, games do bigodudo!



Se você achava que o "Land" de Super Mario 3D Land (3DS) surgiu do nada, melhor tirar a poeira do seu Game Boy ou conectar-se à eShop do 3DS para conhecer este clássico dos jogos portáteis: Super Mario Land (GB). Se você achou a boxart do jogo (ao lado) estranha, então sua primeira impressão está absolutamente correta! Super Mario Land, apesar de seguir o sucesso de Super Mario Bros., talvez seja um dos games da franquia Mario mais esquisitos já visto. Continue lendo para saber por que, apesar de diferente, é um dos mais divertidos games para carregar no bolso.

Um Mario nada convencional

Um reino encantado vivia em paz e harmonia, quando, de repente, um vilão do mal aparece com uma ambição: conquistar cada parte deste reino. Ele não só é assim egoísta como também quer a mão da princesa em casamento, mesmo que, para isso, precise sequestrar-la! No entanto, há um herói que não deixará o vilão se sair tão bem em sua ambição. Para isso, esse salvador enfrentará diversos perigos para chegar até o local onde o inimigo aprisiona a donzela e libertá-la de suas garras!



Bem, se trocarmos cada um dos elementos desse clichê por personagens e cenários da série Mario, temos o roteiro chavão de qualquer game da franquia, certo? Errado! Em Super Mario Land, o único personagem dessa história que sofreria esta conversão sem problemas seria Mario. Todos os outros não estariam presentes neste game. O "reino fantástico" não é o Mushroom Kingdom, o vilão não é Bowser, muito menos a princesa é a Peach ou a Pauline. Em Land, Mario explorará o mundo de Sarasaland, habitado por criaturas nunca antes vistas na série, enfrentará o alienígena Tatanga e resgatará a princesa Daisy...

Como Miyamoto deixou a história ficar tão diferente? Bem, na verdade, não foi ele quem criou esse jogo, muito menos a equipe principal da Nintendo. Um dos responsáveis foi Gunpei Yokoi, um dos pais da série Metroid e que já faleceu. Mas quem liga para enredo em um jogo da série Mario? Vamos logo ao que interessa: o game em si!

Andar e pular como sempre foi

Vá para a direita até o fim da fase. Pule sobre os inimigos para derrotá-los. Colete moedas e tome cuidado com buracos. Quer mais alguma explicação? A mecânica dos consagrados games da série Mario é reutilizada em Super Mario Land. Pode ser



repetitivo e pouco inovador, mas não deixa de ser absolutamente divertido. O game é dividido em mundos, cada um com um tema (alguns se apegam bastante à temática, outros fogem dela) que representa os diversos reinos de Sarasaland. Alguns cenários são bem excêntricos e inéditos na série Mario, como o mundo Birabuto Kingdom, que apresenta ambientes egípcios bem legais (veja lista de mundos abaixo).

Os inimigos são bem variados e vão se tornando cada vez mais perigosos à medida em que o game avança. Alguns parecem inimigos clássicos com nomes diferentes, como o Goombó e o Bombsheel Koppa, que são muito semelhantes a Goombas e Koopa Troopas. Mas também há oponentes originais, como o inseto Bunbun, a esfinge Gao e o cavalo-marinho Yurain Boo. Não só isso, mas até power-ups clássicos receberam uma roupagem nova. Lembra da Fire Flower? Com ela, você pode lançar bolas de fogo que acabam com os inimigos. Em Super Mario Land, há um item cujo efeito é o mesmo, mas, ao invés de fogo, ele atira... bolotas pretas! Outros power-ups oferecerem experiências novas, com o Sky Pop e o Marine Pop, dois veículos importantíssimos no gameplay.

Super Mario Land oferece uma aventura bem divertida, com muitos elementos tradicionais de roupa nova e elementos originais (e, por vezes, bizarros). É claro que um alto nível de desafio também embalará o pacote, que não vem com a opção de salvar o jogo. Dessa forma, uma Game Over é, basicamente, um “convite” para jogar o game todo desde o início!

Uma volta ao mundo

Divido em vários mundos repletos de estágios, é assim que a maioria dos games da série Mario são organizados. Com Super Mario Land não é diferente. Que tal darmos uma volta por cada um dos mundos que este cartucho esconde?



Birabuto Kingdom: Com 3 estágios, este mundo reserva a Mario uma aventura pelos desertos do Egito. A referência ao país está nas grandes paisagens desérticas, pirâmides e hieróglifos. Além de Goombos e Pakkun Flowers (uma versão renomeada de Piranha Plant), há inimigos característicos, como a esfinge que lança bolas de fogo: Gao. O chefe deste mundo é uma versão maximizada de Gao, o King Totomesu. Sair deste inferno escaldante não será tão fácil!

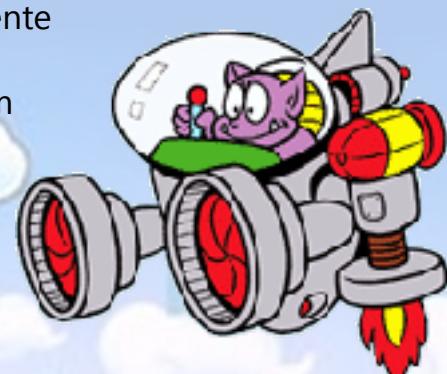


Muda Kingdom: O nome deste mundo provavelmente vem dos mitos do Triângulo das Bermudas ou da cidade perdida de Mu. E por um simples motivo: apresenta cenários subaquáticos. Para explorar os ambientes debaixo d'água, o submarino Marine Pop entrará em ação. Tome cuidado com Yurarin Boos e outros inimigos marinhos, especialmente o chefe: Dragonzamasu! Pra quem já tem problemas com fases aquáticas da série Mario, melhor se preparar para este perigoso mundo!



Easton Kingdom: Numa clara referência à Ilha de Páscoa, este mundo levará Mario a enfrentar ainda mais desafios! Tokotoko é um dos inimigos mais destacados, pela sua semelhança com as estátuas dessa ilha chilena. Mas não serão apenas estes oponentes de pedra que infernizarão sua vida, Easton Kingdom conta com Suus e Kumos (aranhas). Se já não é o bastante, espere para ver o chefe deste mundo: Hiyonihoi. Esta gigante estátua atirará sem dó projéteis em Mario. Para efeito de curiosidade, uma das músicas deste mundo recebeu remix em Super Smash Bros Brawl (Wii), além de ser o único estágio a não ser habitado por Goombos.

Chai Kingdom: Terra natal de Daisy, este cenário retrata um ambiente oriental, provavelmente a China antiga ou Índia. Além do cenário e da música tema, isso está evidente também no inimigo Pionpi: bem característico das culturas orientais. Ao contrário dos outros mundos, o chefe deste não é uma versão mais poderosa de um inimigo aleatório, mas, sim, o próprio Tatanga, vilão principal. Para derrotá-lo e salvar a princesa, Mario utilizará o Sky Pop, um avião.



Um Mario diferentemente clássico



Ao fim dessa matéria, acho que você deve estar achando Super Mario Land um dos games mais loucos e esquisitos da série Mario, assim como estava quando leu a introdução da matéria. E digo que realmente ele continua sendo tão estranho quanto no início deste texto, mas por que isso seria um ponto negativo? Super Mario Land conserva características chave da franquia de sucesso do encanador, trazendo novos elementos e uma roupagem totalmente nova. Sim, é um dos games mais divertidos do Game Boy, apesar da falta de slots para save atrapalhar a jogatina.

Quer uma prova do sucesso deste game? Além de suas sequências (Super Mario Land 2: 6 Golden Coins e Wario Land: Super Mario Land 3) para o portátil monocromático da Nintendo, foi lançado no Nintendo eShop do 3DS para aqueles que não tiveram a

oportunidade de jogar no GB ou que querem reviver o clássico. Além de tudo isso, quem não está animado para jogar Super Mario 3D Land no 3DS? Se não fosse pela fama da série "Land", o dia 13 de Novembro não teria sido um dos mais esperados de 2011.



Após o grande sucesso de Super Mario Land para Game Boy, em 1992 é lançada a sequência deste grande jogo, Super Mario Land 2: 6 Golden Coins. Nesta aventura somos apresentados a um novo vilão, Wario. O jogo, assim como seu antecessor, que recebeu o prêmio Player's Choice e foi produzido por Gunpei Yokoi ao invés do criador da série Mario, Shigeru Miyamoto, que não esteve envolvido no desenvolvimento deste jogo. Com menos de 4 megabits, foi um dos maiores jogos do Game Boy no momento de seu lançamento, possuindo uma capacidade 8 vezes maior do que seu antecessor. Pronto para relembrar mais um clássico?

História de enlouquecer



A trama segue imediatamente após o primeiro jogo. Enquanto Mario estava ocupado em Sarasaland resgatando a Princesa Daisy, Wario roubou as 6 moedas de ouro do castelo do encanador e as espalhou por toda Mario Land. A nova missão de Mario é recuperar as 6 moedas, derrotar Wario e recuperar seu castelo. Claro que não será nada fácil e muitos velhos e novos inimigos virão para atrapalhar Mario em sua jornada.

O jogo começa com tutorial bem simples para ajudar no aprendizado dos controles do jogo. Depois, o jogador deve viajar através de sete zonas contendo uma série de níveis para recolher as moedas.

Zonas



Zona Tree: O bigodudo precisa escalar uma grande árvore, lutando contra insetos gigantes ao longo do caminho. O chefe desta zona é um pássaro gigante chamado Radonkel.

Zona Macro: Mario é encolhido e deve viajar através de uma casa gigante para derrotar o enorme rato Ricky.





Zona Pumpkin: Dentro de uma abóbora gigante, Mario deve encarar cemitérios e casas mal-assombradas para derrotar a bruxa Sabasa.

Zona Mario: O encanador viaja através de uma versão gigante mecânica dele mesmo e enfrenta os três Pigheads no final.



Zona Turtle: Dentro de uma tartaruga gigante, Mario viverá aventuras em um ambiente aquático onde será engolido por uma baleia para combater Octopus.

Zona Hippo: Não é bem uma zona, mas, sim, um nível onde um hipopótamo que atira bolhas que o encanador pode usar para voar. Esta zona é a única que não possui moeda de ouro, mas é necessária para chegar à Zona Space, que pode ser acessada usando uma bolha para flutuar até a saída superior deste nível.



Zona Space: Mario veste um traje espacial para explorar a Lua e as estrelas. O chefe desta zona é Tatanga, o mesmo chefe final de Super Mario Land (GB), indicando que Wario pode realmente ser o responsável pelo sequestro de Daisy no game anterior.



Jogabilidade

A jogabilidade lembra muito uma mistura de Super Mario Land com Super Mario World. Mario pode saltar, andar para esquerda e direita e deve pular na cabeça de seus inimigos para derrotá-los. Espalhados pelos níveis temos moedas e blocos que podem conter moedas ou power-ups. Estes serão apresentados mais adiante.

Assim como Super Mario World, Super Mario Land 2 possui um mapa principal onde as zonas e os níveis podem ser acessados - uma grande evolução em relação ao primeiro Mario Land..

E também estão presentes os power ups. O primeiro que nos deparamos é o Super Mushroom que, assim como em todos os jogos da série, transforma small Mario em super Mario. Caso você seja atacado por algum inimigo, retorná

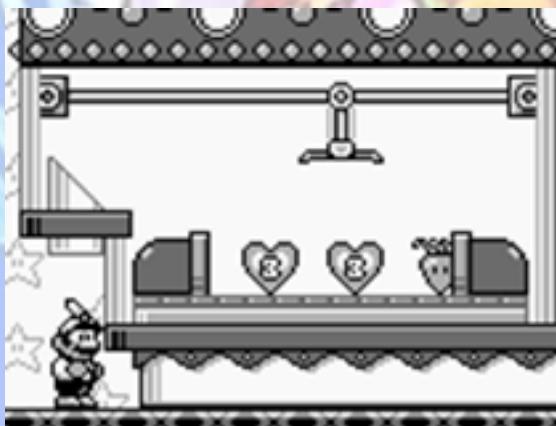




a forma de small Mario podendo perder uma vida se for surpreendido nesta forma. A seguir temos a Fire Flower, que possibilita Mario soltar bolas de fogo. Como no Game Boy não tem cores, em Super Mario Land 2, ao pegar uma Fire Flower, Mario fica com uma pena no topo da aba de seu chapéu informando que ele está com o poder. Novamente, caso seja atacado por algum inimigo, Mario perde este poder. Por fim a Super Carrot. Sim, uma cenoura que fornece a Mario o poder de voar. Com ela, Mario ganha orelhas de coelho e pode planar

enquanto estiver no ar. E ainda temos a Starman, que deixa Mario invencível por um curto espaço de tempo.

O jogo não apresenta cogumelos de vida. No lugar temos a 1-Up Heart, um coração que dará a Mario uma vida. Devido a falta de cores no game que iria impossibilitar diferenciar o cogumelo vermelho do cogumelo verde - como estamos acostumados nos demais jogos da série Mario - também há o 3-Up Heart, um coração com o número 3 indicado que dá a Mario 3 vidas.



Cada nível também apresenta um checkpoint, um sino, que quando pego por Mario pode ser usado para retornar àquele ponto caso perca uma vida no nível. No fim de cada nível também temos outro sino que, caso pego, levará Mario para um nível bônus, caso contrário, apenas passará de nível, usando a saída inferior do final da fase.



Neste jogo Mario também pode carregar mais que 100 moedas, porém não ganhará vida extra ao pegá-las. Mario pode carregar até 999 moedas que podem ser usadas numa caverna localizada perto do nível inicial do jogo. Neste local, você poderá acessar canos que te levarão para níveis bônus, em que poderá ganhar power-ups e vidas.

6 Golden Coins

Após tudo apresentado faltam as 6 moedas douradas. Você deve recuperar cada uma delas para poder acessar o castelo de Wario, onde ele estará a sua espera. Aqui estão elas:



Caso você receba um Game Over, os guardas de Wario roubarão as moedas novamente e você terá que recuperá-las outra vez. Lembrando que em Super Mario Land 2 o jogo é salvo a cada nível superado.

Wario



com o plano e pular em sua cabeça. Por fim, Wario perde seus poderes e se transforma em small Wario, pequeno e indefeso. Ele foge e tudo volta ao normal em Mario Land!

Cuidado com spoilers por aqui! Wario é o vilão do game e estará em seu castelo para lutar contra você no final. Ele tentará lhe atacar com lâmpadas que caem do teto, mas basta que você se esquive e acerte sua cabeça com um salto. Depois de derrotado, Wario foge para outra sala onde usa uma Carrot para adquirir o poder de planar, deixando as coisas mais difíceis para Mario. Novamente ele derruba lâmpadas em você, mas basta acertá-lo algumas vezes na cabeça para ele fugir mais uma vez para a sala final. Nesta sala Wario usa o poder da Fire Flower para atacar bolas de fogo em você, mas Mario deve apenas seguir



Wario Land: Super Mario Land 3, também conhecido como Super Mario Land 3: Wario Land, é o terceiro jogo da série Super Mario Land lançado para Game Boy, em 1994. Este, por sua vez, conta uma história diferente onde Mario não será o protagonista. É o primeiro jogo a apresentar Wario como protagonista e os piratas recorrentes da série Wario Land. Inicia-se logo após os acontecimentos de Super Mario Land 2: 6 Golden Coins onde Wario tem o objetivo de ganhar dinheiro, tanto quanto possível, a fim de comprar seu próprio castelo, já que Mario deu um fim em seus planos no game anterior. Vamos recordar mais um grande jogo do clássico Game Boy?

Mais maluquices na série Mario Land

O objetivo é juntar a maior quantidade de dinheiro e tesouros para Wario conseguir um grande castelo no final do game. Assim como nos outros jogos da série Mario Land, os níveis apresentam uma boa quantidade de moedas que devem ser coletadas e ainda um tesouro especial que aumentará consideravelmente a quantia final de riquezas conquistadas por Wario ao longo do game. Em busca de dinheiro, Wario viaja para Kitchen Island em busca de uma estátua de ouro perdida da Princesa Toadstool.





É fácil perceber que Wario Land toma emprestado o sistema de mundos temáticos de Super Mario Land 2, embora desta vez siga com um pouco mais de linearidade, ao invés de ter todos os mundos abertos desde o início como seu antecessor, o que permite uma dificuldade que vai aumentando gradativamente.

Embora o jogo tenha vários elementos que lembrem a série Mario Land, logo de início podemos notar diferenças entre Wario e Mario. Como Wario é mais resistente e mais forte, ao encostar em algum inimigo que não esteja devidamente armado, Wario pode carregá-lo e jogá-lo para longe, bem como pode acertá-lo com seu ground pound, uma investida de corpo que arremessará o inimigo para longe dele. E assim como Mario, Wario pode encontrar power-ups ao longo do caminho:



Small Wario – Caso você seja estocado por algum inimigo, você se transforma em Small Wario que não possui o poder de investida e pode perder uma vida caso seja pego nesta forma.



Bull Wario – Obtendo a Bull Pot ou a Garlic Pot, Wario se transforma em Bull Wario. Nesta forma, Wario pode destruir seus inimigos e bloqueá-los mais facilmente. Wario também pode criar uma onda de choque ao bater no chão com seu peso, quebrar blocos no solo e ficar preso no teto.



Dragon Wario – Com a Dragon Pot, Wario se transforma em Dragon Wario. Nesta forma, Wario pode soltar labaredas de fogo com o uso de seu chapéu ou projéteis em níveis submarinos.



Jet Wario – Com a Jet Pot, Wario se transforma em Jet Wario. Ele usará um capacete que o permitirá planar por algum tempo. Wario também pode andar mais rápido e pular mais alto com este item.

Mundos e inimigos à vista

O jogo é dividido em sete mundos, cada um com seu tema e seu chefe no final.



Rice Beach – Uma praia com muitos tesouros escondidos e inimigos à solta. O guardião desta área é **Toge Bro**.





Mt. Teapot – Tema montanhoso com muitas cavernas e piratas. O guardião é o terrível **Beefne**.



Sherbet Land – Um gigantesco Iceberg que pode ser acessado por uma saída secreta em Mt. Teapot. O chefe da área é o pinguim **Hinyari**.



Stove Canyon – Localizado no centro da ilha esconde níveis difíceis repletos de fogo e lava. O guardião é **Funfun**.



SS Tea Cup – Tantos piratas no jogo e finalmente chegamos ao seu navio guardado pelo pássaro **Bobo**.



Parsely Woods – Uma densa floresta muito semelhante a Forest of Illusion de Super Mario World. O guardião do local é o fantasma **Zenisukii**.



Syrup Castle – O castelo onde se encontra a estátua da Princesa Toadstool. Morada do último mestre **Denpū**, o gênio que poderá ajudar Wario a ter seu próprio castelo dependendo da quantidade de riquezas conquistadas ao longo do game.



O legado

Wario Land: Super Mario Land 3 marcou o início da série Wario Land e rendeu muitos jogos para praticamente todos os consoles da Nintendo até os dias de hoje. E você, lembra-se dos bons tempos de Wario Land? 

NINTENDO BLAST Início Análises Prévias Colunas 3DS Wii DS Retrô Acompanhe NINTENDO BLAST

Nintendo Blast no prêmio Top Blog 2011

Concurso cultural N-Blast: Game LEGO Pirates of the Caribbean

E3 2011: Hideo Kojima confirma que não vai participar da feira

Blast from the Past: The Simpsons - Bart vs The Space Mutants (NES)

Últimas Atualizações

- 2011: Hideo Kojima não irá à E3
- Blast from the Past: The Simpsons - Bart vs The Space Mutants (NES)

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!

Videogames no Vale Estranho: como o Uncanny Valley afeta os jogos

por Bruno Grisci

Revisão: Rruna Lima, Leandro Freire

Diagramação: Gustavo Assumpção

"Se você vê algo que... parece um humano mas não é, mantenha seus olhos nisso e a sua machadinha por perto." - Sr. Castor, O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa

Um fato inegável: a computação gráfica evoluiu de forma incrivelmente rápida e eficiente, e a melhor maneira de perceber isso é comparar as diferentes gerações de videogames. Começamos com alguns poucos pixels brancos e pretos na década de 50 e hoje contamos com visuais que se aproximam muito do mundo que vemos ao abrir uma janela. Sim, a aparência dos videogames está cada vez mais real. Apesar disso, você nunca sentiu que os personagens estão mais "artificiais"? Às vezes não parece que há algo de errado com aquele soldado ou jogador de futebol?

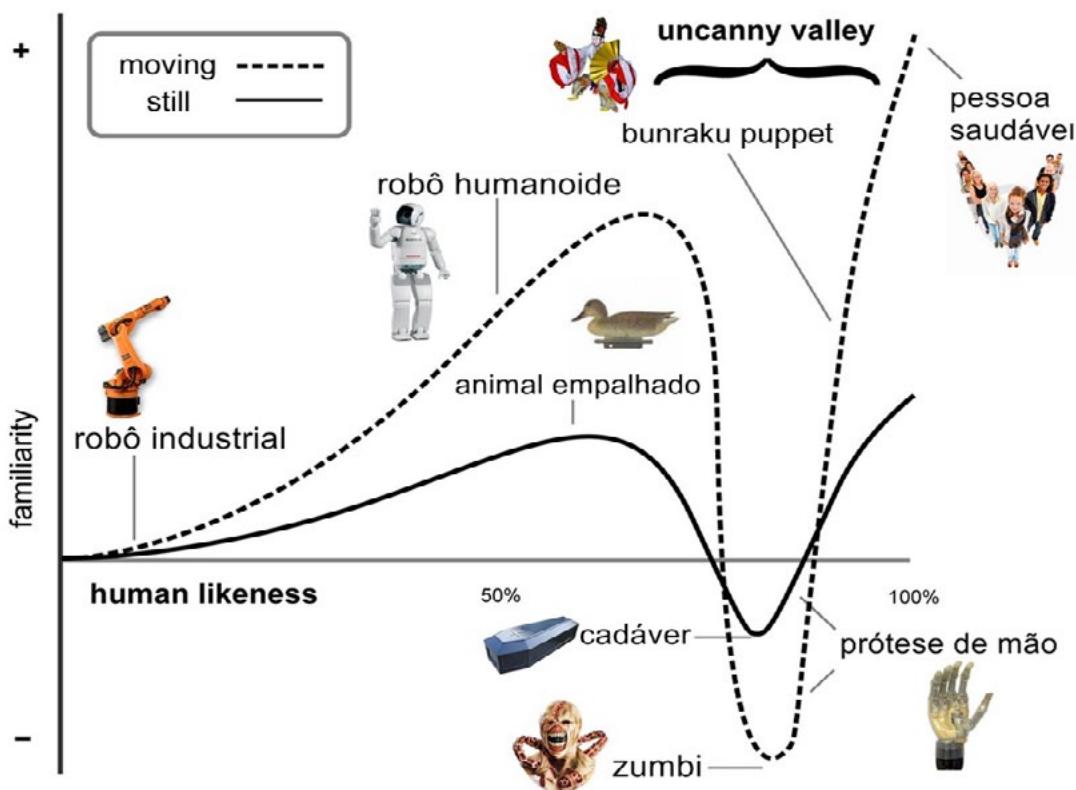
Existe uma explicação para essa sensação, a teoria do "Uncanny Valley", ou "Vale Estranho", que você conhece a seguir:

Uma breve história do Uncanny Valley

O roboticista japonês Masahiro Mori, em 1970, estava com um problema. Seus robôs, à medida que deixavam de parecer meras máquinas e adquiriam feições humanas, chamavam muito mais atenção e atraíam a simpatia das pessoas. Pela lógica, então, quanto mais semelhantes a um humano normal, mais populares eles seriam. Surpreendentemente, entretanto, quando os seres de metal começaram a tentar copiar o visual dos seres de carne e osso, com pele sintética, cabelo, olhos, e esses tipos de acessórios, viu-se o efeito reverso: as pessoas passaram a sentir repulsa pelos seus amigões de plástico.



Uma situação intrigante. Por que as pessoas gostavam dos robôs quando eles lembravam humanos, mas não quando eles tentavam se passar por um? Juntando alguns estudos sobre o assunto, e o conceito do "Inquietante", do psiquiatra alemão Ernst Jentsch, que propõe que as pessoas ficam incomodadas quando expostas a algo que é familiar, mas ao mesmo tempo diferente, surgiu a teoria do Uncanny Valley.



O nome pode ser facilmente entendido quando damos uma olhada no famoso gráfico que sempre acompanha as explicações. Nele, o eixo vertical representa a "familiaridade", e o eixo horizontal a nossa aprovação. Perceba que quanto mais familiar algo torna-se para nós, mais gostamos. Entretanto, quando o objeto de estudo está alcançando a aparência humana, temos uma queda brusca, formando um vale, e depois subindo novamente, em direção a uma pessoa saudável. A essa depressão do gráfico, chamou-se "Uncanny Valley", o Vale Estranho, onde estão as formas humanoides das quais não gostamos.

Por que atiramos em mortos-vivos?

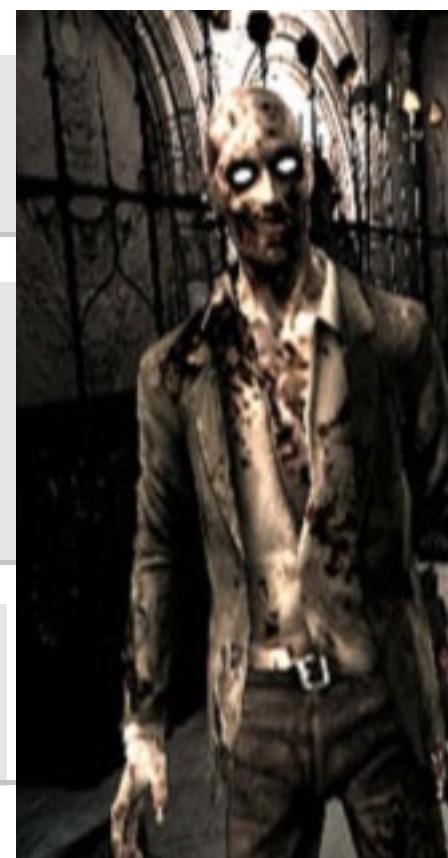
E por quê? Por qual motivo pessoas não acham robôs com pele de silicone, bonecos de ventríloquos e zumbis atraentes? Podem existir várias interpretações. O fato de não acharmos tais seres fisicamente atraentes (sim, no sentido que você não iria a uma festa pegar um(a) robô), deles lembrarem problemas patológicos e fazerem coisas que um ser humano normalmente não faria são apenas algumas possibilidades.

"O uncanny valley pode ser sintoma de entidades que lembram o modelo humano, mas não o alcançam."
- MacDorman & Ishiguro, 2006, p. 303.

"Quanto mais humano um organismo parece, mais forte a aversão aos seus defeitos, porque defeitos indicam doença, organismos de aparência humana são mais estreitamente relacionados aos seres humanos geneticamente, e a probabilidade de contrair causadores de doenças como bactérias, vírus, parasitas e outros aumenta com a similaridade genética." - MacDorman & Ishiguro, 2006, p. 313.

Tá, mas eu adoro games de zumbis! Como é que eles estão no fundo do Vale? E eu também acho aqueles manequins de lojas lindos! - Leitor fã de *Resident Evil* e frequentador assíduo de lojas de roupa

Posso não resolver fetiches por manequins de plástico, mas o desmembramento de zumbis tem explicação. Talvez a mais óbvia é que em vez de distribuir abraços, nesses jogos estamos distribuindo machadadas e tiros. Podemos gostar de algumas das figuras do Uncanny Valley, mas dificilmente as convidaríamos para nossas festas de aniversário.



Uncanny Valley nos jogos digitais

Legal, Bruno. Já sei tudo sobre esse tal de Uncanny Valley, mas isso aqui é uma revista de jogos, então, onde estão os jogos? - Alguém que já perdeu a paciência É verdade, mas toda essa introdução está aí por um motivo. Tudo que foi dito até agora pode ser aplicado a animações tridimensionais, que são o modelo predominante de gráficos de videogames atualmente. Ou seja, o que se aplica aos robôs, se aplica àqueles que habitam nossos consoles.



A discussão sobre o Uncanny Valley nos videogames, entretanto, surgiu bem depois dos jogos. No começo, a tecnologia era tão rudimentar que seres humanos nem ao menos figuravam nos jogos, e mesmo depois que nossas versões virtuais apareceram, elas eram tão caricatas que, embora soubéssemos que aquela imagem que estávamos vendo era a representação de um homem ou uma mulher, ela era tão diferente da realidade que não tínhamos preocupação alguma.

Com os primeiros jogos em 3D, contudo, a história começou a mudar. As representações de humanos passaram a conter mais detalhes e semelhanças. Mas foi com o GameCube, PlayStation 2 e Xbox que o Uncanny Valley tornou-se um problema para os animadores. A busca pelo efeito fotorrealístico ideal trouxe grandes avanços: agora os personagens não apenas se passam por pessoas normais, eles de fato as são. E isso, como dá para imaginar, fez eles caírem no gráfico do Uncanny, junto com os robôs de Masahiro Mori.

Os games nunca se pareceram tanto com o mundo real, e é isso mesmo que provoca estranheza. Talvez os jogadores não sintam repulsa, mas também é verdade que percebem as "deficiências" das nossas versões digitais. Uma das características mais emblemáticas é aquele movimento constante e duro do corpo dos personagens, mas isso é cada vez mais coisa do passado. As principais causadoras do Uncanny Valley nos jogos atualmente são as animações faciais. Nós realmente levamos as informações do rosto muito a sério, e é aí onde temos falhado no design.



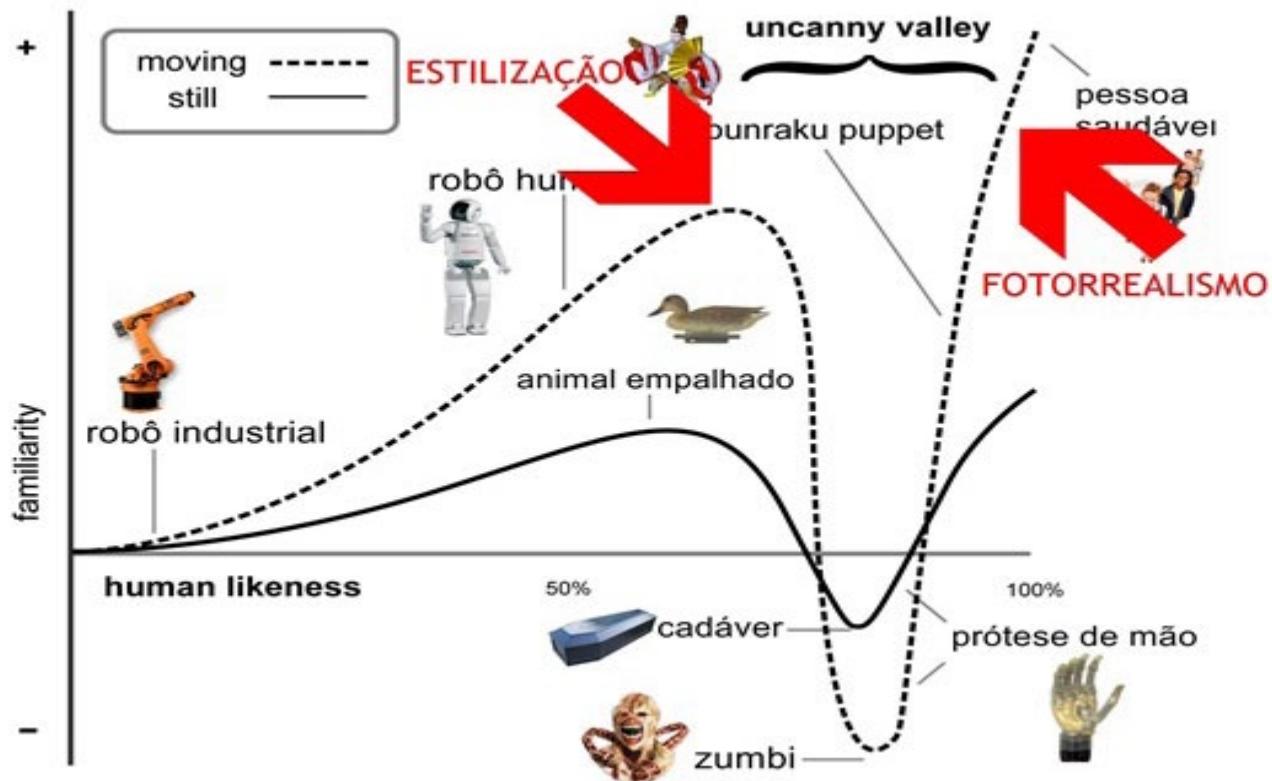
O motivo é o mesmo. Quanto mais melhoramos os gráficos e tornamos eles realísticos, mais notamos as suas falhas, justamente porque os comparamos com o mundo físico. E não é algo trivial, já que são os detalhes que chamam nossa atenção: piscadas não cronometradas, sorrisos falsos, lábios acompanhando a fala de forma nada natural, olhar vazio, dificuldade de identificar emoções... Nós somos humanos e percebemos facilmente esses pontos falhos.

Uma pequena observação: já existem jogos com gráficos realmente fantásticos, no que diz respeito a sua similaridade com o real. Armas, veículos, construções e paisagens extremamente fiéis. Todos esses fatores não afetam o Uncanny Valley, pois ele refere-se apenas à seres humanos (não aliens, mutantes, criaturas mágicas, etc.). Mesmo um jogo onde um helicóptero é aparentemente idêntico a um de verdade pode ter dificuldades com uma cena de choro.

Saindo do Vale Estranho

Então as pessoas nos jogos estão destinadas a não serem normais? Vamos nos contentar com isso? - Leitor preocupado com nossos amigos virtuais

Felizmente não. Não só não precisaremos nos contentar com o Uncanny Valley, como muito já vem sendo feito para minimizar e até mesmo acabar com ele. Escolha abaixo qual o seu transporte favorito para fora do Vale Estranho.



1. Evolução gráfica: Esse é o caminho óbvio, continuar investindo dinheiro em tecnologia que possibilite cada vez maior processamento gráfico, captura de movimentos, físicas e texturas elaboradas, até, quem sabe, atingirmos o topo do gráfico, onde os personagens seriam idênticos a pessoas de verdade e as falhas provocadas pelas animações limitadas seriam irrelevantes. Teríamos, então, alcançado o fotorrealismo extremo. Jogos que representam a realidade, como os shooters ambientados em cenários reais (Call of Duty), games esportivos (Pro Evolution Soccer) e demais simuladores da vida real (Heavy Rain) tendem a buscar essa solução.



Os videogames podem até pegar emprestadas algumas táticas de Hollywood, já que a indústria do cinema tem investido muito para alcançar animações que não pareçam animações. Embora filmes como *A Lenda de Beowulf*, *Os Fantasmas de Scrooge* e a versão rejuvenescida de Jeff Bridges em *Tron: O Legado* tenham recebido críticas negativas, *Avatar* mostrou que é possível.

Uma menção honrosa – Full Motion Video: já acreditou-se que, se o problema é a representação de pessoas, a melhor solução é usar seres humanos reais. Assim surgiu o FMV, utilizando atores reais nas cenas dos jogos. Eles eram filmados e depois inseridos no produto final, o que às vezes proporcionava um efeito humorístico, já que normalmente eram péssimos atores. Uma das poucas séries ainda utilizando essa técnica é *Command and Conquer*, título de estratégia da EA.

2. Estilização: Alguns leitores mais atentos podem ter notado que, mesmo sendo humano, um personagem como Mario não desperta as reações apontadas anteriormente. A resposta para isso é que não só Mario, mas também um grande número de jogos, permanece no primeiro pico do gráfico. Ou seja, os personagens são humanos, mas não tentam se passar por uma pessoa real.

Seja um visual 2D (*Muramasa: The Demon Blade*), gráficos cartunescos (*Pokémon*), o efeito cel shading (*Okami*), as possibilidades são infinitas. Como muitos jogos não são representações do nosso mundo (pense na ficção científica, na fantasia, em todos os elementos surreais que existem nos videogames), não há porque não estilizar a aparência do game e torná-lo diferente.

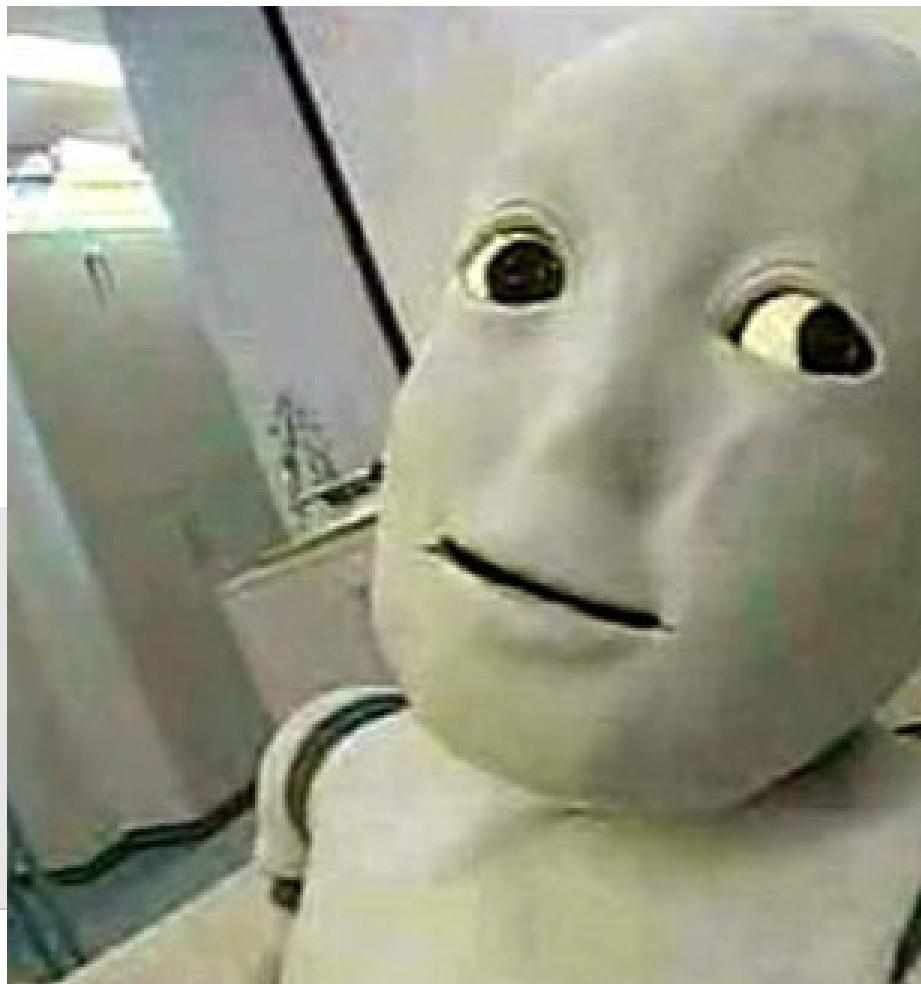


E não precisamos nos basear apenas em Mario, que definitivamente não é igual a um humano real, Samus Aran (Metroid Prime) e Master Chief (Halo), embora sejam mais parecidos conosco que o encanador baixinho, usam armaduras ficcionais que os diferenciam.



É interessante notarmos que as empresas ocidentais possuem uma tendência em buscar o fotorrealismo, enquanto as japonesas trabalham muito em cima da estilização. Como deve ser evidente, o ideal é buscar avanços nas duas áreas, melhorando os videogames tanto na parte técnica quanto na criativa.

Você sente-se incomodado com esse efeito ou consegue lidar bem com ele? De qualquer modo, o Uncanny Valley ainda estará presente nos jogos por algum tempo, nos provocando estranheza, variando de "que coisa horrível" até algumas boas risadas.



Série Castlevania

por **Alberto Canen****NINTENDO
BLAST** + **Nintendo®
World**

O distante ano de 1986 foi um verdadeiro marco na história dos videogames. Além de *The Legend of Zelda* e *Metroid*, nascia outra grande série de sucesso. Estamos falando de *Castlevania*, cujo nome no Japão é *Castelo Demoníaco do Drácula*. O curioso nome que o título ganhou por aqui é resultado da junção de Castle com Transylvania. Transilvânia é a região da Romênia de onde surgiu a lenda do maior vampiro de todos: o Conde Drácula.

A franquia apareceu primeiro no Famicom Disk System (FDS), no Japão, em 26 de setembro de 1986, e apenas sete meses depois foi para os Estados Unidos, como um cartucho para o Nintendo Entertainment System (NES).

Castlevania é um jogo de plataforma e ação com rolagem lateral. A dificuldade era marcante, já que o jogo era muito curto. Essa era uma fórmula encontrada na época para garantir uma vida mais longa aos games.

No jogo é contada a saga de Simon Belmont. Ele faz parte de uma família de matadores de vampiros que enfrenta o Conde Drácula a cada 100 anos, quando ele retorna a esta dimensão.



Nesse primeiro título foram introduzidos os conceitos básicos da série, algo completamente diferente do que os nintendistas estavam acostumados até então. Temos um mundo sombrio e gótico, baseado nas histórias de terror da Europa Ocidental, no século XVII, com uma temática mais séria, que contrastava com aquela terra brilhante, colorida e fantasiosa mostrada em *Super Mario Bros.*

A forma de combate apenas demonstra como essa diferença é marcante, ao usar armas encontradas no mundo real, como machados, facas e, claro, o famoso chicote "Vampire Killer", que apenas os descendentes da família Belmont podem utilizar sem problemas.

Família vampiresca

Após o enorme sucesso do primeiro jogo, o segundo, *Castlevania II: Simon's Quest* (NES, 1988), introduziu mais um dos elementos marcantes da série: a exploração livre, já que no primeiro apenas era possível seguir numa ação linear. Além disso, foram acrescentados elementos de RPG, como falar com os cidadãos, upgrades de equipamentos e lojas que vendem itens vitais.

No período entre o segundo e terceiro jogos para NES, foi lançado o primeiro *Castlevania* para um portátil: *The Castlevania Adventure* (GB, 1989), que trouxe um novo herói, Christopher Belmont, um ancestral de Simon que, um século depois da aventura do primeiro jogo, também teve de enfrentar o temível Drácula. Mais dois jogos foram lançados para o portátil: *Castlevania II: Belmont's Revenge* (1991), continuação do primeiro jogo para Game Boy, e *Castlevania Legends* (1997), que conta a história de Sonia Belmont e se passa no século XV.

Em *Castlevania III: Dracula's Curse* (NES, 1989), apesar de ser o terceiro game da série, os eventos se passam 200 anos antes do primeiro jogo. Ainda temos um membro da família Belmont como protagonista, o Trevor.

Houve uma mistura da linearidade do primeiro jogo com a exploração do segundo. Dessa maneira, várias bifurcações são encontradas no caminho linear, oferecendo diversas formas de se chegar ao castelo do Drácula, o que garantiu um valor de replay imenso ao game. Outra novidade foi o fato de existirem três personagens extras.



Castlevania



Castlevania II: Simon's Quest



The Castlevania Adventure



Castlevania III: Dracula's Curse



Castlevania II: Belmont's Revenge



Super Castlevania IV

Dentre eles estava Sypha Belnades (imagem acima), a primeira mulher jogável, e Alucard, cujo nome é um anagrama de Drácula, pai dele. Basta ler Alucard de trás para frente.

Com os conceitos do game estabelecidos e um grande sucesso entre os jogadores, era o momento de entrar na era 16-bit. *Super Castlevania IV* (SNES, 1991) foi um remake do primeiro *Castlevania* com gráficos bem trabalhados e uma inovação na mecânica de gameplay: ataque em todas as oito direções, não apenas lateralmente, o que agradou bastante os fãs. O outro jogo lançado para o Super Nintendo foi *Castlevania: Dracula X* (1995), no qual a namorada de Richter Belmont é sequestrada pelo próprio Conde e, claro, como toda donzela em perigo, precisa ser resgatada. Apesar de não inovar na série, foi um jogo com boa aceitação.

Tempos difíceis

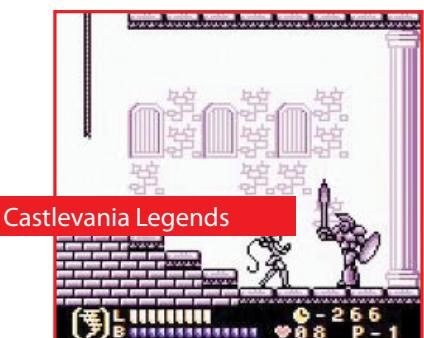
Com a chegada da nova geração de consoles, a Konami estava decidida a levar *Castlevania* para o mundo 3D. O resultado desse anseio foi *Castlevania* (N64, 1999). Mas foi uma grande decepção. Todos os conceitos foram colocados de lado, a jogabilidade ficou ruim e os personagens eram estranhos à série. Para tentar contornar o enorme fracasso financeiro, a produtora resolveu lançar *Castlevania: Legacy of Darkness*, também para Nintendo 64 e no mesmo ano. O jogo melhorou a situação, mas era praticamente apenas um upgrade de seu antecessor.

A Konami, como era de se esperar, estava preocupada com o insucesso que houve no Nintendo 64 e resolveu preparar algo para a próxima geração de consoles. Mas até lá, eles queriam um jogo de rolagem lateral para portátil de produção rápida e barata. Assim surgiu *Castlevania: Circle of the Moon* (GBA, 2001), que provou que o mercado ainda tinha espaço para games com estilo clássico. Era um bom jogo, mas muito escuro, quase não se via os personagens na tela, e os controles poderiam ter sido mais bem trabalhados, já que não eram muito sensíveis.

A produtora precisava de alguém com experiência nesse tipo de jogo. Então, apesar de ainda não saberem disso, foi tomada uma importante decisão: Koji Igarashi, que já havia tido sucesso como assistente em outros games da franquia, assumiu a produção da franquia.



Castlevania: Dracula X



Castlevania Legends



Castlevania 64



Legacy of Darkness



Circle of the Moon



Harmony of Dissonance

Sr. Castlevania

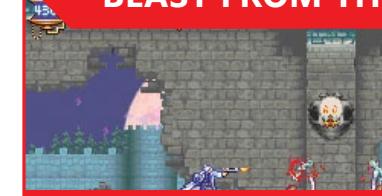
Igarashi, ou IGA, como é conhecido, é um grande amante de jogos da era 8-bit e considera *Castlevania III* como seu *Castlevania* preferido. Seu primeiro trabalho dele na nova função foi *Castlevania: Harmony of Dissonance* (GBA, 2002). Apesar de ser um jogo considerado excelente por todos, não vendeu como esperado.

No seu desafio seguinte, *Castlevania: Aria of Sorrow* (GBA, 2003), Igarashi inovou radicalmente. Pela primeira vez, a aventura não se passaria na Europa medieval, mas sim no futuro, no ano de 2035. O herói não seria um Belmont, mas um desconhecido, chamado Soma Cruz. Outra novidade foi uma mecânica diferente: a possibilidade de conseguir a habilidade dos inimigos. O game foi considerado um dos melhores da série e, mesmo assim, não houve repercussão nas vendas. O motivo, descoberto por pesquisas de mercado, foi que o Game Boy Advance tinha um público mais jovem do que aquele que curtia *Castlevania*.

Em *Castlevania: Dawn of Sorrow* (DS, 2005), a lição foi aprendida. A mesma fórmula de seu antecessor foi utilizada, mas com um visual mais juvenil, em estilo anime. O encontro entre qualidade e sucesso finalmente aconteceu. Nos games seguintes para o portátil, *Portrait of Ruin* (DS, 2006) e *Order of Ecclesia* (DS, 2008), a mesma experiência foi mantida, garantindo enorme sucesso para a franquia.

Para comemorar os 22 anos da série, Igarashi produziu *Castlevania Judgment* (Wii, 2008). O primeiro e único jogo de luta com os personagens da série sofreu com críticas negativas, misturadas com algumas positivas. IGA ainda produziu *Castlevania The Adventure ReBirth* (WiiWare, 2010), remake da primeira aventura para Game Boy, muito bem feito e melhorado em todos os sentidos.

O primeiro *Castlevania* trouxe uma experiência inovadora que agradou muitos jogadores desde o princípio. Com o passar dos anos, a série aperfeiçoou ainda mais o estilo de ação 2D que a consagrara, chegando a um padrão que poucas franquias conseguiram estabelecer. Mesmo com algumas mudanças, necessárias para não engessá-la, a série manteve sua identidade e chega aos 25 anos mais jovem e forte do que nunca.



Castlevania: Aria of Sorrow



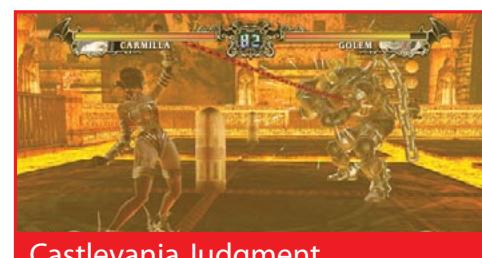
Dawn of Sorrow



Portrait of Ruin



Order of Ecclesia



Castlevania Judgment



Castlevania The Adventure ReBirth

Em nosso último encontro, conhecemos os consoles da segunda geração que foram verdadeiros fiascos e nem de longe ameaçaram a soberania da Atari e o seu console, o 2600. Por falta de qualidade, estratégia ou "feeling" para o mercado, todos eles pecaram. A Atari não temia nada e nem ninguém, até aparecer os consoles que veremos hoje.

O tempo passou e o Atari 2600 se manteve onipotente, firme e forte no seu posto de "rei da cocada preta". Ele simbolizava o auge de uma empresa de entretenimento, a plena maturidade de um console, o sonho de consumo de inúmeros gamers da segunda geração. Com consoles tão horríveis, que não passavam de clones e tentativas baratas de conquistar o emergente mercado de vídeo games, parecia que nada poderia ameaçar o trono conquistado por ele desde o seu lançamento.

Porém, a partir de 1980 as coisas começaram a mudar de figura com o lançamento de dois consoles em especial...



Intellivision

Fruto de uma empreitada da famosa fabricante de brinquedos **Mattel**, o **Intellivision** foi lançado oficialmente em 1980, fazendo a Atari tremer nas bases. Na verdade o Intellivision não era muito diferente dos demais consoles que surgiram na época: todos tinham a proposta de derrubar o Atari e, na maioria das vezes, apresentavam um hardware superior.

Porém, o Intellivision trouxe consigo dois diferenciais que faltavam à concorrência: excelentes campanhas publicitárias e jogos expressivos, capazes de alavancar as vendas do console.

As propagandas exaltavam a superioridade do console frente ao **Atari 2600** – o Intellivision possuía melhores gráficos e resolução (160x92 pixels, 16 cores e 8 sprites). Em uma delas aparecia o slogan "the closest thing to the real thing" (a coisa mais próxima do real), comparando os jogos dele com os do Atari 2600. Era notória a superioridade gráfica e sonora do console. Em outra campanha, que tinha como slogan "I didn't know" (eu não sabia), o então famoso **George Plimpton** apresentava os jogos do Intellivision aos Atari-maníacos.

por Sérgio Oliveira

Revisão: Bruna Lima, Alberto Canen e Alex Sandro

Diagramação: Felipe de França

Porém, não bastavam apenas campanhas publicitárias bacanas: o interesse dos gamers era nos jogos. E sim, eles não decepcionaram aqueles que no Intellivision os buscaram (rimou!). O console possuía excelentes conversões dos jogos do Atari 2600 e dos arcades, todas melhoradas gráfica e sonoramente. Clássicos como *Bump 'N Jump*, *Beamrider*, *Burger Time*, *Donkey Kong*, *Frogger*, *Pinball*, *Dracula* e *Tower of Doom* saltavam aos olhos dos jogadores.



Clássico dos arcades, *Bump 'N Jump* foi apenas uma das excelentes conversões para o console



Beamrider, clássico da Activision



Burger Time foi inesquecível para quem teve um Intellivision



Uma conversão bem inferior dos arcades de *Donkey Kong*



Versão de Drácula para o Intellivision



Frogger, mais um clássico presente

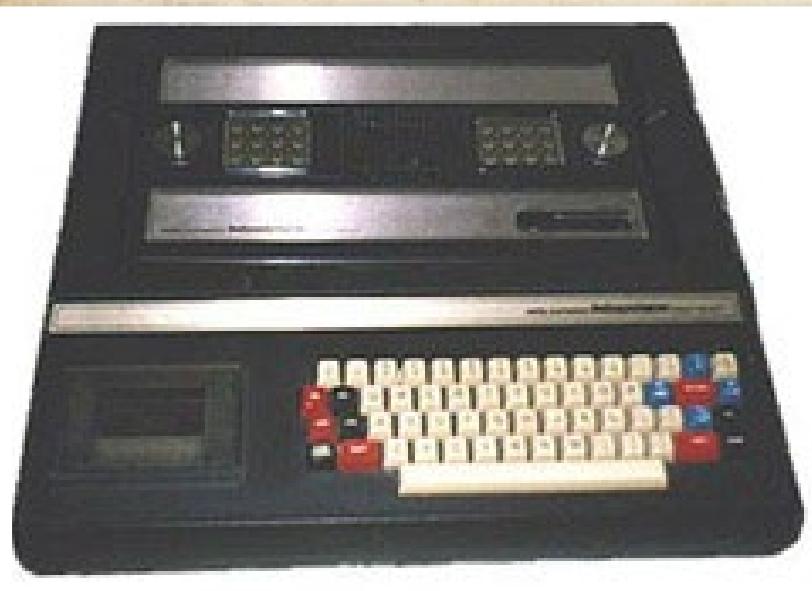


Pinball era um dos jogos first party que valiam a pena jogar



Tower of Dungeons era um dos RPGs baseados em Advanced Dungeons & Dragons.

Porém, até mesmo para um console que vendeu mais de 3 milhões de unidades apenas nos EUA e fez a Atari tremer nas bases, o mundo não é perfeito. Um dos maiores problemas da Mattel foi em relação aos controles do Intellivision. A proposta inicial era muito bacana: um teclado numérico e um direcionador em formato de disco capaz de identificar 16 direções e sensível à pressão. Logo ele se revelou uma tremenda dor de cabeça. Além de ser extremamente frágil, quebrando com muita facilidade, causava inúmeros problemas de saúde por sua falta de ergonomia.



Antes fosse só isso. Querendo vender mais consoles, logo a Mattel anunciou uma “expansão” em que o vídeo game se tornaria uma espécie de computador pessoal, com direito a editor de texto, planilha e tudo o mais. Muitos adquiriram o Intellivision atraídos por essa possibilidade, pois na época os computadores pessoais eram artigos luxuosos. O problema é que essa “expansão” não passou de uma promessa. Pouquíssimas pessoas receberam um protótipo para testes e o projeto nunca saiu do papel de verdade, frustrando milhares de consumidores.



Três outros acessórios foram anunciados e lançados. O **Intellivoice** era um sintetizador de voz que nunca teve o sucesso merecido. Não cabendo comparações com o horrendo sintetizador do Odyssey 2, o Intellivoice era original em dois aspectos: os jogos já eram desenvolvidos com suporte ao acessório e a partir dele foi que a indústria adotou o suporte à fala nos games como um padrão. O aparelho vendeu mais de 400 mil unidades, mas teve apenas cinco jogos lançados com suporte nativo.

Com o **Changer** acoplado ao console, o vídeo game era capaz de “rodar” cartuchos do Atari 2600 e com o **ECS** era possível programar em **BASIC**, compor e editar músicas diretamente no console.



O Charger permitia jogar os cartuchos do Atari 2600 no Intellivision



O ECS (Entertainment Computer System) deixava o console enorme e permitia tocar músicas e editá-las no vídeo game

O Intellivision foi aquele que mais chegou perto do soberano Atari 2600. Sua qualidade gráfica e sonora e seus acessórios (porque não as promessas também?), fizeram com que inúmeros gamers trocassem o Atari por ele. Por causa do Intellivision, a Warner inundou o mercado com jogos de qualidade duvidosa, pondo em risco a sobrevivência da indústria e culminando na crise que se seguiu a essa geração. O Intellivision fez sucesso enquanto pôde, sendo descontinuado em 1984 e tendo seu nome e marca vendidos pela Mattel. Ainda houveram tentativas de ressuscitar o console, mas ele nunca mais foi o mesmo.



Colecovision

Se existe uma empresa que podemos chamar de esperta, essa empresa é a Coleco. Com um *timing* perfeito, ela conquistou o já quase morto mercado da primeira geração lançando o **TelStar** por um preço muitíssimo inferior ao dos concorrentes. Muitos pensavam que a empresa ficaria apenas naquele feijão com arroz da primeira geração e que não se arriscaria no já maduro mercado da segunda geração, dominado pela Atari. Mas o que aconteceu não foi bem isso...



Em mais uma prova do feeling que tinha para o mercado, a Coleco lançou em 1982 o **Colecovision**, o console mais poderoso de toda a segunda geração. Com um processador de vídeo capaz de reproduzir 256x192 pixels de resolução, 32 sprites e 16 cores na tela, o ColecoVision foi capaz de levar a outro nível a experiência de jogo de qualquer pessoa.

Na realidade, em 1982 o Atari já não fazia mais tanto sucesso. Seu hardware limitado há muito já havia se esgotado e a Atari só continuava vendendo o console graças a sua enorme biblioteca de jogos. Se com o Intellivision as bases da Atari tremeram, com o ColecoVision elas chacoalharam. Diferente da Mattel que martelava a Atari com frequência em seus comerciais, o ColecoVision fazia as coisas por si só, não querendo se comparar a ninguém.

De fato eles não precisaram disso, pois os seus jogos eram extremamente superiores. Com **Donkey Kong** sendo o “pack-in” do console e mais 12 títulos disponíveis, o ColecoVision vendeu mais de 1 milhão de unidades apenas no primeiro ano de vida. Basta dar uma olhada nos títulos e nas imagens para ver o quanto os gráficos se aproximavam da realidade:



Antarctic Adventure ficou famoso tanto no ColecoVision quanto no MSX



Choplifter foi um dos ports do arcade que tiveram melhorias gráficas



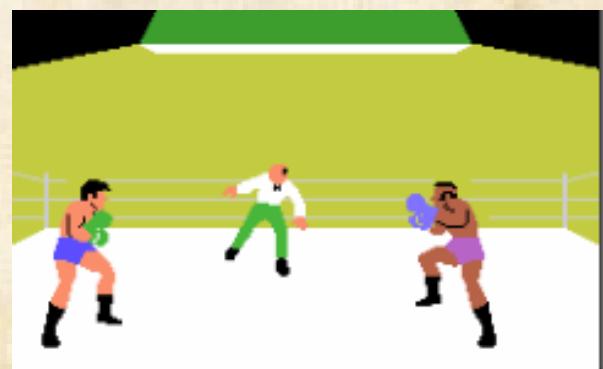
A primeira versão de Mario em um console caseiro estava presente em *Donkey Kong*



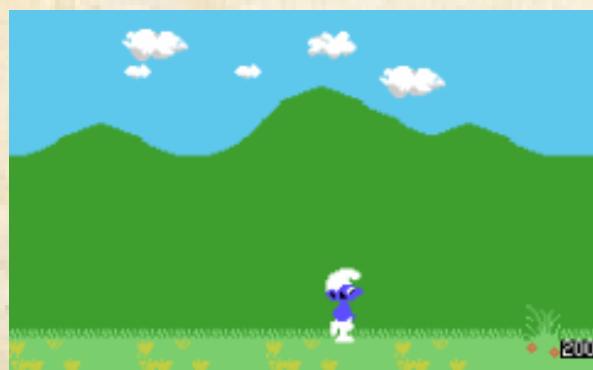
Galaxian era mais um clássico dos arcades



Hero foi um jogo famoso no Atari 2600, mas que ficou muito melhor no Coleco



Rocky Super Action Boxing tinha gráficos incríveis para a época



Smurf Rescue in Gargamel's Castle fazia a alegria da meninada



Spy Hunter teve sua primeira edição "doméstica" no ColecoVision



Zaxxon simulava muito bem os gráficos 3D, inéditos à época



Soccer foi o melhor jogo de simulação da época. Pela primeira vez, os personagens pareciam "reais"



Não demorou muito para que em 1983 o ColecoVision desbancasse o Atari 2600 e o Intellivision em número de vendas, se tornando o console preferido da indústria para desenvolver jogos!

Mesmo com todo o sucesso, vendendo mais de 6 milhões de unidades em menos de dois anos, chegou-se a época em que as vendas começaram a cair devido aos primeiros sintomas do "crash" da indústria. Finalmente a Coleco teve um daqueles momentos "eu também quero ser a Atari", lançando um adaptador que permitia jogar os cartuchos do concorrente. Isso, porém, não foi suficiente. O console deixou de ser produzido e a Coleco, que também investiu em um computador pessoal, chamado ADAM, entrou em parafuso financeiro.

Na tentativa de se reerguer e reaver os prejuízos, a Coleco acabou vendendo o nome e os direitos à Telegames em 1984.



O ColecoVision foi o último console de expressão na segunda geração da indústria. Logo após seu lançamento, todos começaram a sentir a reação das decisões tomadas pela Warner e pela Atari para manter seu domínio. Rapidamente o que parecia um maravilhoso mundo de fantasias e de fazer dinheiro, se tornou um pesadelo na quebra de 1984 da indústria. Mas isso é assunto para o nosso encontro. Até lá! 

QUER MAIS **BLAST**?

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

ESPECIAL

O melhor de cada Zelda



EVENTO

Cosplay in Rio - Confira o que rolou no evento



PLUG AND BLAST

O controle do SNES



BLAST FROM THE PAST

Zelda II Adventures of Link



EVENTO

Lançamento de Mario 3D Land em SP



ESPECIAL

As funções essenciais do seu 3DS



BLAST FROM THE PAST

Wario Land 2



TOP 10

Personagens inéditos mais esperados em Smash Bros.



BLAST FROM THE PAST

Wario Land: Super Mario Land 3



ESPECIAL

Jogos brasileiros para se ficar de olho



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br