



04

08

11

15

19

**Temos que Conquistar!** 

Não tem jeito, o caso de amor entre o DS e a série Pokémon é mais forte do que parece. Nem mesmo o lançamento do 3DS conseguiu separar esse casal, que nos apresenta seu novo filho: Pokémon Conquest. A mistura entre os monstrinhos de bolso e o esquema tático de guerra de Nobunaga's Ambition aparenta ser algo estranho, e é por isso que trazemos a vocês a análise do novo game, para ver se esse cross-over é tão bom quanto parece. E para quem não conhece a série Nobunaga's Ambition, preparamos um Blast from the Past com todos os detalhes dessa franquia, além da Prévia do aguardado Pokémon Black 2 & White 2 (DS). Você ainda confere a análise de Theathrythm Final Fantasy e as nossas colunas mensais, como BlastWare, Pokémon Blast e muito mais! Boa leitura! – **Rafael Neves** 

**HQ BLAST** 

703 Feliz Aniversário

**POKEMON BLAST** 

A Evolução dos Games Pokémon

26

**CARTAS** 

**N-Blast Responde** 

**BLASTWARE** 

**Bomb Monkey e Save The Furries** 

36

**BLAST FROM THE PAST** 

A Franquia Nobunaga's Ambition

**DIA DOS NAMORADOS** 

**MAIS ONLINE!** 

Os melhores casais do Universo Nintendo



PRÉVIA

Pokémon Black/ White (DS) PLUG AND BLAST

História dos Controles da Nintendo



ANÁLISE

Pokémon Conquest (DS) **BLAST FROM THE TRASH** 

Mario's Time Machine (SNES)



ANÁLISE

Final Fantasy Theatrhythm (3DS) DISCUSSÃO

The Legend of Zelda - Inovação





## BLAST

#### DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Sérgio Estrella

#### **DIRETOR EDITORIAL**

Rafael Neves

#### **DIRETOR DE PAUTAS**

Rodrigo Estevam

#### **DIRETOR DE REVISÃO**

Alberto Canen

#### DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

**Guilherme Vargas** 

#### **REDAÇÃO**

Rafael Neves Gabriel Toschi Ricardo Syozi Farley Santos Luciano Alencastro Alberto Canen

#### **REVISÃO**

Bruna Lima Jaime Ninice Vitor Tibério Alberto Canen José Carlos Alves Alex Sandro

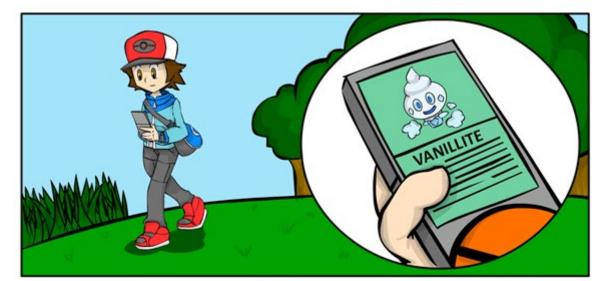
#### **DIAGRAMAÇÃO**

Douglas Fernandes Guilherme Vargas Marcos Correa Ítalo Lourenço David Vieira Tiffany Bittencourt

#### CAPA

Wellington Aciole

#### AS APARÊNCIAS ENGANAM! por Daniel Moisés









#### **ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!**

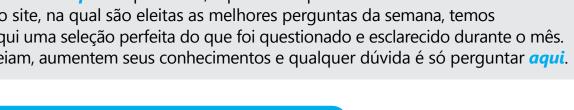
E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

**ASSINAR!** 



# 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 agui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar aqui.



Pedrinha queridinha, tem uma coisa que tá me "ecuccando" XD. Porque o Tails, Knucles e Palutena tem um perfil e os próprios Sonic e Pit não tem?? Injustiça né? Bjks te vejo no OOT 3D =]

Anônimo "Ecuccado" da Silva

Realmente você não vai encontrar esses dois perfis no blog Nintendo Blast, mas o Perfil do Pit saiu na Revista Nintendo Blast nº 31 (você pode baixála clicando na capa abaixo) e o Perfil do Sonic saiu no blog PlayStation Blast. Pode conferir lá tranquilo. Se sentir falta de algum perfil, é só avisar ;).

pedra, como vc seria em estilo mangá? Anônimo "Otaku" da Silva

Eu seria uma Pedrástica como sempre #PedraFTW. O único problema é falar da direita para a esquerda. Isso aí enrola qualquer um ¬¬.

COISA DE FALAR DE TRÁS PRA FRENTE NÃO É MOLE



pedra, se a Sega voltasse a criar videogames, a antiga rivalidade entre Nintendo e Sega iria voltar?

Seja lá guem for que lance um novo console, de qualidade semelhante aos que aí estão, certamente irá rivalizar com a Nintendo. Até porque é uma questão de mercado: se você vende o mesmo que eu, então somos rivais e vamos tentar ter um produto melhor do que o do outro, para vender mais. Isso não significa, claro, ser inimigo, trata-se de uma "luta" em que o vencedor é o consumidor de jogos, que verá preços mais módicos e avanços cada vez mais significativos. Imagine se fosse apenas a Nintendo no mercado. Por melhor que ela seja, os preços iriam ser mais altos, pois não

> teria concorrência, ninguém diria: "vou comprar de outra marca". Por mim, poderia entrar mais uma grande empresa nessa briga de consoles, assim haveria ainda mais competição. E qual seria o nome de um novo console da Sega? Que tal "Regenesis"? ou PedraStation?

E aí pedra!Estou mt agradecido pelo seu conselho. Sou aquele cara que falou que ñ tinha grana pra comprar um nintendo. Agora já estou juntando dinheiro pra comprar um. Mas me fala qual é melhor: wii u ou 3ds? Valeu pedra! Anônimo "Exigente" da Silva

São bem diferentes, pois um é portátil e outro um console de mesa. Mas se é para escolher, então vá de Wii U, que é um console que pode não ter agradado a todos, mas certamente já é o melhor videogame da atualidade.

Hooolaaaaa

pppeedddddriiiiinnhaaaaaaa!!! Te desafio a explicar a diferença entre StreetPass e SpotPass. Ah! E o que é NFC? Se conseguir, ganha um doce.

rg100

Challenge accepted! Pois bem,
SpotPass é a capacidade que o Nintendo
3DS tem de acessar uma conexão Wi-Fi
para baixar conteúdo automaticamente.
StreePass, por sua vez, é a habilidade do
3DS de conectar-se a outro 3DS, sem
fio, e trocar informações, mas sem usar
uma conexão Wi-Fi. Já NFC é a sigla para
Near Field Communication (algo como
Comunicação de Campo Próximo). Essa
tecnologia serve para que dois dispositivos
possam conectar-se sem fio para trocar
dados. Alguns smartphones já possuem
um chip NFC embutidos para poderem

fazer pagamentos, por exemplo. O Nintendo Wii U pretende usar essa tecnologia para interagir objetos reais com o jogo, como já pudemos ver no trailer de **Rayman Legends**. Mission accomplished! o/

nintendoblast.com.br

o grandiosa pedra da sabedoria, voce acha que e possivel um mario e sonic nas olimpiadas do rio de janeiro Anônimo "Olímpico" da Silva

É quase certo. Todas as olimpíadas estão recebendo um Mario & Sonic at the Olympic Games. Como sai no ano anterior, em 2015 pode esperar que vai ser lançado, para Wii U e 3DS.



No meio do caminho tinha uma pedra...
tinha uma pedra no meio do caminho
- Pedra gostaria de saber qual foi a
(pedra) que está no meio do caminho
impedindo que monster hunter 3g pra
o 3ds venha para cá? vlw pedra :D
robsowl ("PeDrummond" de Andrade)

Bem, as notícias não são boas. David Gibson, chefe de Software & Serviços para Macquarie Capital Securities Japan, afirmou que Monster Hunter Tri G nas

> Américas nunca poderá ser lançado, já que as vendas de Monster Hunter 3 do Wii ficaram abaixo da expectativa da empresa. Hora de fazermos uma Operation Monsterainfall xD.

Pedra você nunca respondeu uma pergunta minha porque? Acho que o seu coração é duro como pedra!!! Buááááááááá A única pergunta que eu queria que você me respondesse era: O que é melhor, comprar um 3DS já ou aguardar o Nintendo 3DS XL? Buáááááááááá markodonnel, o Chorãozão



Quanta choradeira. Vou responder antes que seus vizinhos chamem a polícia para verificar se você está sendo torturado :P. O 3DS normal tem a vantagem de ser mais portátil e, portanto, mais fácil de andar com

ele. No mais, o 3DS XL não teve mudanças significativas. Está com uma tela 90% maior, ver o 3D ficou melhor nessa tela (apesar de não haver diferenças se comparado o 3DS normal), não é pesado e não houve perda de resolução com o aumento. Na minha

opinião, quem já tem o 3DS normal pode manter, mas quem ainda vai comprar deve esperar pelo modelo eXtra Large. Pronto, respondido, pode voltar a sorrir;).



Pedra mais rochosa que o coração de Ganon, eu comprei um 3ds a uma semana atras, e quando fui tentar acessar a internet sem fio daqui de casa, da erro 030-1301 de segurança, mas eu tenho certeza que coloquei a senha certa! Me ajuda!

Anônimo "I'm Error" da Silva

O erro não seria 003-1301? Bom, é difícil dizer exatamente qual é o problema, mas posso dar umas opções do que você pode tentar para solucionar:



- 1. Teste o mais fácil primeiro. Reinicie o seu roteador e depois teste a sua conexão no 3DS.
- 2. Delete a sua conexão e crie outra usando o passo-a-passo do 3DS (acompanhe otutorial aqui).
- 3. Troque o seu tipo de segurança para WPA. Se não der, troque para outro tipo de segurança. Caso não dê, para testar, use sem segurança. Ao menos você saberá se o problema é aí.
- 4. Vá nas configurações de DNS. Aperte para alterar manualmente. No DNS primário, coloque 8.8.8.8; no DNS secundário, coloque 8.8.4.4. Bom, não é um passo-a-passo, são quatro dicas diferentes. Você testa cada uma para ver se funciona. Boa sorte!



Revista Nintendo Blast chega aos smartphones e tablets; baixe o aplicativo oficial para Android!





## A franquia Nobunaga's Ambition

Ainda estávamos no ano passado quando a The Pokémon Company anunciou, como uma grande surpresa, o novo jogo da franquia dos monstrinhos de bolso: Pokémon Plus Nobunaga's Ambition, para Nintendo DS (ou Pokémon Conquest no Ocidente). A série de estratégia da Tecmo Koei não é tão famosa assim por aqui... Que tal conhecer mais sobre seus títulos neste Blast from the Past especial?

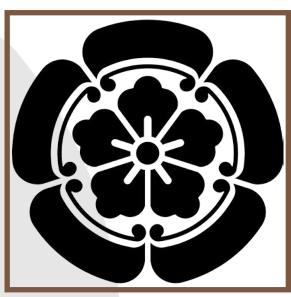
#### Uma aula de história japonesa

Em tradução literal, o nome da franquia pode ser traduzido como "A ambição de Nobunaga". Mas quem é Nobunaga? Na verdade, Oda Nobunaga foi um grande daimyo do período Sengoku no Japão. Em outras palavras, um grande proprietário de terras que viveu em um período bem conturbado da história japonesa, conhecido como Sengoku, que se passou entre os séculos XV e XVII. Sua ambição era conquistar e unificar todo o território japonês, algo que chegou bem perto de conseguir até ser assassinado em 1582. A franquia trazida pela Tecmo Koei dá uma grande tarefa ao jogador: concluir a maior ambição de Oda Nobunaga e dominar o Japão!

Por mais que Nobunaga seja a principal referência, você pode jogar com diversos outros daimyos, dependendo de cada título. Falando em títulos, a franquia Nobunaga's Ambition já apareceu em 27 (sim, 27!) plataformas diferentes, além dos jogos online e para celulares: PC, Windows, Sega Saturn, PlayStation, PC-88SR, NES, SNES, Mega Drive, TurboGrafx-16, iOS, Nintendo Wii (Virtual Console), Sega Mega-CD, Mac OS, 3DO, DOS, PlayStation Portable, FM Towns, Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, PlayStation 3, Xbox 360, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance e WonderSwan. Ufa!

#### por Gabriel Toschi

Revisão: Bruna Lima Diagramação: Marcos Correa



Brasão do Clã Oda



Nobunaga Oda

#### Como ser o maior daimyo do Japão?

Em boa parte dos títulos, o jogador pode escolher entre quatro cenários de campanha diferentes - "Battle for the East", "Daimyo Power Struggles", "Ambition Untamed" e "Road Towards Unification" - cada um referente a uma fase específica da história japonesa. O jogo

é movimentado por meio de turnos que são retratados de forma diferente de acordo com o modo de jogo: observando o mapa inteiro, cada turno

representa uma estação do ano; em uma batalha, cada turno corresponde a um dia. No modo de visão do mapa completo, você deve produzir uma força militar, criar uma economia forte para seu território e apoiar os camponeses para ter a lealdade de seu povo. Você joga como se fosse um verdadeiro daimyo, podendo entrar em guerras, aumentar as taxas, recrutar e treinar soldados, expandir a cidade e outras diversas atividades.

Ao entrar em uma batalha, o jogo fica semelhante a um RPG tático, no qual se controla todas as tropas unicamente a cada turno (algo que é bem retratado na jogabilidade de batalha de Pokémon Conquest). Porém, como em toda boa disputa entre territórios, você tem diversas formas derrotar seu inimigo.

Você pode, por exemplo, forçá-lo a se retirar, destruir a

sua maior base ou até prolongar a batalha por tanto tempo que seus inimigos fiquem sem suprimentos.

#### As diversas ambições de Nobunaga

A franquia Nobunaga no Yabo, como é conhecida no Oriente, tem diversos jogos que foram trazidos para o Ocidente e adaptados para diversas plataformas, desde os PCs antigos, baseados em DOS, chegando aos potentes videogames da geração atual. Veja a lista de jogos com seus respectivos nomes ocidentais:

- Nobunaga's Ambition (PC/Windows 3.1/Sega Saturn/PlayStation);
- Nobunaga's Ambition: Whole Country Version (PC-88SR, Famicom, Super Famicom, Mega Drive/TurboGrafx-16/NES/Wii Virtual Console);
- Nobunaga's Ambition: Tales of the Sengoku Warlords (PC-88SR/ Famicom/PlayStation/Sega Saturn/Windows/Celular/NES);
- Nobunaga's Ambition: Record of Generals in Turbulent Times (PC-98/Famicom/ Super Famicom/Mega Drive/TurboGrafx-16/PlayStation/Windows/NES/SNES);
- Nobunaga's Ambition: Tale of the Conqueror (PC-98/Super Famicom/Mega Drive/Mega-CD/3DO/Mac OS/PlayStation/Celular/ Windows) - o primeiro jogo com um pacote de expansão;
- Nobunaga's Ambition: Chronicle of Soaring (PC-98/FM Towns/DOS/Windows/ Macintosh/Super Famicom/PlayStation/Sega Saturn/PlayStation Portable/Celular);
- Nobunaga's Ambition: Record of Star Generals (Windows 95/Macintosh/ PlayStation/Sega Saturn/Dreamcast/PlayStation Portable/Celular);
- Nobunaga's Ambition: Tales of Storms (Windows 95/Macintosh/ PlayStation/Dreamcast/PlayStation Portable);
- Nobunaga's Ambition: Chronicle of a World of Storms (Windows 98/PlayStation 2/Xbox);
- Nobunaga's Ambition: Record of Blue Skies (Windows 98/ PlayStation 2/PlayStation Portable);
- Nobunaga's Ambition: Rise to Power (Windows 98/PlayStation 2);
- Nobunaga's Ambition: Iron Triangle (Windows 98/PlayStation 2/Nintendo Wii);
- Nobunaga's Ambition: The Way of Heaven (Windows XP/PlayStation 3/Xbox 360).



### Pokémon Black 2

por Rafael Neves

Revisão: Vitor Tibério Diagramação: Ítalo Lourenço



Para quem esperava
o definitivo voto de confiança da Game
Freak no 3DS com o lançamento de um suposto
"Pokémon Gray" para o novo portátil da Nintendo, qual
não foi a surpresa quando o anúncio foi de Pokémon Black 2 &
White 2 para o Nintendo DS. Em sua difícil missão de nos convencer a
comprar a segunda versão de um título que adquirimos no ano passado,
Black 2 & White 2 não traz apenas duas novas versões do lendário Kyurem, mas
também um enredo mais bem feito, novas áreas para explorar e a possibilidade
de encontrar monstrinhos de gerações anteriores desde o início do game. Serão
essas novidades capazes de dar
uma renovada na franquia?

#### O mesmo mundo, mas diferente

Dois anos após sua primeira jornada por Unova, muita coisa parece ter mudado na região. Começamos por Aspertia City, que é a nova cidade natal de um dos protagonistas da história – Kyouhei (caso escolha um garoto) ou Mei (se optar por uma garota), mas, como sempre, os nomes podem ser escolhidos livremente pelo jogador. O rival agora é Hugh, um amigo de infância seu. Ok, nada de diferente até agora, certo? As novidades implementadas em Pokémon Black 2 & White 2 não são revolucionárias, mas ajudam a quebrar um pouco a mesmice da série Pokémon. Por exemplo, sua cidade natal agora é a maior de todas as já vistas na série e é a primeira a trazer um Centro Pokémon.

AND TO A STATE OF

Mas essa não é a única alteração pela qual Unova passou. A região agora está parcialmente congelada, além de trazer novos ginásios e líderes e áreas ainda não exploradas ao sul. Alguns personagens novos mostram um estilo artístico muito mais livre e exagerado (no bom sentido). Temos a extravagante Roxie, que não só parece ser uma excelente baixista como também líder de ginásio do tipo Poison (Venenoso), assim como Marlon e seus Pokémon do tipo Water (Água). Para quem procura novidades fora do âmbito das batalhas Pokémon, Pokémon Black 2 & White 2 traz o Pokéstar Studios, uma oportunidade para os treinadores criarem seus próprios filmes envolvendo os monstrinhos de bolso. Há diversas opções para a confecção das obras, como a escolha de cenário e as batalhas entre os Pokémon, logo, não espere passar pouco tempo no Pokéstar Studios. O enredo promete ser refinado e envolverá tanto a Team Plasma que conhecemos em Pokémon Black & White quanto uma novíssima e misteriosa versão da organização criminosa.

#### Direto do túnel do tempo

Pokémon Black 2 & White 2 também marca a estreia do Pokémon World Tournament, um torneio virtual entre treinadores Pokémon que, à primeira vista, parece uma mera nova versão da Battle Tower (de Crystal e Ruby/Sapphire), mas é mais uma das maneiras que o novo game encontrou de trazer o melhor dos títulos anteriores de volta. No World Tournament, você poderá enfrentar os líderes de ginásio e campeões das Ligas Pokémon das aventuras passadas. E, quando digo "passadas", englobo desde Red/Blue/Yellow até os recentes Black/White. E se isso não é o suficiente para você, saiba que o World Tournament é capaz de receber conteúdo adicional via download (gratuito, não se esqueça). Por exemplo, logo após o lançamento japonês do título, foi anunciado que os jogadores que vencerem o Pokémon World Championship (competição mundial de jogadores) receberão versões virtuais para o World Tournament de Black 2 & White 2. Baita honra, hein?

Mas esse não é o único presente para os saudosistas. Para a alegria de quem torceu o nariz para o design dos novos Pokémon de Unova, Black 2 & White 2 recheou a nova região com vários dos monstrinhos de gerações passadas. É claro que você terá de começar com Snivy, Tepig ou Oshawott, mas nada te impede de capturar um Riolu, Marill, ou Koffing, se preferir. A novidade servirá tanto para manter os jogadores veteranos

endoblast.com.br

familiarizados com os monstrinhos quanto para apresentar aos novos jogadores toda a coletânea de clássicos Pokémon. Ok, ainda não é o esperado MMO de Pokémon, mas, se você é daqueles que é faminto por competições, Black 2 & White 2 é a versão definitiva da série para interação entre os jogadores.

#### **Conectados!**

Primeiramente, pode respirar aliviado: Pokémon Black 2 & White 2 é perfeitamente compatível com Pokémon Black & White através do Pokémon Global Link, o que inclui todos os seus serviços, como o Pokémon Dream World, o Global Battle Union e as promoções especiais. Além disso, também é possível transferir monstrinhos de Pearl/Diamond, Platinum e HeartGold/SoulSilver através do PokéTransfer, como na primeira versão de Black & White. Para quem curte criar estratégias imbatíveis, fortalecer seus Pokémon pelo sistema de EV's e competir online, Black 2 & White 2 é a melhor opção para esse tipo de jogador. E se você gosta de uma interação mais amigável, saiba que Black 2 & White 2 terá opções de missões cooperativas (semelhante ao Entralink de Black & White), além da Join Avenue, que permitirá a personalização de casas à la as Secret Bases de Ruby/Sapphire.

Embora seja lançado para o DS, Black 2 & White 2 fará ligação com dois softwares para o 3DS. Um deles é a nova versão da Pokedéx 3D, sua versão Pro, que conta com todos os Pokémon existentes. Como Black 2 & White 2 trará muito mais monstrinhos capturáveis nos matinhos que sua primeira versão, será importante ter uma Pokedéx assim portátil. O outro software é o Pokémon Dream Radar. Os monstrinhos que você capturar nesse game de realidade aumentada poderão ser transferidos para seu cartucho de Black 2 & White 2, incluindo as novas formas de Tornadus, Thundurus e Landorus.

#### Pegue sua Pokébola (mais uma vez)

Black 2 & White 2 chegará ao mercado para pôr um fim na dúvida que você provavelmente tem: "Essa nova versão tem atrativos o suficiente para me fazer comprá-la?". Com um novo enredo, uma repaginada na região de Unova, a implementação do Pokéstar Studios e o Pokémon World Tournament, além de monstrinhos antigos capturáveis e compatibilidade com softwares do 3DS, é um jogo que não mede esforços para somar atributos positivos. Mas quando pensamos no tanto de títulos da série Pokémon que foram lançados para o DS, não tem como não pensar em por que Black 2 & White 2 não serão lançados para o 3DS. 7 de outubro será o dia decisivo: começaremos mais uma jornada Pokémon ou deixaremos essa passar?

**EXPECTATIVA** 

4

Pokémon Black 2 & White 2 ( DS/3DS )

**Developer:** Nintendo / Game Freak

**Gênero:** RPG



#### A Ambição de Nobunaga

Conquest é na verdade um *crossover* (combinação entre duas franquias) entre os famosos monstrinhos de bolso e um game japonês chamado Nobunaga's Ambition, um título bastante famoso em seu país de origem, mas que é pouco conhecido entre os jogadores do ocidente. Ele é jogado como o nosso Fire Emblem, quer dizer, como um RPG estratégico por turnos, mas toda a sua história acontece em momentos importantes da história japonesa, talvez seja esse o motivo do título ter sido pouco explorado fora do país dos samurais. Mesmo assim Nobunaga's Ambition possui uma respeitável trajetória nos consoles, com títulos para NES, Game Boy, SNES, Mega Drive e até mesmo para o antigo console 3DO.







A junção das duas franquias promove um trabalho belíssimo de criatividade e oportunidade. Trazer a turma de Pikachu e companhia para um mundo totalmente diferente é algo perigoso. Fãs de longa data podem torcer o nariz, mas após jogar algumas vezes, o game logo tornase apaixonante. A criatividade aparece claramente em como os títulos se tornaram um só, fazendo parecer com que este sempre tenha sido a ideia inicial. A oportunidade é fácil de notar a partir do momento que a boa qualidade do título já está fazendo muitos jogadores mundo afora correrem atrás dos outros games da franquia menos popular mundialmente.





#### **Excelente trabalho em conjunto**

A qualidade técnica trazida pela equipe da Tecmo Koei é impecável. Ela conseguiu utilizar-se praticamente do máximo que o Nintendo DS nos oferece. As artes em anime não devem nada a nenhum sucesso japonês da atualidade, além de que há tanto conteúdo que futuramente teremos que tirar o cartão de nosso portátil usando uma chave de fenda, pois ele criará raiz lá dentro.



É tudo tão épico e tão bem imaginado, que fica impossível se dar ao trabalho de citar defeitos no game. É claro que ele não é perfeito, mas suas qualidade são tão gigantescas que colocam qualquer ponto negativo em segundo, não, oitavo plano. É verdade que se ele tivesse sido produzido para o 3DS, suas qualidades só seriam mais exaltadas, mas mesmo assim é empolgante ver que ainda não havíamos visto o melhor do portátil anterior da Nintendo.

Este não é apenas um excelente trabalho em conjunto, é também um dos melhores que já vi. 🔊



#### Prós

- Aventura longa e viciante
- Estilo muito bem escolhido
- Os extras fazem a vida útil do título ser enorme
- Desafio complexo, mas nada impossível



### Contras

Foi lançado para um portátil já defasado, mas mesmo assim utiliza do máximo dele



NOTA FINAL

**Pokémon Conquest (NDS)** 

Gráficos 8.0 | Som 9.0 Jogabilidade 10 | Diversão 10



em breve



www.xboxblast.com.br

Estreia dia 15 de julho de 2012. Não perca!



Com o slogan "Play your memories" (ou "Jogue suas memórias"), o público alvo é justamente quem jogou boa parte dos episódios da série, mas as composições são tão memoráveis que provavelmente irá agradar também a jogadores.

#### Um novo confronto entre os deuses

Os deuses Cosmos e Chaos, de Dissidia Final Fantasy, são novamente o motivo da reunião de heróis. O espaço entre os dois deuses é chamado de "ritmo" e ali se encontra um cristal que cria a música.

As forças malignas de Chaos acabam afetando o poder do

cristal, comprometendo a harmonia do universo. Cosmos convoca seus guerreiros mais uma vez, com a tarefa de coletar uma onda musical chamada "Rhythmia" e usá-la para restaurar o cristal, trazendo equilíbrio para o mundo novamente. A história é simples e mal é mencionada durante o game, mas convenhamos que é até uma boa desculpa para revisitar 25 anos de música de uma das séries mais populares de RPG.

Dessa vez foi escolhido um visual mais caricato para os personagens, utilizando o estilo do sistema de avatares de Kingdom Hearts Re:coded. O efeito 3D é sutil e dá a sensação de que tudo não passa de um monte de gravuras se mexendo,

como se fosse um livro pop-up. O resultado é um jogo simples, colorido e bonito, por mais que alguns não se apeteçam por esse estilo. O áudio recebeu tratamento especial, com músicas em alta qualidade, melhor apreciadas com um bom fone de ouvido.

#### Revisitando o passado

A jogabilidade de Theatrhythm é bem simples: o jogador deve acompanhar a melodia através de toques e gestos na tela inferior do 3DS, basta executar o comando correto quando a nota passar pelo marcador. Como em todo jogo de ritmo, existem várias avaliações para a performance, sendo 'miss' a pior e 'critical' a melhor. Ao final de cada canção o desempenho é analisado, resultando em pontos de experiência para os personagens e Rhythmia, a onda musical da história e que serve para desbloquear conteúdo.

Todos os episódios numerados da série Final Fantasy estão





presentes em Theatrhythm, da primeira aventura no NES até o mais recente Final Fantasy XIII. Através do Series Mode é possível reviver todos esses títulos, bastando escolher um dos jogos. São cinco músicas em sequência e consistem de canção de abertura, tema de campo, tema de batalha, evento e canção de encerramento, cada uma destas apresentam nuances próprias. Uma vez vencidos os desafios no Series Mode, as canções ficam disponíveis

no Challenge Mode, onde podem ser jogadas independentemente.

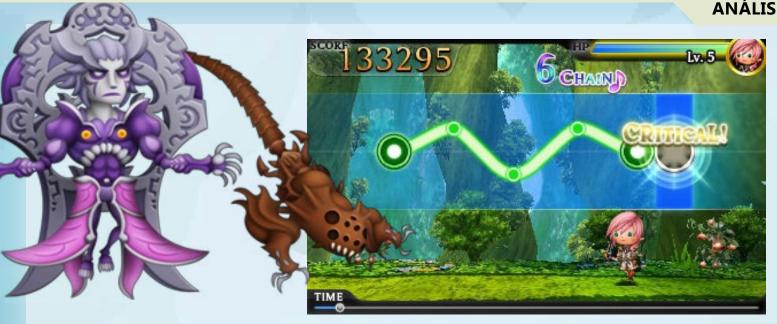
Após algum tempo de jogo é liberado o modo Chaos Shrine. Ele consiste em desafios de duas fases jogadas em sequência, uma de campo e outra de batalha, sendo que as notas das músicas são diferentes e o desempenho do jogador afeta os chefes enfrentados e a dificuldade. É possível compartilhar estes percursos via StreetPass. É um modo que oferece um desafio considerável e crescente.

#### **Ritmos variados**

Transferir a sensação de um RPG para um jogo de ritmo não é uma tarefa fácil, mas os desenvolvedores da Indies Zero conseguiram reproduzir as principais mecânicas e características da série. Para isso a jogabilidade foi quebrada em três estilos: Field (campo), Batalha (battle) e Event (evento).

No modo Field, o jogador conduz o personagem por cenários do game relacionado à música. O objetivo é acertar as notas para fazer o herói correr. Neste modo as notas de manter a stylus pressionada na tela assumem formas sinuosas, sendo necessário movê-la verticalmente para não errar.





Já o modo Battle, como o nome diz, reproduz uma típica batalha contra monstros. Aqui o grupo de personagens se mantém à direita da tela e ataca os inimigos que aparecem incessantemente. Para atacar, basta acertar as notas, erros fazem os heróis perderem energia. É o modo mais frenético e intenso, basta alguns poucos erros para falhar.

> A terceira e última variação é o Event, o mais simples dos três. No fundo da tela é mostrado um vídeo com cenas do jogo, enquanto um

cursor se move pela tela. Quando cursor e nota se sobrepõem o gesto deve ser feito. O problema agui é o fato de ser difícil se concentrar no vídeo e nas notas simultaneamente, sem contar também com os gestos repetitivos e sem muita relação com a melodia.

Para deixar as coisas mais interessantes existe a Feature Zone, um trecho da música no qual as notas ficam prateadas. Ao acertar corretamente

> todos os comandos algo especial acontece. No modo Field o personagem se torna um Chocobo, ganhando um grande aumento de velocidade e aumentando a possibilidade de encontrar itens. Quando em batalha, a zona permite invocar criaturas como Shiva e Ifrit, que usam ataques poderosos. Já em eventos, o uso permite jogar uma versão estendida da música.



#### Treinando para a vitória

O aspecto RPG de Theatrhythm fica por conta da evolução de personagens: eles recebem experiência ao participar das canções e sobem de nível, ganhando habilidades e melhorias de status. Estes atributos influenciam o desempenho nas músicas, de acordo com o modo. Heróis que contam com maior agilidade são ideais para as fases de campo, já que correm mais rápido. Em batalha, personagens com maior força

recomendados, pois conseguem derrotar os inimigos rapidamente.
E algumas magias como cura são essenciais ao enfrentar dificuldades mais difíceis, nas quais os personagens perdem pontos de HP mais rápido. Tudo isso ajuda a completar as canções, mas a customização pode ser completamente ignorada sem comprometer a experiência de jogo.

e magia são os

#### Um mundo de conteúdo

Quem decidir se aventurar pelo título não vai se decepcionar com a quantidade de conteúdo. São por volta de 70 canções, com três variações de dificuldade para a maioria delas. Muita dedicação é necessária, já que a diferença entre a dificuldade média e avançada é bem acentuada. O único ponto negativo é o fato das músicas estarem intocadas, sendo as versões arranjadas utilizadas exclusivamente nos menus.

Não está completamente satisfeito com a seleção? Isso não é problema, já que Theatrhythm é o primeiro jogo de 3DS a oferecer conteúdo extra pago (ou DLC). A loja pode ser acessada do menu principal e a experiência de compra é a mesma encontrada no eShop. Cada canção custa R\$2, mas infelizmente o jogo não oferece maneiras de ouvir um trecho antes da compra.

Existe também uma sessão de museu, no qual é possível ver os cartões coletados, troféus liberados e músicas desbloqueadas, além de vários outros status. Quem desejar completar o jogo vai ter muito trabalho.

#### Uma bela homenagem

Theatrhythm Final Fantasy não é um simples caça-níquel, o game foi cuidadosamente desenvolvido e é uma ótima maneira de comemorar os 25 anos da série. Os fãs vão adorar reviver os melhores momentos da saga, enquanto quem não liga pode se divertir com o sistema de jogo sólido e as várias opções de customização. Se você gosta de games de ritmo, Theatrhythm é essencial. 2



#### Prós

- Extensa quantidade de conteúdo;
- Áudio de qualidade excelente;
- Jogabilidade simples e desafiante;
- Aspecto RPG bem integrado à mecânica de ritmo.



#### **Contras**

- A modalidade "Event" é fraca e desinteressante:
- Impossibilidade de ouvir trechos das músicas no menu de DLC;
- Composições completamente intocadas, sendo as versões arranjadas exclusivas para os menus.

**NOTA FINAL** 

**Theatrhythm Final** Fantasy (3DS)

Gráficos 7.5 | Som 9.0 Jogabilidade **8.0 |** Diversão **8.5** 





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





## A Evolução dos Games Pokémon (Parte 4 e 5)

#### por Luciano Alencastro

Revisão: José Carlos Alves. Diagramação: Douglas Fernandes

Após a revolução trazida por Diamond & Pearl para os jogos Pokémon, muitos fãs mal podiam esperar por um remake de uma geração anterior para usar as novas estratégias de batalha nos seus monstrinhos preferidos. E não demorou muito: em setembro de 2009 no Japão e em março de 2010 nos Estados Unidos, HeartGold e SoulSilver, remakes da segunda geração, chegaram às lojas! Como era de se esperar, o saudosismo dos xiitas ficou ainda mais aguçado, dando continuidade a uma série de críticas aos novos Pokémon. Confira agora o impacto dos remakes e alguns pontos dessa discussão.



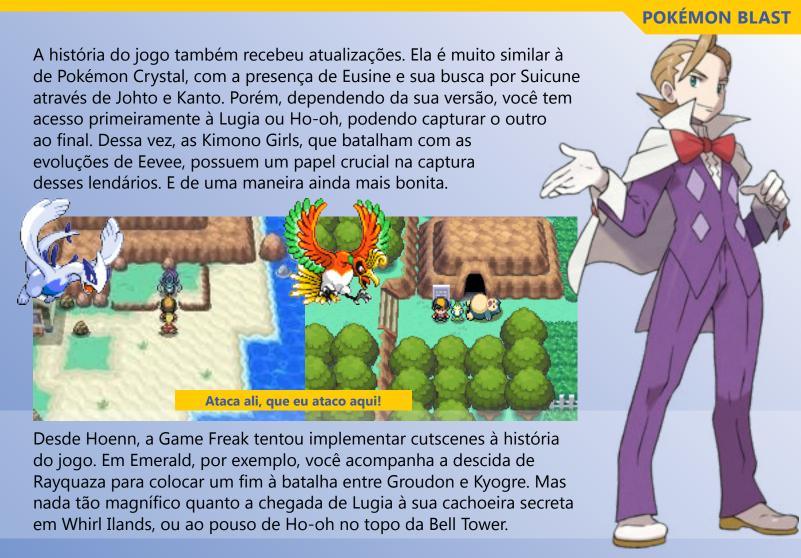
#### O retorno ao antigo continente



Estamos de volta à região de Johto, partindo mais uma vez de New Bark Town em direção a um mundo de sonhos, vitórias e muitos Pokémon, é claro! Só que dessa vez a experiência está ainda mais bonita. Gráficos melhorados, muito mais cores que no Game Boy Color e a visualização de um ângulo próximo a 45 graus nos permite ver as construções em profundidade. O ciclo do dia e da noite continua, como em Diamond, Pearl e Platinum, possuindo cinco variações de luminosidade.

Nossa, como é lindo escolher mais uma vez dentre *Chikorita, Totodile e Cyndaquil* para nos acompanhar nessa aventura... literalmente! O primeiro Pokémon na sua equipe agora fica fora da Pokébola, assim como em Pokémon Yellow. Você pode checar o que ele está sentindo ou pensando e ele ainda pode achar itens enquanto anda ao seu lado. Além disso, as interações com o ambiente através de HMs ou TMs (como headbutt, que retorna como mecanismo de captura de Pokémon em árvores) ficam mais interessantes: caso seu monstrinho já esteja do lado de fora, ele passa à sua frente, executa o movimento desejado e a sua aventura continua.

Eu sofria bullying quando pequeno.



#### Tudo novo, de novo



Na jornada em Johto não poderia ficar de fora a experiência de plantar berries, através de um item na sua mochila, te poupando o trabalho de procurar por solo fértil. E claro que também não poderia faltar o agora indispensável GTS para trocas Wi-Fi, localizado na desenvolvida cidade de Goldenrod. Além desses, outro retorno triunfal é a Safari Zone, que ficou finalmente pronta numa área a oeste de Cianwood. No local do antigo Safari, em Kanto, está localizado o Pal Park, para migrar Pokémon da terceira geração. A Battle Frontier também está presente, tendo cinco construções, assim como em Platinum.

Áreas totalmente novas foram adicionadas em HeartGold e SoulSilver, como a rota que leva de Cianwood até a nova Safari Zone. É um caminho montanhoso, cheio de quedas d'água e ao final você encontra uma parte com grama para capturar Pokémon. Lá você também tem acesso à caverna que lhe permite capturar Kyogre, Groudon e Rayquaza. Uma construção que debuta em HGSS é o Pokéathlon: um minigame super divertido que é uma

espécie de competição esportiva, utilizando a tela de toque para movimentar seus monstrinhos. Outra área acessível através das Ruins of Alph conecta as regiões de Sinnoh e Johto. Chamada de Sinjoh Ruins, ela aparece fora do mapa e só é possível chegar até lá caso você leve *Arceus* (leia-se Árkias ou Ársias – a etimologia da palavra permite o uso das duas pronúnicas, sendo a

primeira mais erudita) até o local onde se encontram os Unown. Sua recompensa é uma cutscene demonstrando a origem de todos os Pokémon e todo o poder de Arceus: ele cria para você um Palkia, Dialga ou Giratina, level 1, já com sua respectiva orb.

Sou um Pokémon ou uma Beyblade? O que mais os antigos fãs da série poderiam querer? Mew e Celebi? Claro! Eles não somente foram disponibilizados através de eventos especiais por Wi-Fi, como também Celebi ativa um evento exclusivo no

próprio jogo. Ao levá-lo até o seu shrine na Ilex Forest, ele começará a brilhar e te levará de volta no tempo, quando Giovanni, antigo líder da Equipe Rocket, perde

para um garoto nascido em Kanto. Ali, podemos lutar contra ele e entender o que aconteceu com a infame equipe entre a primeira e a segunda geração.



367

As inovações não pararam por aí. Uma mistura de podômetro (contador de passos) com tamagotchi em formato de Pokébola acompanhava Pokémon HGSS. Era possível transferir um

para o aparelho e sair andando pela cidade: à medida que

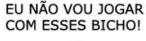
monstrinho

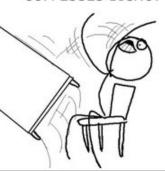
você anda, seu Pokémon

ganha experiência (máximo de um level por transferência) e watts, que lhe permitirão procurar por Pokémon selvagem ou itens, em minigames disponíveis no próprio *Pokéwalker*.

Toda essa mistura de novidade e nostalgia de 1999 chega exatamente para celebrar os 10 anos de lançamento dos jogos Gold e Silver no Japão. Para aumentar ainda mais esse sentimento, um item chamado GB sounds permite alterar a música do jogo para a versão original em 8-bits, fazendo sentir ainda mais a emoção de desbravar Johto e Kanto como antigamente.

#### A calorosa discussão shakespókeana







85 PRA PEGAR TODOS!

Pois bem, é aqui que eu paro, pois os novos Pokémon nem mesmo parecem Pokémon. São muito esquisitos, grandes, sem motivo para existir. Os primeiros que eram bons! Bonitos, com razão de ser... Eu tolero até o 251 no máximo! Calma gente, essa não é minha opinião, apenas estou apontando o que eu mais escuto. Recebo muitas torcidas de nariz quando eu digo: "Eu amo Pokémon", assim como a belíssima *matéria* do Ricado Syozi retrata.

Eu estou aqui pra defender o nosso lado e convidar os xiitas a ver por outros olhos e, de modo civilizado, por favor, colocar o que mais não gostam nas novas gerações. Tenham sempre em mente que gosto e preferências não se discutem, mas argumentos existem e o respeito à opinião de todos também deve existir. Para que todos possam receber a próxima parte desse especial, acho essencial discutirmos isso antes, caso contrário, não apreciaremos a região de

Unova como deveríamos. Então vamos lá:

Xiita Anônimo diz: "Os novos Pokémon Lendários da terceira e quarta geração parecem mais Digimon".

Terrestre Voador de Fogo Metálio

Levando em consideração que Digimon foi criado em 1997 e Pokémon foi criado emclip\_image002 1996, acho que aí tem um erro cronológico. Vejam a foto a seguir e me digam, algo lhes parece familiar?

Suicune, Charmander, Sunflora, Rampardos, Skiploom, Lucario. Quem veio primeiro? Alguns lá e outros cá. Então, acho que é mais válido agradecer a série pela nova combinação de tipos e variedade de opções. Alguém da nova geração vai negar Lucario ou da velha, negar Suicune, só por que parecem Digimon?

Pokéfanático Anônimo fala: "Os novos Pokémon não tem razão de existir. Um saco de lixo? Um sorvete? Duas engrenagens? Para mim, isso é demais."

> Tópico interessante. Analisemos então a gloriosa primeira geração de Pokémon com as fotos a seguir.



**Grimer**. Um Pokémon lama. Sério, e ele evolui para um monte de lama maior... Se lama pode ter vida e evoluir, por que um saco de lixo não pode?



**Magnemite**. Um Pokémon magnético. Certo, uma bola com dois ímãs e alguns parafusos tem vida. Ah, e evoluem se grudando a outros dois e ainda outra vez, ao serem expostos a um forte campo magnético. Por que então engrenagens não podem se juntar e virar um Pokémon? Estendendo o tópico, bolas de gás e bolas de sorvete. Koffing e Vanillite. Vocês estão acompanhando meu raciocínio?



**Magmar**. Um Pokémon... o que é isso mesmo? Então acho que é compreensível para a série desenvolver Pokémon como Dialga, Reshiram e Cresselia. Aqui encerro o meu caso sobre o design dos monstrinhos.

Hater Desinformado diz: "Esse negócio de Pokénumseioquê e o nome desses bichos não faz o menor sentido."

Todos os Pokémon da série tem um motivo de ter aquele nome. Seja baseado no japonês, no inglês, no latim ou em qualquer outra forma de comunicação que a nossa limitada sabedoria possa a princípio desconhecer. Por exemplo, Arceus, pode ter vindo da palavra *Archeus*, que para os alquimistas é o plano astral mais denso, também chamado de Anima Mundi (alma do mundo). Alguma relação com a pronúncia árkias, com o que ele se propõe a fazer ou até mesmo com a cutscene de Sinjoh Ruins? Além disso, os designers do jogo parecem brincar com a multiplicidade de sentidos, com os arcos ao redor de seu corpo. Se isso não for argumento suficiente, só posso dizer "haters gonna hate".

Amantes da série Pokémon dizem: "Ficamos tristes com o fato de muitas inovações terem se perdido ao decorrer do tempo. A gafe maior de não podermos transferir os Pokémon da primeira e segunda gerações para as atuais, dentre outras. O desaparecimento do VS seeker, por exemplo."

É verdade. Contra esses fatos, o que podemos fazer é lamentar e esperar que para as próximas investidas eles tentem trazer algo de volta, como as esquecidas Battle Frontier e Secret Bases. E ainda esperamos mais inovações boas para que a experiência Pokémon seja sempre saudosista, mas nunca repetitiva!





A tão esperada (e ultimamente tão criticada) quinta geração dos monstrinhos de bolso chega para Nintendo DS, e não para 3DS, como esperado. Com novas possibilidades de interação, captura, batalha e visualização, Pokémon Black e Pokémon White, chegaram às lojas em setembro de 2010 no Japão e em março de 2011 ao resto do mundo. Está na hora de conhecermos o que esta geração nos trouxe até agora.

#### Num mundo tão, tão distante

Bem vindos à região de Unova, um local cheio de tecnologia e nostalgia. Estamos distante das regiões anteriores e um mundo com 156 novos Pokémon, sem nenhuma correlação com os anteriores, nos espera. Ao caminhar pelas cidades, florestas e inúmeras pontes, podemos perceber a superioridade gráfica das construções e a beleza proporcionada pela perspectiva em 3D.





Você perceberá mudanças no cenário e no tipo de Pokémon encontrado dependendo do horário, assim como visto pela primeira vez em Pokémon Gold/Silver/Crystal. Além disso, as estações do ano também influenciam na presença dos monstrinhos e mudam drasticamente os cenários, com áreas que só podem ser acessadas durante determinada estação. O ciclo é mensal, passando de uma estação pra outra ao final de cada mês.

Algumas coisas permanecem as mesmas: você ainda vai sair da sua cidadezinha com

um Pokémon do tipo água, fogo ou planta, dado por um professor que é expert no assunto e, ironicamente, não possui exemplares significativos de outras espécies. Na aventura de pegar todos eles, que agora somam 649, você deve pegar oito insígnias e derrotar um time do mal, dessa vez bastante inteligente e forte. A trama do jogo faz com que você se envolva e fique intrigado com os planos do Team Plasma, o que te faz não querer parar de jogar. Mas antes que você desista por achar que é apenas mais do mesmo, leia mais um pouco.

Fazendo jus ao desejo de muitos pokemaníacos, a quinta geração dos monstrinhos de bolso traz o que já deveria existir a muito tempo: C-gear. Este mecanismo é um menu de fácil acesso na tela de toque que faz com que você possa interagir pessoalmente ou via Wi-Fi com seus amigos sem a necessidade de ir até um centro Pokémon. Melhor que isso, ele permite fazer trocas até mesmo com os bichinhos que estão quardados nas caixas. Quem possui DSi ou 3DS pode também fazer videoconferência através do X-transceiver (leiase cross transceiver). Através da C-gear, você

pode ser transportado para uma nova área, chamada Entralink, que permite que você "invada" o jogo de um amigo que está perto. Uma vez lá, você pode realizar missões de ajuda, batalha, compra e venda e muito mais.

Além da já esperada diferença dos Pokémon encontrados em cada versão, há também diversas outras. Algumas cidades em White são mais antigas,

possuem até um ar clássico. Já em Black, elas têm um design futurístico. Ambas possuem áreas exclusivas: White Forest e Black City. Mas não é só isso. Ao utilizar o Entralink, você pode convidar pessoas da cidade do seu amigo para a sua cidade, modificando-a. Em White, quanto mais você se conectar, fizer missões e chamar pessoas pra

lá, novos Pokémon selvagens de três evoluções serão

'liberados para captura na grama ao redor da floresta.



Já em Black, jogadores mais fortes com a última evolução dos Pokémon que aparecem na White Forest te desafiam para uma batalha. À medida que a cidade vai crescendo, novas árvores, lagos e grama aparecem em White Forest, assim como novas casas, lutadores e itens diferentes podem ser encontrados em Black City.

**EU!! ESCOLHE EU!!** 

## Ah, mas que saudade dos meus antigos amigos!

Não há como encontrar Pokémon de gerações anteriores dentro do jogo até que você derrote a Elite Four. Após isso, você pode encontrá-los em novas áreas, antes inacessíveis. Outra maneira de se completar a Pokédex é transferir seus bichinhos de outras versões (apenas para DS, já que a retrocompatibilidade com os jogos de Game Boy Advance foi

removida) ou ainda através da conectividade com o site *Pokémon Global Link*.

Através dele, você pode colocar um Pokémon para dormir no seu portátil e ter acesso ao mundo dos sonhos (Dream World) na internet. Por lá você pode se divertir com mini games, capturar monstrinhos de gerações passadas, plantar berries, encontrar itens e muito mais! Aqui a sua casa funciona como uma base secreta, que você pode decorar e mostrar a todos que a visitam o seu amor por Pokémon. Essa inovação, juntamente com a Nintendo Wi-Fi Connection, aumenta a disponibilidade de Pocket Monsters e eventos para os jogos da quinta geração.

É uma pena que mais uma vez uma geração tenha sido esquecida quanto à compatibilidade. Ainda existe a possibilidade de transferir um Pokémon da terceira geração para a quarta e de lá transferirmos para a quinta. É algo que dá bem mais trabalho, apesar de não ser impossível como passar das duas primeiras para a terceira. Infelizmente, nem todos estão dispostos a fazer esse sacrifício.



#### E a batalha, como vai?

Nos aspectos gráficos, ela não vai muito bem. Quando a batalha inicia, a pixelização dos monstrinhos faz você pensar que está num console de qualidade inferior. De certa maneira, as gerações três e quatro apresentam uma estética melhor com relação ao desenho dos Pokémon. Mas nem tudo está perdido: a animação dos golpes e a velocidade de batalha estão melhores, além do monstrinho se mover constantemente durante toda a batalha.

A franquia traz novos modos nomeados "Triple Battle" e "Rotation Battle". As duas formas de batalha se fazem presente em ambos os jogos, sendo a primeira mais frequente em White e a segunda, em Black. Nas batalhas triplas, três Pokémon são pokemon-zoroarkenviados para o campo e sua posição nele altera o dano causado, recebido e até o alvo permitido. Já nas batalhas de rotação, três Pokémon são enviados, mas apenas um ataca por vez. Antes de qualquer golpe ser desferido, o jogador decide qual deles ficará na frente para participar efetivamente da batalha. Mas isso não é tudo. Além da nova jogabilidade, alguns





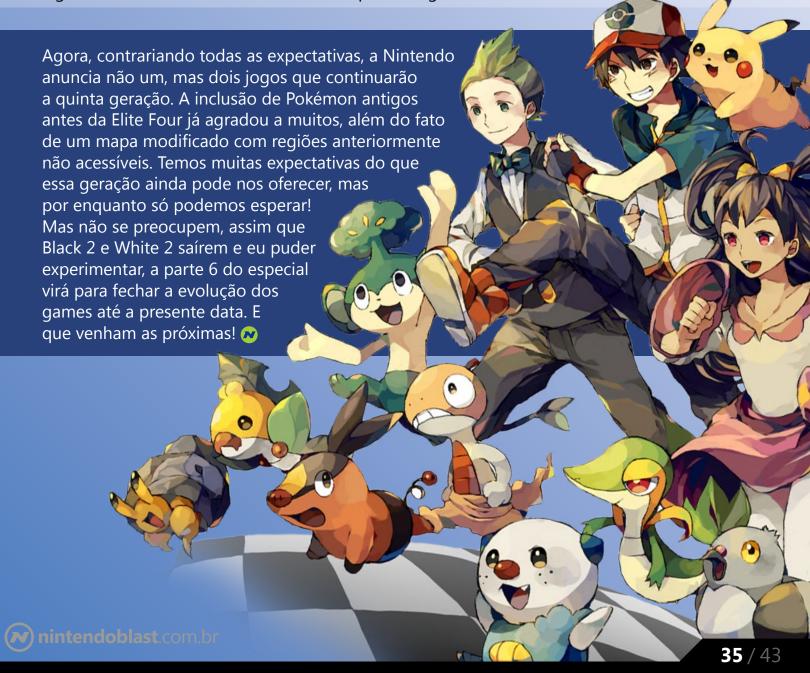
golpes possuem efeito adicional caso sejam combinados com outros. Um dos exemplos é a combinação dois a dois de Fire Pledge, Grass Pledge e Water Pledge. Vários outros golpes possuem efeitos que mudam toda uma estratégia, assim como um golpe de água que pode queimar ou até um golpe de ataque especial que causa dano físico.

Novas habilidades também foram concedidas a vários Pokémon de gerações passadas, sendo obtidos através do Global Link. Outras habilidades e golpes antigos foram



atualizados, incrementando seus efeitos nas batalhas. Novos itens e novas formas de evolução também foram introduzidos, mas nenhuma nova evolução para os Pokémon de gerações anteriores. Dessa vez, as Technical Machines (TM's) não são inutilizadas após o uso, fazendo com que o jogador possa usar e abusar dos golpes encontrados ou comprados no Pokémart. Por falar nisso, dessa vez a "lojinha" fica dentro do Centro Pokémon. Se você está pensando: "Nossa, agora eu vou transferir os meus TM's economizados na geração passada", um aviso. A portabilidade de itens através de gerações foi banida.

Tão frustrante quanto a impossibilidade de transferir os Pokémon tão bem de um jogo para outro é saber que todo seu esforço para pegar aquele precioso item foi em vão. Entendemos que na mudança de geração alguns TMs foram perdidos ou mudaram de número, mas e nossos suados hold items, pedras e itens de evolução? Quem lembra o sonho que era enviar um Pokémon da segunda para a primeira geração? A Game Freak desenvolveu um método de permitir a troca apenas monstrinhos que não soubessem golpes novos (daí a criação do move deleter) e que aparecessem na primeira geração. Por que então a preguiça de fazer algo similar com os itens? Realmente um ponto negativo muito forte.



## BLAST Ware





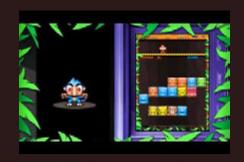
Revisão: Alex Sandro Diagramação: Tiffany B. Silva



Com o lançamento do excelente jogo Mutant Mudds para o eShop, em janeiro desse ano, a desenvolvedora Renegade Kid tornou-se bastante conhecida entre os donos de 3DS. Dessa vez, no lugar de um jogo de plataforma, ela trouxe um puzzle do tipo Tetris e Dr. Mario. Apesar da mudança, o estilo retrô, que sempre atrai diversos jogadores, foi mantido, tentando apostar na simplicidade, tanto de visual quanto de jogabilidade - talvez até demais. Vamos conferir se a Renegade conseguiu manter o mesmo nível de seu game anterior.

O jogo vai direto ao assunto, não se prendendo muito à história. Um grupo de primatas, chamados Bomb Monkeys (macacos bomba), criou um esporte bastante inusitado: "Blok Bombing". O objetivo desse esporte é não permitir que os blocos - ou bloks, como diz o manual virtual - que vão surgindo do chão da selva alcancem o topo e derrubem o macaco lá de cima. Para conseguir realizar essa façanha, você conta com um fornecimento infinito de blocos e bombas - algo inusitado para um macaco, mas não inédito no mundo dos games, basta lembrar de Bomberman: Panic Bomber (Virtual Boy/Super Famicom, 1994).







ninte no oblasticom.br



#### **Bombardeando blocos**

A primeira característica do jogo que chama a atenção é a forma de visualizar a tela. Em vez de segurar normalmente o portátil, é necessário virar o 3DS de lado, como se estivesse segurando um livro, visualizando o jogo na tela de toque, não na tela superior - que fica completamente sem uso no modo single-player. Dessa forma, o nosso pequeno símio pode ser movimentado com o uso do direcional, do circle pad ou da stylus. Qualquer uma das três opções funciona perfeitamente e de forma simples, apesar de o direcional combinar melhor com o estilo mais antigo do game.





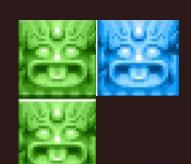


Bomb Monkey conta com dois tipos de bombas: normais, que podem ser seguradas pelo tempo que desejar e contam com uma explosão simples, destruindo um bloco em cada direção; e outro tipo mais potente, com um alcance de blocos maior, mas que se não for lançada logo, explode, deixando o pequeno símio atordoado por alguns segundos.

Os blocos aparecem em cinco cores diferentes. Blocos da mesma cor, quando juntos, explodem em uma reação em cadeia. Para incrementar um pouco a estratégia, existem alguns blocos que estão acorrentados e interrompem a destruição em sequência, precisando de uma bomba para quebrar o cadeado e liberá-los para serem destruídos. Existe ainda um outro tipo de bloco, que serve para maximizar o alcance da bomba, explodindo uma linha ou coluna inteira, conforme ele tenha setas laterais ou verticais, respectivamente.



**lob last com.br** 





**37** / 43



#### Cada macaco no seu galho

O jogo conta com seis modos diferentes, mas que compartilham a mesma jogabilidade. São quatro modos single-player: o clássico modo infinito (Endless), que só termina quando os blocos alcançam o topo; Rescue (resgate), no qual é necessário resgatar um macaco preso em uma jaula, acertando 50 bombas para que ele seja libertado; 3 Minutes, que é idêntico ao modo infinito, mas com apenas três minutos para fazer a maior pontuação possível; e Numbers, onde os números 1, 2 e 3 devem ser explodidos em ordem crescente.

Além dos modos solo, existem dois modos multiplayer, que chamam a atenção pelo fato de permitirem duas pessoas jogarem ao mesmo tempo em um único 3DS. O segundo jogador usará os botões X, Y, B e A para movimentar o seu macaco e a tela superior para visualizar a sua área de jogo. O primeiro modo é o Versus, no qual um jogador enfrenta o outro, perdendo aquele que deixar os blocos alcançarem o topo primeiro; o outro modo é cooperativo (Co-op), e, dessa vez, se um perder, o outro terá o mesmo destino.



#### Macacos me mordam

ninter doblasticom.br

Apesar de a Renegade ter criado um jogo simples, divertido e com uma musiquinha simpática, a ausência de efeito 3D, StreetPass, SpotPass, modos multiplayer online e offline (em consoles diferentes) tornam a jogatina muito limitada. Nem mesmo a pontuação pode ser compartilhada. Apesar de, neste caso, ser possível enviar uma foto dos seus pontos para o e-mail da Renegade, para eles colocarem o seu recorde na página deles na internet - desde que você alcance uma das dez

melhores pontuações. Convenhamos, gostamos de jogos com estilo antigo, mas assim já é retrô demais.





Bichinhos verdes, que mais se parecem com uma esponja, porém levados, estão à solta no Wii. Em incríveis mundos, eles irão fazer você quebrar a cabeça para salválos de diversos obstáculos mantidos em cada fase do jogo. Plataforma, puzzle e ação em cenários vívidos o esperam neste belo e recente lançamento para WiiWare.

#### Mãos à Obra

O objetivo de Save The Furries é abrir caminho pelos cenários para que seus Furries possam caminhar; já que parecem formigas, andando sem parar, indo sempre na direção contrária a que você bloqueia. Assim, deverá encaminhálos a partir da nave onde aterrissam até a plataforma que fica no final do caminho, tendo que, para isto, livrar os insanos verdinhos de todos os perigos, como queda em abismos, espinhos, explosões, criaturas galácticas que podem te devorar, etc. A interação com diversos itens pelo cenário se mostra necessária, uma vez que, para livrá-los de todas as encrencas existentes, o jogador deverá utilizá-las a seu favor. Seja montando pontes, passagens, bloqueando caminhos, e até atirando-os em alvos, muita coisa pode ser feita. Só tome cuidado para não utilizar esses itens contra a sua tripulação, amassando-a, ou tudo poderá ir por





água abaixo.

Durante sua passagem pelos cenários, poderão ser coletadas medalhas, além de ser contabilizada a sua atuação e quantidade de Furries que salvou. Essas informações serão usadas para a contagem de pontos em um sistema de Ranking ao final de cada fase, que determinará toda a sua perspicácia no jogo.

Ainda há botões de pausa e aceleração no game, para aqueles momentos em que você já sabe o resultado que irá obter e quiser apenas acelerar um pouquinho o tempo.

Ao todo, o jogo possui 60 fases, que se situam dentro de planetas, existentes em um sistema próprio bem simpático. Os planetas giram ao redor do sol, e cada um apresenta um tema, como floresta, amazônia, só para citar alguns.







#### Carisma a toda prova

Os insanos elementos de Save the Furries não irão deixar barato toda a sua trajetória e, entre uma cena de vitória e outra, assim como na chegada, irão dançar ao melhor estilo Donkey Kong Country, mais bobo, e, digamos assim, de uma maneira bem "RavingRabbidiana" de ser.





Aqui, os cenários do jogo variam bastante, e dá para ver o quanto são detalhados cada ambiente e plano de fundo por onde as criaturinhas irão passar. O aspecto é bem retratado pela possibilidade de dar um zoom em qualquer lugar que esteja caminhando. Este fator pode muito bem ajudar, ao visualizar ainda melhor cada personagem e sua localização, como também atrapalhar no controle deles, já que algumas vezes são muitos que você deverá ajudar a salvar. Ao contrário disto, a música se mostra repetitiva, ainda assim "legalzinha", mas nada que seja demais.









Save the Furries é um título já existente para a linha IOS dentro da App Store, e atualmente já disponível também para PC. Desenvolvido pela SDP Games - uma promissora desenvolvedora de games criada em 2005, com jogos em sua maioria web e para portáteis -, o jogo já está disponível na loja

online da Nintendo e é garantia de diversão e muitas atividades na certa, pelo custo de 1000 Wii Points.

### A Maior Feira de Games da América Latina chega a São Paulo



11, 12, 13 e 14 de outubro



www.brasilgameshow.com.br facebook.com/brasilgameshow

## NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br