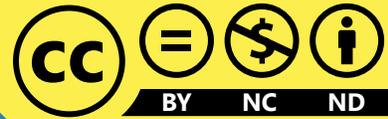


NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº27 DEZ/2011



THE LEGEND OF
ZELDATM
Skyward Sword



It's me, Mario!

O game mais esperado do ano chegou ao Wii mostrando que o console da Nintendo ainda tinha muita lenha pra queimar. Zelda: Skyward Sword é a prova de que a Nintendo ainda consegue criar games mais inventivos e divertidos que todo mundo. Esse mês ainda temos Mario em dose dupla com a análise de Mario Kart 7 e um detonado especial de Super Mario 3D Land, capa da edição passada. Como se não bastasse, ainda temos um especial sobre os melhores games do ano e muitas matérias especiais, tudo pra encerrar 2011 da melhor maneira possível! - **Gustavo Assumpção**



04

N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos leitores

DEVELOPERS

Eiji Aonuma

06

10

STAGE SELECT

Skyloft

BLASTWARE

Gnomz/ Pinnochio's Puzzle (WiiWare)

15

20

ANÁLISE

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

ANÁLISE

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games (Wii)

28

34

ANÁLISE

Mario Kart 7 (3DS)

DETONADO

Super Mario 3D Land (3DS)

41

63

TOP 10

Melhores games de 2011

BLAST FROM JAPAN

Jump Ultimate Stars (DS)

70

75

POKÉMON BLAST

A evolução do Sistema de Batalha

BLAST + WORLD

Série Mario vs DK

79

83

A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

A Grande Crise de 83/84

+ BLAST

Os destaques de dezembro no blog

91

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 Neve

Alveni Lisboa

Alberto Canen

Jaime Ninice

Daniel Moisés

Mateus Lôbo

REVISÃO

Leandro Freire

Bruna Lima

Alberto Canen

Rafael Neves

Alex Sandro

Lucas Oliveira

Romero Araújo

Alveni Lisboa

DIAGRAMAÇÃO

Gustavo Assumpção

Douglas Fernandes

Tiffany Silva

Alex Silva

Felipe de França

Guilherme Vargas

CAPA

Guilherme Vargas



O desenho acima é do leitor **Fernando da Silva Souza**, grande vencedor do concurso HQ Blast. Escolhido como o melhor desenho do concurso, Fernando vai receber uma cópia novinha de *Zelda: Skyward Sword*.

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](#).



Pedra, ainda tenho muitos jogos de NDS e de Wii para terminar, mas mesmo assim vale a pena esperar pra comprar o 3DS agora? ou seria melhor esperar por uma nova versão dele, enquanto termino meus jogos de NDS e Wii?

Anônimo "indeciso" da Silva

Que pergunta intrigante, não é mesmo? A questão de comprar um 3DS agora é porque as novidades estão todas saindo para ele. Seus amigos que o tiverem estarão jogando online nele, comentando sobre os jogos, essas coisas. A mídia também está toda voltada para ele, e apenas um pouco para os consoles anteriores. Mas se você não se preocupa muito com isso, pode esperar sim até zerar os jogos de DS e Wii, pois são muito bacanas mesmo e valem a pena. Boa jogatina o/ a pedida campeã! Se for pra detonar no multiplayer, Mario Kart 7 é indispensável ;D

NB, ah espera.. Nintendo Blast, o novo Pokémon vai ser bom?

Anônimo "Monstrinho" da Silva

Esse novo jogo dos monstrinhos - Pokémon Plus Nobunaga's Ambition - vai agradar aos fãs de RPG Tactics. O que significa que vai angariar novos fãs para a franquia. Como a ideia é essa, nada melhor do que usar o Nintendo DS como console, assim mais pessoas diferentes terão acesso a essa novidade. Agora, para garantir o sucesso do jogo, só tendo um PokéPedra ^ ^



Pedra, por que você não responde minhas perguntas?

Gcmoura

Estou respondendo esta, não estou?



Pedra , você é homem ou mulher!? Porque sempre fala "eu sou A pedra ..." e tal, mas você dá em cima da Dona Pedra da turma da Mônica, que história é essa!?
vinidvm

Eu dou em cima da Dona Pedra? Você comeu Mushroom demais? A minha relação com a Dona Pedra é dureza total. Apenas nos conhecemos e temos coisas em comum, como por exemplo, falamos demais. E você quer saber o que eu sou? Sou uma PEDRA! RÁ!

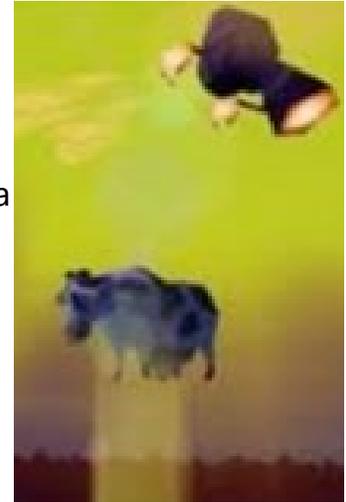


Querida Pedra, me recuso a comprar um 3DS enquanto não lançarem um The Legend of Gossip Stone 3D, o que fazer? Será que eles querem deixar o melhor pro final como fizeram com Skyward Sword no Wii?
jardesonbarbosa

Peraí! Como você sabe desse projeto? Se você espalhar que haverá esse jogo, eu vou perder o meu emprego nele... e eles vão me substituir pela Dona Pedra... E sim, promete ser um grande jogo, vai ficar pro final.. talvez lá do 5DS :P

Pedra, uma coisa que nunca entendi foi a historia das vacas serem sequestradas por aliens no Majora's Mask! E eu lembro que você estava por lá! Afinal... o que foi aquilo?!... D:
Anônimo "UFO" da Silva

Bem, vou te explicar: em Marte estava tendo uma gripe bovina. E qual a solução dos ETs? Invadir Romani Ranch em Termina Field e sequestrar todas e pobres vaquinhas. Eu vi tudinho, estava lá. Até pensei que um dos ETs fosse um parente meu, afinal ele também tinha um olho. Será?



Quando sai a próxima revista da Nintendo Blast?
Anônimo "Revisteiro" da Silva

Ora, a Revista Nintendo Blast sempre sai no final do mês. Só que o pessoal da revista exagerou no Natal e estão todos de ressaca. Mas fique ligado, pois a próxima edição está com matérias ótimas e imperdíveis. Não deixe de acompanhar o site para saber mais sobre elas. Temos até um tópico no fórum que os leitores comentam as edições :)

Enquanto isso você pode ler essa Revista Exclusiva sobre mim. Baratinho, baratinho, "só" 800 rupees. É leitura de peso!



por **Jaime Ninice**Revisão: Jaime Ninice
e Lucas Oliveira

Diagramação: Alex Silva



Nascido no Japão em 1963, Eiji Aonuma, também conhecido por Eiji Onozuka, é considerado um dos maiores designers de games de todos os tempos, fama esta que conquistou após o seu sucesso com a série The Legend of Zelda. Neste ano comemorativo dos 25 anos da franquia, conheça mais sobre o grande Game Designer que deu ainda mais vida ao mundo de Link, e que promete ser o futuro ídolo principal da Nintendo.

Durante a infância, Aonuma se interessava em especial pelas artes. Sempre gostou de criar coisas com as mãos e dentre suas atividades mais satisfatórias incluía fazer bonecos de madeira e desenhar. Seu principal sonho era criar um boneco tal como Astro Boy. Isto talvez explique os eventos futuros pelos quais o designer iria passar, seu gosto pelos recursos físicos, mas que foi guardado pela farta experiência apaixonante como criador de games.

Carreira Promissora

Aos 25 anos, Eiji Aonuma se formou em Design na Tokyo National University of Fine Arts and Music, no ano de 1988. Com sua especialização em movimento de figuras mecânicas, logo, no mesmo ano, realizou uma entrevista em uma das maiores produtoras de tecnologia e entretenimento existentes até então e ainda hoje, a gigante japonesa "Nintendo".

Tão logo viera a tornar membro desta empresa - contratado como Designer Gráfico - no mesmo ano. No início de sua carreira, Aonuma

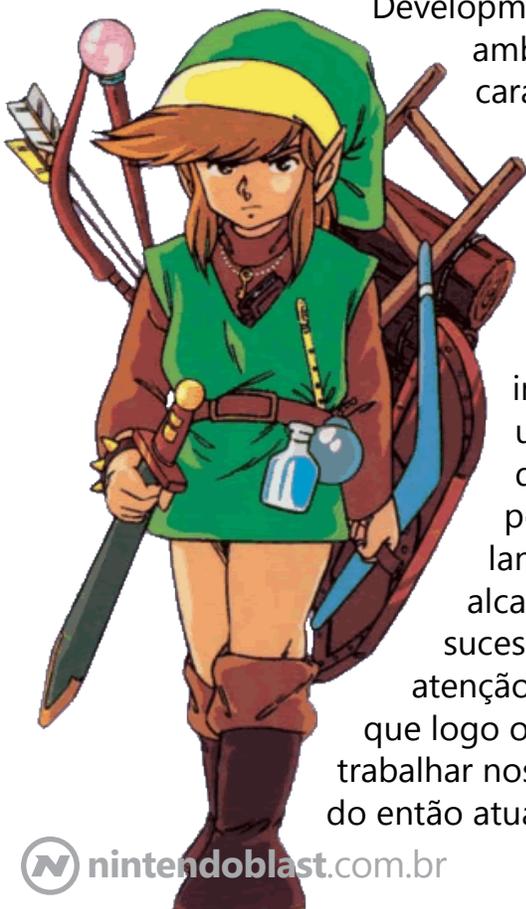


costumava criar sprites para jogos do Famicom (versão japonesa do NES), como Mario's Open Golf, e, a partir de sua personalidade de liderança, conseguiu se situar bem entre os grandes nomes da gigante Big N, entre eles o lendário Shigeru Miyamoto, que conheceu na sua primeira entrevista.

Um detalhe interessante é que, na época de seu início na empresa, o console da moda era o Famicom e Aonuma nunca havia pensado em trabalhar com games. Ao realizar a entrevista na Nintendo, pensava em trabalhar com design de produtos, porém foi surpreendido quando Miyamoto o convidou para trabalhar como designer de personagens. Eiji Aonuma foi aprendendo a gostar ainda mais da profissão que se encarregara e a se integrar ainda mais no universo dos games a partir de então.

Um de seus primeiros grandes trabalhos foi com o título *Marvelous: Mōhitotsu no Takarajima* (*Marvelous: Another Treasure Island*), lançado apenas para o Super Famicom. Este jogo de RPG/Ação - produzido pela equipe Research & Development 2 (R&D2) – possuía um

ambiente em que várias características de games como *EarthBound* e *Final Fantasy*, além da forte inspiração em *Zelda: A Link to the Past* -, envolvia piratas em grandes aventuras de interessantes puzzles em um mundo marítimo e de exploração na busca por tesouros. O game, lançado apenas no Japão, alcançou um grande sucesso que despertou a atenção de Miyamoto, que logo o chamou para trabalhar nos próximos jogos do então atual Nintendo 64.

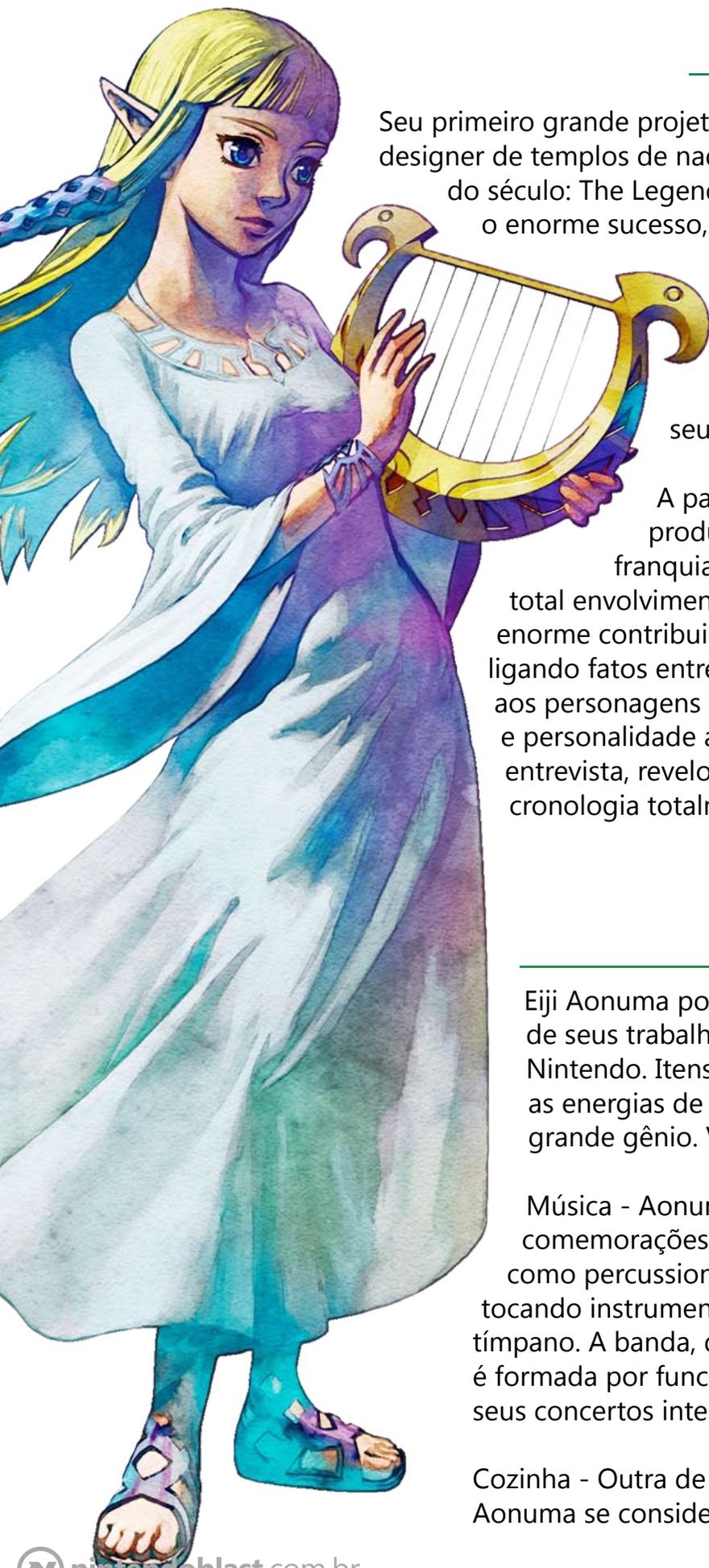


Jogos em que participou

- *Marvelous: Mōhitotsu no Takarajima* (Famicom, 1996)
Diretor e Designer gráfico
- *Pilotwings 64* (N64, 1996)
Colaborador de Desenvolvimento
- *Blast Corps* (N64, 1997)
Supervisor
- *GodenEye007* (N64, 1997)
Diretor de Progresso
- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (N64, 1998)
Diretor Assistente e Designer de Calabouços
- *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (N64, 2000)
Diretor
- *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (NGC, 2002)
Diretor
- *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (NGC, 2004)
Produtor
- *The Legend of Zelda: The Minish Cap* (GBA, 2004)
Supervisor
- *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (NGC/Wii, 2006)
Diretor e Produtor
- *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (DS, 2007)
Produtor
- *The Legend of Zelda: Link's Crossbow Training* (Wii, 2007)
Produtor
- *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (DS, 2009)
Produtor
- *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Wii 2011)
Produtor



The Legend of Aonuma



Seu primeiro grande projeto ao lado de Miyamoto foi como designer de templos de nada mais nada menos do que o jogo do século: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Após o enorme sucesso, e grande satisfação por parte de Miyamoto, Aonuma foi convidado a Dirigir a produção do próximo título da franquia Zelda, que ganhou muita simpatia por todo o público que o jogou. Foi a vez de Majora's Mask e seus enigmas e sidequests mágicos.

A partir daí, passou a ser confiado às produções e direções de outros títulos da franquia. Como fã da série desde antes de seu total envolvimento com ela, Aonuma pôde dar uma enorme contribuição, através de seu conhecimento, ligando fatos entre os títulos, revivendo nomes conhecidos aos personagens e localidades, adicionando historicidade e personalidade ao mundo de Zelda. Eiji Aonuma, em entrevista, revelou recentemente a existência de uma cronologia totalmente explicável sobre a saga.

Hobbies

Eiji Aonuma possui alguns hobbies por fora de seus trabalhos como desenvolvedor da Nintendo. Itens indispensáveis para recarregar as energias de toda a produção criativa deste grande gênio. Vejamos alguns deles:

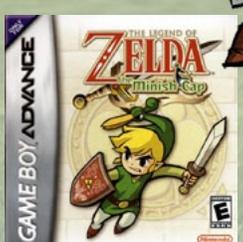
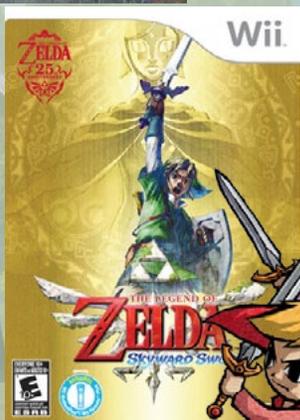
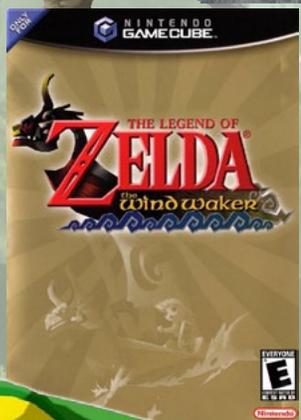
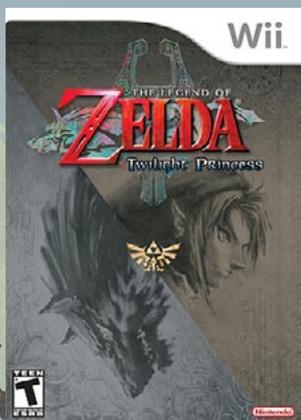
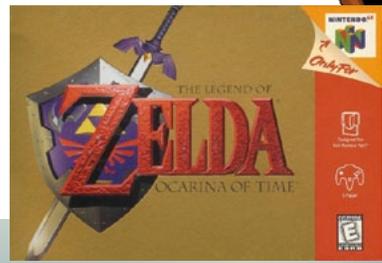
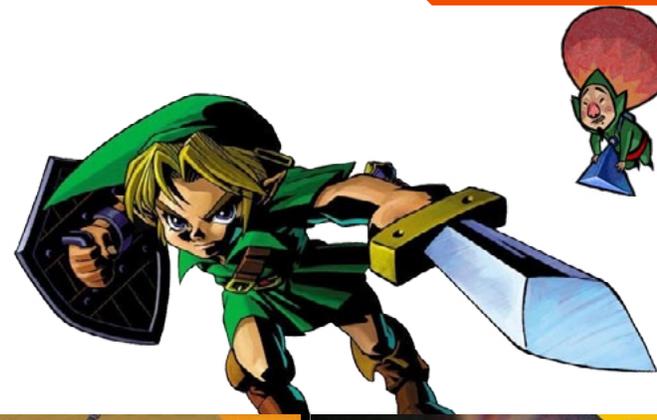
Música - Aonuma, em seus momentos de lazer e comemorações junto à empresa, participa também como percussionista da banda "The Wind Wakers", tocando instrumentos latinos como bongôs, congas e tímpano. A banda, que já possui 16 anos de existência, é formada por funcionários da Nintendo que realizam seus concertos internos na empresa durante o ano.

Cozinha - Outra de suas paixões é a arte de cozinhar. Aonuma se considera um ótimo Chef de cozinha e sua

especialidade é um "prato de sopa japonesa com bolinhos de peixe"... Bom, se o prato for tão bom quanto sua capacidade de desenvolvimento de games, resta-nos pensar que Aonuma sabe mesmo como deixar um ser humano satisfeito!

Além disso, Aonuma gosta de passar grande parte do tempo com seu filho, ler livros e assistir a filmes como uma pessoa normal.

Atualmente, Eiji Aonuma é Diretor e Produtor da EAD Software Development Group No.3, importante grupo de desenvolvimento de software da Nintendo.



por **Jaime Ninice**

Revisão: Alex Sandro
Diagramação: Tiffany Silva

Skyloft

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Skyloft possui agradável clima e música campestre. Um local calmo e pacífico, como na maioria dos primeiros estágios das sagas de Link. Construído sobre uma série de ilhas flutuantes, possui inúmeros ambientes interessantes e é, agora, revelada como a origem de toda a história de Link. Prontos para “embarcarmos” em mais um Stage Select?

A Criação

No início de tudo, as antigas deusas Din, Farore e Naryu - carregando os elementos de fogo, vento e água respectivamente - se afastaram do mundo e confiaram na terra seu poder supremo à deusa Hylia para protegê-la. Porém, criaturas do mal surgiram para atacar os povos buscando o poder então guardado.

Para prevenir que o poder supremo caísse em mãos de criaturas demoníacas, Hylia convocou os seres sobreviventes da superfície, reunindo-os em um pedaço de terra e enviando-os aos Céus, longe de todo o mal abaixo. Ela, a partir daí, junto das cinco tribos - os Ancient Robots, Parellas, Kikwis, Gorons e Mogmas - juntaram forças para a restauração da Paz na Terra.



O céu de Skyward Sword

Acima de tudo e de todos, com liberdade e emoção, está o céu, espaço infinito. Um local pacífico e grandioso onde você e seu Loftwing poderão viajar entre os mais variados lugares e conviver nas mais diversas aventuras. A vasta imensidão do céu lembra o vasto mar de outros capítulos, ou mesmo ao imenso campo de Hyrule. É um imenso prazer voar por sobre as nuvens nesta nova aventura.

Em Skyward Sword, o clima tranquilo e a brisa lhe levarão ao ápice de uma terra fantasiosa,

acima de todo o mal existente na terra. O céu tem um papel muito importante na nova saga de Link e será palco de intensos e importantes eventos na história, além de ser uma porta de conexão entre os dois mundos: abaixo e acima das nuvens. O céu também é um ambiente implicitamente calcado na mitologia. Era visto como o marido de Gaia, a Terra, com quem teve os Titãs, Ciclopes e Hecatônquios. Seus filhos, ao nascer, eram escondidos nos seio de Gaia para sempre, sendo rejeitados pelo seu pai, o Céu. Porém, Gaia, com sede de vingança incita

seus filhos a vingar-se de seu pai, mas somente um deles, o Titã Cronos, se dispõe a enfrentá-lo. Durante a noite quando da união entre o Céu e a Terra, o filho valente corta os testículos de seu pai e lança-os ao mar. Gotas de sangue se transformam em fúrias e o impacto com o mar faz surgir as espumas da qual surgiu Afrodite. A partir daí, todo o mundo se estabelece da forma como conhecemos, a partir das vontades da natureza e de sua inconstância e variação.



Knights of Skyloft

Em Skyloft existe um grupo especial de protetores do céu. Como é sabido, a população local, por morar por sobre as nuvens, corre um grande risco de morte certa a partir de uma queda indesejada. Os Knights of Skyloft englobam um grupo especial de profissionais do céu que prezam pela proteção de todos os habitantes de Skyloft. Carregam uma armadura e seus Loftwings usam um tipo especial de capacete que garante uma iluminação, tão necessária para eles durante a noite, quando da dificuldade que os pássaros possuem em enxergar o céu noturno.



New Hyrule Night

Após um bom descanso, Link irá se deparar com uma cidade totalmente nova à noite. O mesmo fato visto em outros jogos da série, a aparição do dia e da noite está novamente presente em Skyward Sword. Twilight Princess se destacou com suas cavalgadas noturnas por sobre uma Hyrule apaixonante, e agora em Skyloft, o passeio não é tão diferente.



Um local para apreciar sua tranquilidade, envolta em tochas acesas e feixes de luz atravessando as nuvens. Possui tons misteriosos e música com referências indígenas, agregando característica ao ambiente. Também é quando alguns seres indesejados aparecem como morcegos Keese, as lesmas Chuchu e o novo Remlit, uma espécie de gato bem comportado durante o dia, mas que revela-se extremamente agressivo e com um olhar demoníaco durante a noite.

Pontos turísticos

Skyloft é uma cidade muito rica e variada de pessoas e locais. Destes últimos, inclui desde casas normais de habitantes e comerciantes a grandes construções características do local. Vejamos algumas das localidades mais importantes no game:

Knight Academy

Inovando a série, o jogo conta com uma escola localizada a oeste de Skyloft, onde convivem todos os aspirantes a Knights of Skyloft e seus respectivos professores. Nesta instituição, os alunos recebem a mais dedicada formação com fins de fazer parte deste grande grupo de cavaleiros do ar. O grupo de alunos é dividido por gênero e possuem escalas de plantão durante o dia para os candidatos do sexo masculino e à noite para as meninas.

Beedle's Shop

Fazendo referência a "Spirit Tracks" e a "The Wind Waker", Beedle's Shop é um mercadinho que fica voando pelos céus de Skyloft - assim como faziam seus predecessores, antes em um balão, e também nos mares - e que possui um personagem memorável.

Waterfall

A cachoeira é a fonte de toda a água existente em Skyloft. Ela está situada a nordeste de Skyloft, e no seu interior podem ser revelados grandes mistérios, em que um deles leva à parte inferior da ilha.

The Plaza and the Light Tower

Uma área central, que possui um grande espaço onde são realizados diversos encontros decisivos no game. Nela está situada a Light Tower, uma elevada construção que permite o acesso às localidades importantes no game

Gear Shop

Reduto dos mais variados itens para venda e compra. Os itens disponíveis vão desde flechas a bombas e melhores escudos.

Sparring Hall

Um local de treino comandado por Eagus para graduação de seus alunos. Aqui os aspirantes a Knights of Skyloft irão se preparar para a tão sonhada profissão.

Graveyard

Localizado ao oriente de Skyloft, neste ambiente podem ser vistos algumas tumbas. Uma delas é parte essencial e porta de acesso para ligação com a parte inferior da ilha.

Isle of the Goddess

Esta área, envolvida em torno de ruínas antigas, é uma ilha que está ligada ao resto da cidade de Skyloft, ao noroeste. Nela pode ser encontrada a grande Statue of the Goddess; criada em culto à Deusa de Skyloft e que olha por todos da cidade; um local de adoração onde descansa o artefato sagrado.

Bazaar

Um lugar super colorido, variado e alegre. Aqui você encontra muitas lojinhas para fazer as compras antes de embarcar numa aventura. Dentre as lojas podemos destacar:

* **Potion Shop e Infusion Shop** - Aqui você poderá comprar as tão queridas potions, além de poder combiná-las na Infusion shop ao lado. Vão desde Heart Potions até Air Potions.

* **Fortune Teller** - Este cara esquisito poderá lhe ajudar dando coordenadas e mostrando eventos futuros que poderão se desenrolar ao longo da jornada de Link.

* **Scrap Shop** - Um local de upgrade de itens. Para tanto você precisará levar elementos necessários à transformação desses.

* **Item Check** - Nesta sala poderão ser feitas negociações de guarda e troca de produtos.

Skyloftians

Skyloft possui uma série de habitantes carismáticos composta de Hylians, humanos, entre outros, que de início desconhecem o mundo abaixo deles. Como destaque, se apresentam:



Link

O protagonista da aventura principal. Link é um estudante, um tanto dorminhoco, da escola de Knights e que possui uma forte amizade com a bela Zelda.



Zelda

O principal motivo de toda a lenda. Aqui, Zelda possui traços camponeses e está sempre junto a sua harpa, com a qual gosta de se acompanhar ao canto, e a seu Loftwing.

Gaepora

O pai de Zelda e líder da Knight Academy. Possui traços semelhantes à Kaepora Gaebora, uma coruja bastante conhecida de Ocarina of Time.



Horwell

Um dos instrutores da Knight Academy. Dará dicas importantes a Link e que possui similaridades com a tribo Rito, de The Wind Waker.

Pipit

Um sábio estudante sobre os Loftwings. Usa uma túnica amarela como menção à sua prévia graduação como Knight. Sua mãe está sempre em casa, porém, nunca cuidando desta, que é vista com intensa poeira.

Fledge

É um cara legal, porém menorizado na saga ao perder o campeonato da Wing Ceremony. Fledge vive na Knight Academy e carrega um importante papel em certa parte da aventura de Link.

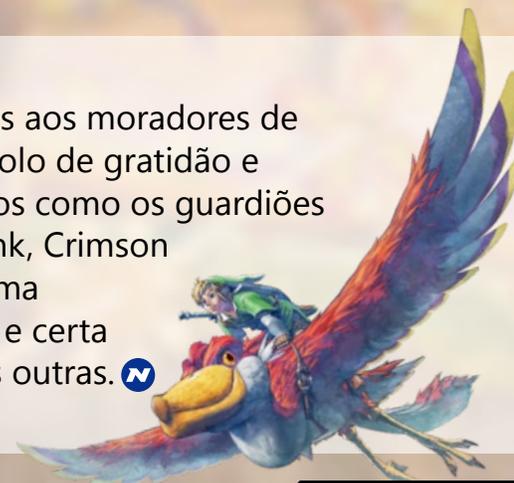


Groose, Cawlin e Stritch

Groose é o valentão da escola de cavaleiros. Possui um aspecto de brutamontes e tem uma queda por Zelda. Seus amigos Cawlin e Stritch sempre o acompanham em suas peripécias.

Loftwing

São pássaros dados aos moradores de Skyloft como símbolo de gratidão e também conhecidos como os guardiões de Skyloft. A de Link, Crimson Loftwing, possui uma coloração especial e certa vantagem sobre as outras. 





por **Rafael Neves**

Revisão: Romero Araujo Filho

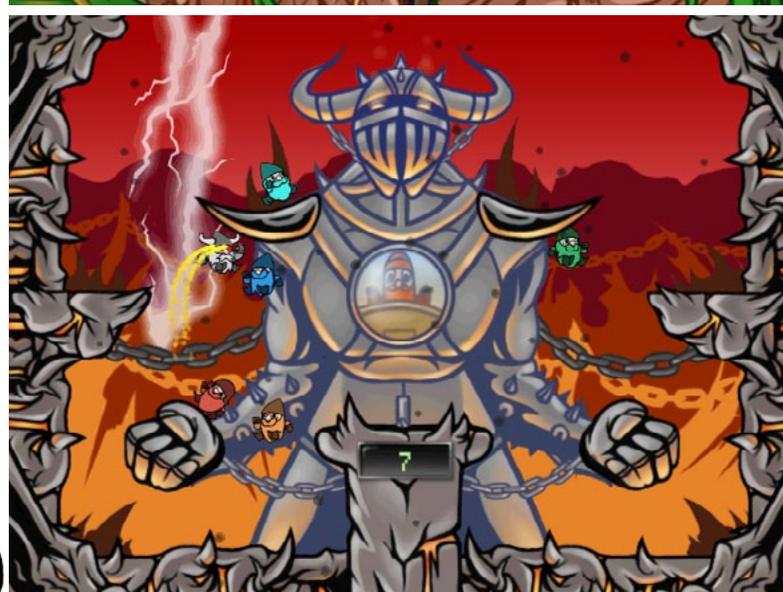
Diagramação: Alex Silva

É impossível não olhar para Gnomz e não perceber a semelhança com Super Smash Bros. A ideia de jogar vários duendes de jardim cabeçudos num campo de batalha e vê-los saltando sobre a cabeça dos outros é aquela mesma que originou o cross-over da Nintendo: uma luta loucamente divertida. Aqui, a premissa é a mesma, mas muito mais simples. Não há ataques ou coisas do tipo, você apenas pode pular na cabeça de seus adversários. Para isso, apenas um botão é necessário (o 2), o que torna o jogo extremamente acessível. É perfeito para reunir o pessoal de sua casa para jogar um pouquinho. Infelizmente, a superficialidade do game fará você enjoar logo. A menos que você seja um jogador muito casual, provavelmente não trocará Brawl por Gnomz.

É claro que o jogo não é um fracasso total. O visual de Gnomz é altamente inspirado. Os ambientes lembram um pouco os da série Rayman. Todos eles são muito bem desenhados e coloridos - desde a



primeira camada do cenário (onde a luta acontece) até a última (onde apenas vê-se uma silhueta, dando a impressão de profundidade). A trilha sonora não é impressionante, mas consegue trazer vida aos cenários e dinâmica aos combates. Gnomz é perfeito para entreter sua família, mas provavelmente vai ficar só nessa. A ideia de criar um campo de batalha maluco e divertido é ótima, mas com uma jogabilidade tão simples e cenários estáticos, com poucas variantes (como itens) e objetivos simples e repetitivos, provavelmente cansará depois das primeiras horas. Felizmente, há diferentes modos de luta e customizações, mas que também não são suficientes para prendê-lo por muito tempo ao game. Definitivamente, não vale 1000 Wii Points, mas é importante destacar a originalidade da temática: usar duendes de jardim como lutadores não é algo que se vê todo dia!



PINOCCHIO'S

PUZZLE

por **Jaime Ninice**

Revisão: Lucas Oliveira
Diagramação: Alex Silva

Os puzzles têm o poder de acalmar as pessoas e diversificar o trabalho mental depois de tantos games de ação que exigem uma maior dedicação dos jogadores. Para descansar destes jogos, nada melhor do que reunir os primos em um domingo à tarde para curtir um game relaxante, com toques desafiadores que exigirão cooperação, lógica e raciocínio, além, é claro, de muita diversão. Estejam preparados para reviver as límpidas e coloridas aventuras a bordo do fascinante e maravilhoso mundo de Pinocchio.

Pinocchio's Puzzle é o mais novo jogo para WiiWare desenvolvido pela EnjoyUp Games, empresa que preza pelas novas e divertidas formas na criação artística dos games. O jogo é um autêntico puzzle de quebra-cabeças, com peças que devem ser encaixadas para completar figuras de belos quadros, em que são revelados momentos desta famosa história dos contos infantis.

A história de Pinocchio fora escrita e lançada em Florença pelo jornalista e escritor Carlo Collodi no ano de 1881 - inicialmente publicada em um periódico de jornal infantil "Giornale per i Bambini" -, começou com o título "Storia di un burattino" e logo se tornou um dos maiores sucessos da literatura infantil publicada até então, ao envolver elementos sofríveis de um pobre boneco de madeira e sua busca para se chegar a tão sonhada condição de pertencer à classe dos humanos.

O jogo é baseado no texto original da aventura, cujo livro possui uma contextualização mais rica e



fatídica da profunda história que tanto conquistou os mais diversos leitores de todo o planeta. No jogo, após completar cada cena de quadro, vários acontecimentos da trama são contados através de frases, de uma forma mágica e envolvente, tudo muito belo e apaixonante. Você passará por momentos desde o nascimento de Pinocchio até os muitos eventos que se passarão ao longo da jornada.



O jogo possui um nível de dificuldade progressivo elevado e muitas das vezes você se pegará completamente perdido na montagem das peças, o que transformará um simples passatempo em algo extremamente sério.



Também, o seu modo multiplayer garantirá ótimos desafios em grupo de até 4 pessoas, o que irá adicionar estratégia e garantir diversas horas de debates, "roubo" de peças e confusões em frente à TV.



Pinocchio's Puzzle é um daqueles games divertidos para se passar o tempo quando estiver entediado, ou mesmo para se divertir em grupo, entre parentes e amigos, pelo clima mais tranquilo do jogo. Possui música orquestrada, porém repetitiva, mas isto não irá atrapalhar quando estiver de casa cheia, com várias crianças correndo e brincando, seus parentes vendo futebol na sala e a pipoca estiver rolando ao som de Game Music pelos seus amigos geeks em frente ao PC e Nintendo DS. Boa curtição! 



*A mesma qualidade da Nintendo Blast.
Em uma nova plataforma.*



**PLAYSTATION
BLAST**

www.playstation.com.br

PS VITA
O PORTÁTIL,
OS JOGOS DO
LANÇAMENTO
E O FUTURO

PROMESSAS DO PS3 PARA
2012

Conheça a **Revista PlayStation Blast**.

The image is the cover art for the video game 'The Legend of Zelda: Skyward Sword'. It features the main character, Link, riding a large, colorful bird-like creature called a Loftwing. Link is wearing his signature green tunic and hat, and has a sword on his back. The Loftwing has a grey body, a large yellow beak, and wings with red, orange, and purple feathers. They are flying through a bright blue sky with white clouds. In the background, there are other smaller Loftwings. At the top of the cover, the title 'THE LEGEND OF ZELDA' is written in a large, stylized red font, with 'SKYWARD SWORD' in a smaller blue font below it. The Triforce symbol is visible in the background behind the title.

THE LEGEND OF ZELDATM SKYWARD SWORD

por **Rafael Neves**

Revisão: Alveni Silva
Diagramação:
Gustavo Assumpção

Excelência. Uma palavra que todos os desenvolvedores de games almejam quando dão vida as suas criações. Mas o que exatamente é necessário para galgar este patamar? Um conceito de jogo único? Gráficos de arrancar suspiros? Uma trilha sonora tocante? A resposta certamente não envolve uma, mas diversas variáveis. Desde 2009, a Nintendo parecia estar dando tudo para trazer ao mercado mais um título excelente. Agora em 2011, a primeira aventura de Link criada especialmente para o Wii veio às minhas mãos, embalada em uma capa dourada - após tanta espera. Ao contrário de toda a propaganda da Big N, The Legend of Zelda: Skyward Sword não é um jogo perfeito, mas tenho a obrigação de dizer: você simplesmente precisa pôr as mãos neste game.

Empunhe sua espada

Depois de reutilizar a fórmula de *Ocarina of Time* (N64) 3 vezes em *Majora's Mask* (N64), *Twilight Princess* (Wii) e *Wind Waker* (GC), ficou claro para a Nintendo que Zelda precisava de um novo divisor de águas. É sob este prisma que nasce *Skyward Sword*, um jogo que vem sendo produzido há 5 anos para firmar um novo modelo para a série. Convenhamos que o jogo não é tão revolucionário, mas consegue uma identidade própria muito mais sólida do que a vista em outros games pós-Ocarina. Adições interesantíssimas à franquia Zelda fazem deste jogo um passo à frente de *Ocarina of Time*.

Neste Zelda, você se aventurará por cenários, falará com personagens e resolverá puzzles como sempre fez, mas bastará sacar sua espada para entender que o diferencial em *Skyward Sword* não é apenas o visual (como em *Wind Waker*), mas, acima de tudo, a jogabilidade. Esqueça o chacoalhar do Wiimote de *Twilight Princess*, aqui os movimentos do controle são reproduzidos com exatidão na tela. Corte horizontalmente, verticalmente, na diagonal, desfira estocadas... Poucos são os momentos em que os controles sofrem algum mal reconhecimento e você não precisará recalibrar o Wiimotion Plus com muita frequência. Mas controles precisos não seriam nada se não estivessem inseridos em um contexto que os aproveitasse. Do início ao fim de *Skyward Sword*, você verá inimigos que testarão sua destreza e rapidez com os controles. É preciso cortar na direção da boca de uma Deku Baba, prestar atenção à posição de defesa dos Bokoblins e fatiar as três cabeças de um Staldra com uma única espadada. Este tipo de batalha é fantástico e viciante.

Embora a incorporação do Motion Plus ao jogo beneficie muito as lutas com espadas, *Skyward Sword* explora o acessório em toda a aventura. Cada mínimo elemento de jogo usará a precisão do Wiimote. Desde voar com o Loftwing pelos céus até nadar, de utilizar itens até se equilibrar em cordas, tudo usará a precisão do Motion Plus.





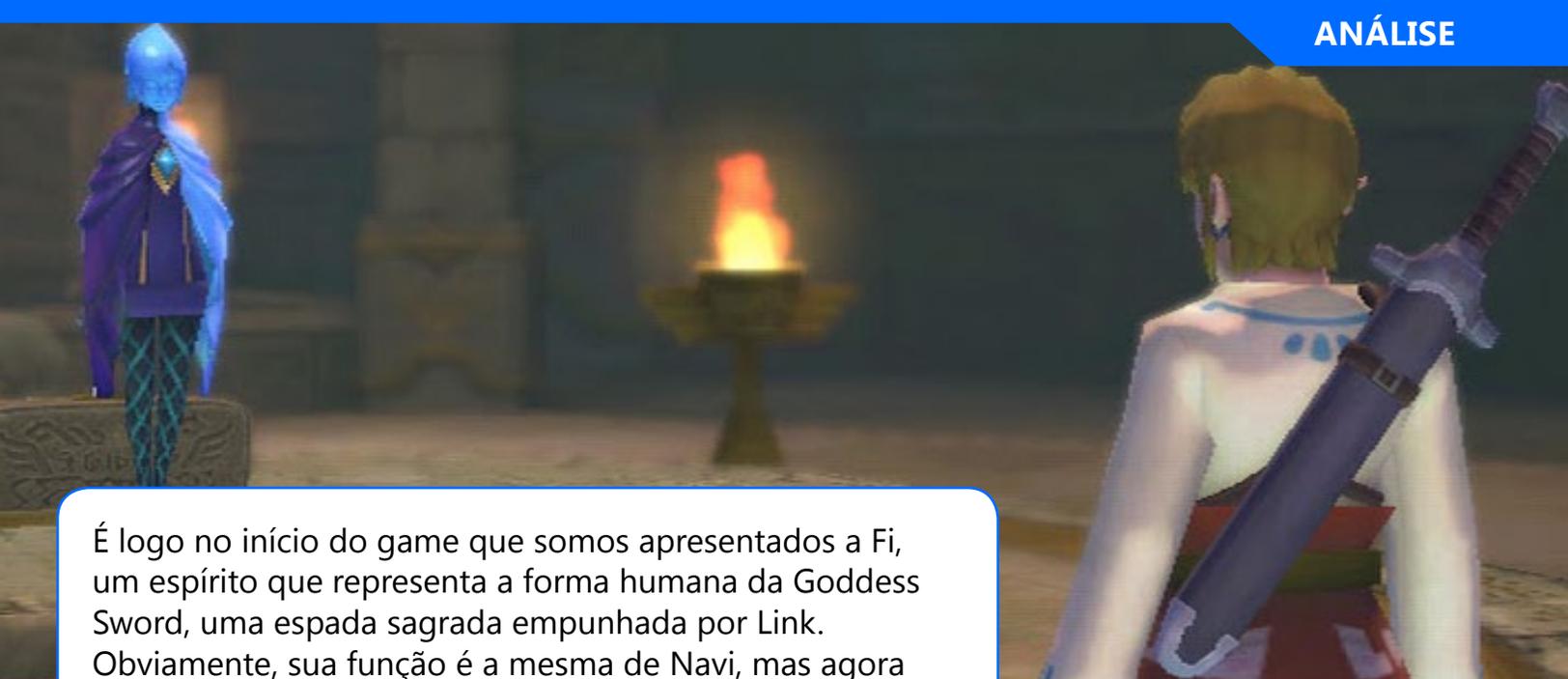
Poucos são os momentos que adicionar movimentos à jogabilidade virou algo forçado.

O que posso citar como desnecessário no uso do Motion Plus é a escolha das opções (como a resposta que você dará aos personagens) - felizmente, este recurso é opcional. Skyward Sword traz uma das melhores utilizações dos controles por movimento desta geração.

Uma lenda celestial

Entre as nuvens do vasto céu está Skyloft, uma ilha flutuante onde humanos vivem em harmonia - a maioria sem saber de um mundo novo logo abaixo das nuvens. Neste tranquilo ambiente vivem Link e Zelda, dois grandes amigos predestinados a uma grande missão. Como aluno da Academia de Cavaleiros, Link precisa passar por um ritual para provar que merece ser um guerreiro de verdade. O problema é que seus colegas, que adoram implicar com o jovem, também querem o posto tanto quanto Link - ainda mais quando, após a competição, poderão passar um tempo a sós com Zelda. No entanto, o típico cenário de romance colegial muda completamente quando Zelda é tragada por uma tempestade colossal. Dentre todos os experientes cavaleiros de Skyloft, era de se esperar que algum deles fosse ao resgate da garota, mas não. A missão de trazer Zelda de volta fica, obviamente, para Link, um jovem sem nenhuma experiência. O vilão, dessa vez, é Ghirahim, um dos mais estranhos inimigos da série Zelda, mas também o de maior personalidade. O enredo parece simples, mas alcança um patamar de relevância muito maior com o desenrolar da trama. Se analisarmos este jogo por si só, talvez a história de Skyward Sword não supere a de Twilight Princess. No entanto, caso pensemos na mitologia da franquia, Skyward Sword é um acervo histórico.





É logo no início do game que somos apresentados a Fi, um espírito que representa a forma humana da Goddess Sword, uma espada sagrada empunhada por Link. Obviamente, sua função é a mesma de Navi, mas agora com alguns novos recursos, como pedir informações mais específicas. O jeito calculista de Fi pode ter muito menos carisma do que a personalidade de Midna, mas acredite, você terminará o jogo sentindo muita saudade desta companheira - que é tão tagarela quanto Navi.

Sua aventura com Fi começa quando decidem desbravar a "superfície" atrás da cândida Zelda. Esqueça os grandes campos de Hyrule ou a vastidão do Great Sea, em Skyward Sword você navegará pelos céus na montaria de seu Loftwing vermelho, um grande pássaro usado pelos habitantes de Skyloft para voar. O céu guarda diversos segredos, há muitas ilhas flutuantes para se descobrir, mas elas requerem que você ative Goddess Cubes escondidos na superfície para serem reveladas. Felizmente, desbravar os céus é mais rápido e menos monótono do que o oceano de Wind Waker. Abaixo de seu paredão de nuvens estão terras nunca antes exploradas. Você desbravará 3 delas a procura de Zelda: Faron Woods, Eldin Volcano e Lanaryu Deserts (referências aos nomes das 3 deusas: Farore, Din e Nayru). Resumir um jogo a 3 áreas parece pouco, mas acredite, não é. A cada visita a uma região, novos locais vão sendo liberados (alguns bem diferentes do tema central da área), inimigos fracos vão sendo substituídos por mais fortes e há sempre novos caminhos que antes pareciam inalcançáveis, mas que, com novos itens na mão, oferecem grandes possibilidades. Isso conta ponto para mais uma característica chave da franquia Zelda que Skyward Sword utilizou sabiamente: o aspecto vivo dos ambientes.

Base aérea

A cidade flutuante de Skyloft serve com hub world principal do jogo. Bonita e com uma tocante música de fundo, será aqui que você se preparará para suas próximas aventuras. É possível comprar itens e equipamentos, aprimorar suas armas, comprar poções e muito mais. Isso sem falar nas muitas side-quests que Skyloft abriga.



Uma grande mudança

É claro que em todas as 3 áreas, você terá de visitar dungeons, superar seus puzzles e vencer adversários. Skyward Sword traz mais ou menos 6 dungeons, um pouco menos do que Ocarina of Time. Mas este novo game tem um trunfo na manga que faz dele o Zelda com a maior quantidade de puzzles: Skyward Sword leva diversos elementos típicos de um templo para o ambiente externo. Em vez de resolver os problemas locais de uma população e ganhar acesso a uma dungeon como fazíamos até então, parece que estamos numa dungeon o tempo todo. Abra o mapa e repare como os cenários são bem recortados, ao invés de vastos. Eles não deixam de ter aquela grandiosidade típica da série Zelda, mas agora estão regidos muito mais no conceito de aventura. Graças a essa interessante mudança, Skyward Sword quase nunca perde o ritmo. Lógico que você terá de ajudar personagens (que agora trazem novas raças), mas sem os típicos objetivos enfadonhos.

Obviamente que, quando você realmente puser os pés nos templos, a atmosfera será outra. Assim como nos outros games, a arquitetura de cada dungeon é exemplar, bem como seu equilíbrio entre puzzles tradicionais (como mover caixas) em sintonia com conceitos novos (como o da Time Shift Stone). As primeiras dungeons, no entanto, não agradam muito. São bem curtas e de conceitos simples, mas, felizmente, isso é só no início do game. Podemos citar uma arquitetura das dungeons mais linear, o que facilita o jogador a não se perder e que tira proveito da maior agilidade de Link. O herói agora pode correr e executar mais acrobacias do que antes (limitadas pela barra de stamina), além de não poder "parar o tempo" para trocar os escudos ou beber poções. Estas características dão vazão a umas das melhores e mais divertidas lutas contra chefes da franquia Zelda.



A interação entre o jogador e o cenário (que é o princípio dos puzzles de Zelda) é feita, obviamente, com seu arsenal de itens. Há desde bugigangas clássicas (como o Estiligue e as bombas) até as ferramentas novas (como o Beetle e o Gust Bellows). Detalhe que mesmo os utensílios tradicionais receberam novas utilizações com a adição do Motion Plus. Você pode tanto rolar as bombas (como no boliche) quanto arremessá-las (como no basquete), por exemplo. Mas o interessante na utilização dos itens é que eles não são úteis apenas nas suas dungeons de origem, mas, sim, durante toda a aventura. Pra quem ficou frustrado com a inutilidade do Mirror Shield fora do Spirit Temple de Ocarina of Time ou com o sucateamento do Dominion Rod de Twilight Princess, essa é uma excelente adição. Detalhes que seus itens, poções e escudos podem ser aprimorados em Skyloft, uma característica de RPG que dá um toque bem legal a Skyward Sword.



Arte divina

Graficamente, Skyward Sword utiliza um misto de estilos que já vimos em outros Zeldas, mas também incorpora a si um princípio próprio e bem original na série. O realismo de Twilight Princess modela bem os personagens e dá o tom de seriedade à narrativa, mas é o tom cartunesco e colorido de Wind Waker que assegura o humor e permite que a fantasia não fique presa às noções de realidade. Esta junção dá uma particularidade a Skyward Sword e equilibra muito bem a seriedade à liberdade artística. O cenário é um capítulo à parte. Toda a ambientação é um tributo à arte impressionista. Os detalhes são em manchinhas, o cenário torna-se turvo enquanto Link se movimenta e o plano de fundo vai ficando embaçado, o que dá beleza ao game e boas noções de profundidade.

A trilha sonora é não menos inspirada. Skyward Sword traz orquestras magistrais da Hyrule Symphony para compôr a melodia da aventura. Cada mínima música conta com arranjos celestiais, desde os tranquilo som ambiente de Skyloft até o tom épico das viagens pelo céu, passando por momentos tensos de batalha até a sensação de estar em um calabouço fechado.

Note, por exemplo, que a música vai mudando de instrumentos musicais a depender do vendedor que você se aproxima no Bazaar. Embora excelentes e com efeitos interessantes, as composições não tem aquele tom viciante e memorável de Ocarina of Time. Além disso, a harpa (instrumento musical usado por Link) foi muito mal explorada e traz canções que só serão ouvidas uma vez em toda a aventura.

Um visual incrível e uma trilha sonora fantástica são os ingredientes para as melhores cutscenes de toda a franquia Zelda! Sem exagero, os momentos verdadeiramente cinematográficos arrancarão suspiros e o farão sentir todas as emoções vividas por Link nessa épica aventura.

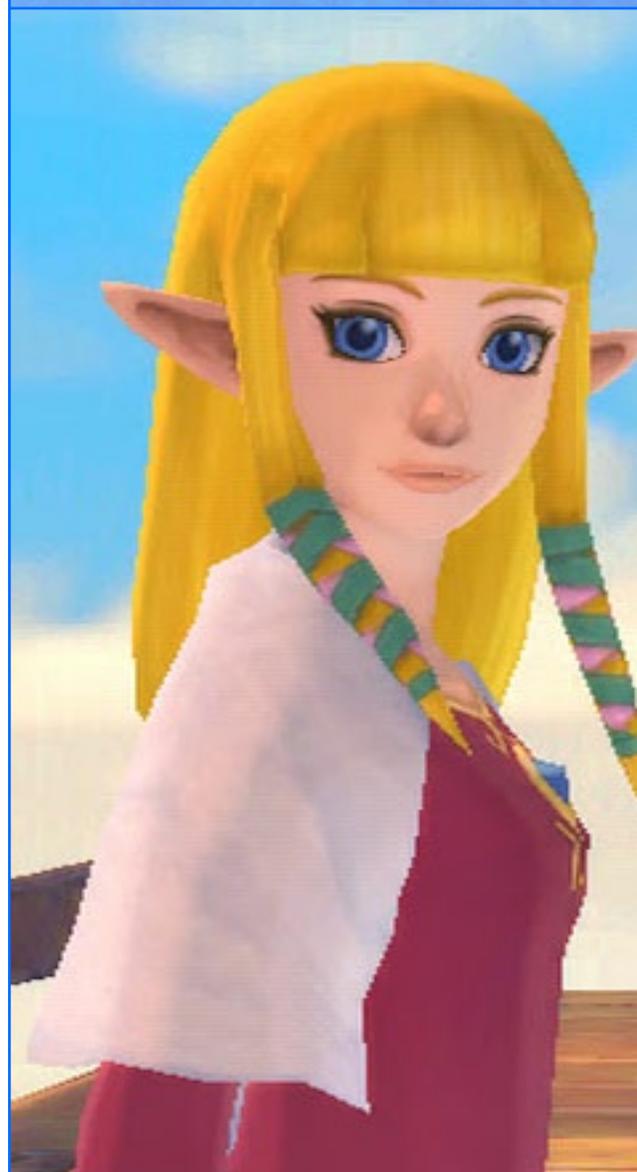
O jogo do ano

Skyward Sword é fantástico, mas traz algumas falhas. Falhas que não tiram a qualidade do game, mas que não passam despercebidas. Não há uma representação em miniatura do mapa na tela de jogo, o que te obriga a apertar o botão + repetidas vezes para rever as indicações do mapa. Felizmente, ele é um dos mais completos da série, pois agora mostra muito mais detalhes do ambiente e isso tudo sem nem precisar adicionar a bússola ao game. Além disso, as marcações que você pode fazer no mapa são bem limitadas, algo sem sentido visto que o recurso funcionou muito bem em Spirit Tracks e Phantom Hourglass.

Não estou pedindo para poder desenhar no mapa com o Wiimote, mas as "tachinhas" (beacons) que você pode pregar no mapa têm uma quantidade limitada e é sempre um número pequeno, o que dificulta marcar a localização de tesouros e segredos para explorar depois. Fora isso, o grande problema é, na verdade, um empecilho de toda a franquia Zelda: a estrutura repetitiva do game. Basicamente, se você utilizou a habilidade downsing para procurar por Kikwis em Faron Woods, fará algo muito semelhante em Eldin Volcano e em Lanaryu Desert - com poucas exceções. Obviamente, isso deixa o progresso pelo game bem previsível.

Pra descontrair

Entre uma aventura épica e outra, nada melhor do que relaxar um pouquinho. O céu de Skyward Sword é o melhor lugar para tal, pois esconde uma infinidade de ilhas flutuantes repletas de tesouros, conteúdo extra e alguns mini-games bem divertidos. É sempre legal testar seu recorde no corte de bambu, por exemplo.



Desculpe todos os outros games que pintaram nesse ano, mas Skyward Sword é o que mais precisa estar em sua coleção. Se você possui um Wii e sente falta de Uncharted 3 ou Batman Arkham City, este novo capítulo da série Zelda é a aventura definitiva para o seu console branco. 25 anos de acertos e erros e um pouco de inovação da Nintendo são os motivos da qualidade (quase) impecável de Skyward Sword. Esse ano, tivemos muitas novidades da série Zelda, mas o melhor presente que a franquia pôde receber em 2011 é simplesmente um de seus melhores games! A 7ª geração de videogames jamais vai chegar ao fim para você enquanto não tiver curtido a grandiosidade de The Legend of Zelda: Skyward Sword.



Prós

- Uso inteligentíssimo dos controles por movimento
- Batalhas dinâmicas e divertidas
- Visual impressionante e de conceito original traz personagens e cenários fabulosos
- Trilha sonora conta com orquestras tocantes
- Muitos dos melhores chefes da série Zelda
- Dungeons muito bem feitas, com poucas exceções
- Trazer elementos de uma dungeon para o lado de fora dela dinamiza a experiência de jogo
- Muitas sidequests e ilhas flutuantes para explorar
- Cutscenes cinematográficas impressionam
- Aprimorar equipamentos e criar poções são adições interessantes



Contras

- O recurso de marcação no mapa é bem limitado
- Estrutura de jogo excessivamente repetitiva
- A harpa é um dos piores instrumentos musicais da franquia

NOTA FINAL

9.5

**The Legend of Zelda:
Skyward Sword (Wii)**

Gráficos **10** | Som **9.0**
Jogabilidade **10** | Diversão **10**

por **Alberto Canen**

Revisão: Bruna Lima e
Rafael Neves
Diagramação:
Gustavo Assumpção



MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES™

As Olimpíadas têm um poder enorme sobre as pessoas desde o seu início em 776 a.c. Para se ter ideia, durante o período dos jogos era proclamada a proibição da guerra e nenhum peregrino poderia ser atacado. Era a famosa “trégua sagrada”. Considerando que Sonic e Mario travaram uma verdadeira guerra durante a hoje saudosa década de 90, período em que a Sega ainda produzia consoles, podemos dizer que a série Olympic Games surgiu como uma verdadeira “trégua sagrada” entre os dois dos maiores personagens da história, e toda a sua turma. Foi lançada em 2007 a primeira versão, antecedendo os jogos do ano seguinte, em Pequim (China). Em 2009, anterior aos jogos de inverno de Vancouver (2010), chegou a segunda versão. Agora que estamos no ano anterior aos próximos jogos, a versão londrina foi lançada (15 de novembro de 2011).

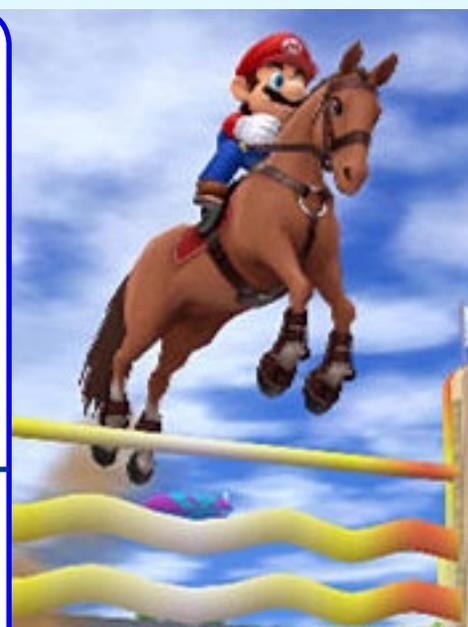


Assim como a própria Olimpíada, todo novo crossover das duas franquias (Mario e Sonic) carrega um misto de ansiedade e preocupação. Afinal, os jogos sempre nos deixam contentes por si só, mas nos preocupa saber se eles serão superiores às suas versões anteriores. Com a evolução da tecnologia, só nos resta exigir que sim e, caso contrário, a decepção se tornará evidente. Mas não adianta ficar apenas esperando: que comecem os jogos!

Delegações olímpicas

Os personagens na estreia em 2007 eram 16 ao todo – 8 da turma do Sonic e 8 da turma do Mario. No game seguinte, em 2009, foram acrescentados mais 4 - 2 para cada lado. Na versão londrina, foram mantidos os mesmo participantes da versão de inverno. As habilidades também são as mesmas, ou seja, quem era mais voltado para o quesito força ou velocidade, continua forte ou veloz, respectivamente.

Como já virou tradição desde o primeiro game, além dos personagens das duas franquias, também é possível jogar utilizando o seu próprio Mii, o que é sempre uma opção interessante e divertida, pois até as roupas podem ser desbloqueadas. Além de se fantasiar dos próprios participantes, como Mario, Sonic ou Peach, ainda existem alguns trajes na versão power-up, como Bee Mario (Super Mario Galaxy, Wii) e Penguin Mario (New Super Mario Bros. Wii). Fora do universo dos videogames, ainda temos a opção de fantasiar nosso Mii de Wenlock, o esquisito e animado ciclope que é mascote da próxima Olimpíada.



Mais do mesmo

O jogo nem de longe busca por uma experiência que se aproxime de simulação. A ideia é realmente colocar vários esportes com jogabilidade casual juntos. Os controles continuam parecidos com os da primeira versão de 2007 (Mario & Sonic at the Olympic Games), ou seja, super simples e intuitivos de serem executados. A grande decepção fica por parte da ausência de suporte ao Wii MotionPlus, que há muito tempo não é novidade no mercado e cairia como uma luva para determinados esportes, como os que usam raquete, por exemplo.

Em relação aos eventos em si, não existem grandes novidades nessa área na versão para Wii, sendo que apenas 4 esportes realmente novos foram acrescentados: hipismo, badminton, canoagem e futebol. A versão para 3DS, por outro lado, promete mais modalidades, como BMX, judô e marcha atlética.

Badminton se resume aos balanços da raquete para acertar o alvo e "não deixar a peteca cair", literalmente. No hipismo, exige-se equilibrar o Wiimote e o Nunchuk para passar pelos obstáculos, os quais não devem ser derrubados, e cuidado para "não cair do cavalo". A canoagem é um joguinho de ritmo, no qual é necessário balançar o controle no momento certo. O futebol é uma versão pobre de Mario Strikers Charged (Wii, 2007), ainda assim divertida, apesar de ser complicado criar jogadas um pouco mais elaboradas, pois os passes não são muito precisos e não existem opções como cruzamento, cabeceadas ou dribles variados. Mas as faltas estão lá, então cuidado ao dar aquele carrinho por trás!



Além dos esportes normais, que qualquer pessoa pratica no dia a dia, existe a categoria Dream Events, com modalidades que só em sonhos alguém poderia participar. Um bom exemplo é a Dream Spacewalk, localizada em Sky Station Galaxy, de Super Mario Galaxy 2 (Wii, 2010), na qual 4 atletas devem voar ao espaço sideral, cada um com sua própria estrela luma, para derrotar uma Dino piranha. Os jogadores devem sincronizar as formações de voo para que os ataques sejam disparados. O time que vencê-la no menor tempo será o campeão.

Festa em Londres

Esse modo de jogo (London Party Mode) é um dos maiores diferenciais que podemos encontrar no game. É uma espécie de Mario Party, valendo-se da cidade de Londres como cenário/tabuleiro. São 4 participantes por partida e o objetivo é coletar adesivos (stickers) para colar no seu álbum de turismo. O primeiro que preencher por completo será o vencedor. Para conseguir esses adesivos, disputas em mini-games são travadas entre os jogadores. Estes joguinhos acontecem ao badalar do famoso relógio Big Ben ou quando, por exemplo, encontra-se um NPC (personagem não controlável), que oferece a oportunidade de competir por adesivos - que pode muito bem ser negada.

A princípio esse modo é um pouco confuso e não traz relação alguma com os jogos Olímpicos em si: existe apenas para valorizar a bela cidade de Londres e, claro, entreter os jogadores com uma opção diferente do que as de costume nos títulos antecessores da série. E da mesma forma que os jogos da franquia Mario Party, apenas em grupo, com os amigos, é possível realmente se divertir com esse modo, caso contrário pode ser um tanto enfadonho.

As modalidades



Ginástica



- Barras paralelas assimétricas (Uneven Bars)
- Trampolim (Trampolining)
- Fita (Rhythmic Ribbon)

Atletismo



- Corrida de 100 metros (100m Sprint)
- 110 metros com barreiras (110m Hurdles)
- Revezamento 4x100 metros livres (4x100m Relay)
- Salto em distância (Long Jump)
- Lançamento de martelo (Hammer Throw)
- Lançamento de disco (Discus Thwrow)
- Lançamento de dardo (Javelin Throw)

Modalidades dos sonhos



- Dream Long Jump
- Dream Rafting
- Dream Discus
- Dream Uneven Bars
- Dream Hurdles
- Dream Equestrian
- Dream Sprint
- Dream Trampoline
- Dream Spacewalk
- Dream Fencing

Outras modalidades



- Canoagem: 1000 metros (Canoe Sprint 1000m)
- Hipismo (Equestrian: show Jumping)
- Badminton
- Vôlei de praia (Beach Volleyball)
- Tênis de mesa (Table Tennis)
- Futebol (Football/Soccer)
- Tiro esportivo (Shooting - Pistol)
- Esgrima - Florete (Fencing - Épée)
- Ciclismo de pista - perseguição por equipes (Tracking Cycling - Team Pursuit)

Esportes Aquáticos



- Natação 100 metros nado livre (100m Freestyle)
- Nado sincronizado (Synchronised Swimming)

Posição no pódio

Esse novo crossover entre os poderosos Mario e Sonic deixou um pouco a desejar. A mesma fórmula dos seus predecessores foi repetida, com apenas pequenos acréscimos. Os controles ficaram acorrentados à mesmice, que se por um lado é simples e acessível, por outro é bastante limitadora, considerando os avanços nos mecanismos - veja-se a falta do MotionPlus. Poucas foram as novidades no número de modalidades, perdendo, inclusive, para a sua versão portátil (3DS), ainda a ser lançada no próximo ano. Apenas o London Party Mode, versão menor e alternativa de jogos da série Mario Party, apareceu como destaque, acrescentando uma alternativa às modalidades olímpicas em si.

O visual também não inovou na série, bem como os sons do jogo, que podem ser encontrados repetitivamente nas respectivas franquias de Mario e de Sonic. Ainda assim, quando jogado em multiplayer é que o game encontra a sua força, pois o esquema de controles é fácil para qualquer um pegar sem precisar de um período de aprendizado maior que alguns minutos, sendo uma opção bastante viável para os jogadores mais casuais. Além do mais, quase todas as modalidades trazem a opção para até 4 jogadores, o que dificilmente deixará alguém de fora da festa, que tem um bom valor no quesito diversão. Dessa forma, apesar de o game não alcançar o lugar mais alto do pódio, ainda ganha uma honrosa e merecida medalha de bronze.



Prós

- Diversos personagens jogáveis das franquias Mario e Sonic;
- Esquema de controles fácil e de curto aprendizado;
- Modo multiplayer local para até 4 jogadores em quase todas as modalidades;
- Modo London Party estilo Mario Party bem divertido.



Contras

- Fórmula repetida dos controles, visual e sons;
- Poucas modalidades novas;
- Ausência do Wii MotionPlus.

NOTA FINAL

7.5

**Mario & Sonic at the London
2012 Olympic Games (Wii)**

Gráficos **7.0** | Som **6.5**
Jogabilidade **7.0** | Diversão **8.0**

por **Alveni Lisboa**

Diagramação: Douglas
Fernandes

3DS

MARIO KART 7

Em sua 7ª versão, a série de corrida mais divertida e popular de todos os tempos está de volta. Sim, meus amigos, estou falando de Mario Kart. Em 2012, as disputas automobilísticas dos habitantes do Reino do Cogumelo completam 20 anos de um indiscutível sucesso absoluto.

Os números não me deixam mentir: quase 80 milhões de cópias comercializadas. Mario Kart 7 vendeu 420 mil cópias somente na semana do lançamento no Japão. Qual será o segredo de tanto sucesso?

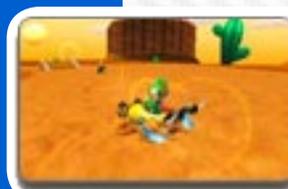
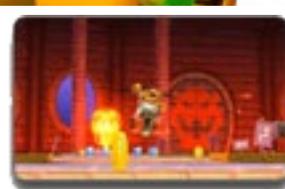
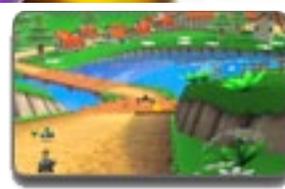
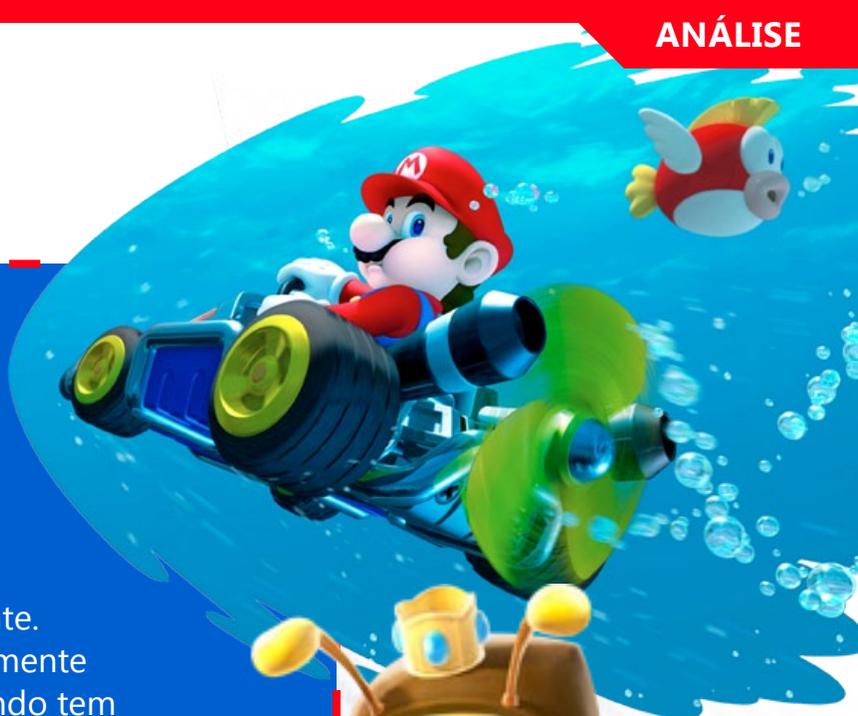
7

Mario Kart 7 é o primeiro título da franquia que leva um número no lugar do nome. Muita gente torceu o nariz para a “falta de criatividade” da Nintendo. Mas a verdade é que o sete é um número especial ou de sorte para muita gente. Naquelas máquinas de cassino, o sete geralmente é usado para marcar os bônus. O nosso mundo tem sete maravilhas. O arco-íris tem sete cores diferentes. Porém, o sete que mais tem haver com Mario Kart 7 são os dias da semana. De domingo a domingo: você não vai largar o seu 3DS nenhum dia. Prepare o seu carregador, aproveite as férias e pise fundo com o seu kart.

Cenários variados

Mario Kart 7 tem 32 circuitos no total: 16 inteiramente novos e 16 clássicos de games anteriores. Prepare-se para enfrentar pistas de asfalto, terra batida, areia, pedras, madeira, gelo e até água. Tudo isso em cenários diversificados, que vão desde autódromos, florestas de Donkey Kong Country Returns, a ilha de Wuhu, e chegando até os tradicionais Castelo de Bowser e Rainbow Road. Aliás, a Rainbow Road de Mario Kart 7 merece destaque pelo belíssimo visual. É uma das pistas mais bonitas, criativas e gigantes já feitas pela Nintendo.

Os circuitos clássicos remetem aos momentos memoráveis dos games antigos. Que nostalgia poder correr novamente na paradisíaca Koopa Troopa Beach (N64). Como é divertido deixar seus adversários presos esperando o trem passar enquanto você corre feliz em direção à linha de chegada em Kalimari Desert (N64). E a Rainbow Road (SNES)? Quem nunca caiu no precipício tentando fazer uma curva mais fechada?



As pistas novas de MK7 têm altos e baixos. Há circuitos bem divertidos e disputados, como o Mario Circuit e o Music Park. Outros são criativos, mas não empolgam, como o Shy Guy Bazaar e o Wuhu Loop. E existem algumas pistas que não agradam e são bem chatinhas mesmo, como o Wario Shipyard e o Bowser's Castle.

No céu, no mar, na terra

A principal novidade é a possibilidade de "correr" pelos céus e por dentro d'água. Menos trabalho para o Lakitu, que só precisa nos socorrer quando caímos em penhascos ou poços de lava. Quando mergulha na água, o kart ganha uma hélice traseira para impulsioná-lo. Ao saltar de locais elevados, um planador se abre para que você possa pousar com suavidade.

As moedas retornaram com tudo em MK 7. Desde Mario Kart: Super Circuit que elas não davam as caras num game de corrida do bigodudo. 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. Elas servem também para desbloquear peças para o seu kart. Isso será explicado mais a frente.

O visual do jogo é bonito e colorido, típicos da Nintendo. Apesar disso, Mario Kart 7 não usa nem metade do potencial do 3DS. Dá para ver que a Nintendo se preocupou com detalhes, mas a qualidade gráfica está bem abaixo do esperado. Serrilhados são visíveis e objetos arredondados possuem aquelas arestas quadriculadas típicas de consoles mais antigos.

7 da sorte

Há três poderes novos em Mario Kart 7: a Fire Flower, a Super Leaf e o Lucky Seven.



Fire Flower – O Power-up mais famoso do Mario finalmente faz sua estreia em Mario

Kart. A Fire Flower permite ao jogador atirar bolas de fogo que fazem o oponente rodar e perder moedas. Há um número limitado que pode ser atirado.



Super Leaf - Inspirada na Tanooki Suit, faz com que o kart adquira uma cauda que pode ser

usada para tirar os inimigos da frente ou se defender de cascos e bananas. Tem uma duração de aproximadamente 7 segundos.



Vettel, Button, Alonso? Que nada!

Inicialmente, você pode escolher entre Mario, Luigi, Princesa Peach, Yoshi, Bowser, Donkey Kong, Toad e Koopa Troopa. De acordo com os circuitos vencidos, novos personagens são destravados: Wario, Daisy, Rosalina e Shy Guy. Os novatos também dão suas caras no game: Metal Mario, Wiggler, Honey Queen e Lakitu. É gente que não acaba mais. Quem não quiser nenhum desses personagens pode escolher o seu próprio Mii.

Repararam a ausência de dois personagens? Infelizmente, Waluigi e Dry Bones foram excluídos da disputa, para tristeza dos fãs. Eu realmente gostava do Dry Bones, preferia muito mais ele do que a inexpressiva Honey Queen ou o "pescador" Lakitu. Poxa, Nintendo!

A parte sonora do game é a mesma de sempre. Efeitos sonoros conhecidos, músicas que traduzem bem o "clima" das pistas e comemorações dos personagens a cada ultrapassagem. Jogadores novos vão adorar os sons característicos e os antigos vão reconhecer os principais.

Pimp my kart

MK7 trouxe uma novidade interessante: a personalização dos karts. Cada jogador pode escolher o chassi, as rodas e o tipo de planador. No início são poucas opções, mas, com o progresso no game, as opções são quase infinitas. São 17 chassis, 10 rodas e 7 planadores. Pena que todos os modelos são os mesmos para os corredores. Não custava nada fazer pelo menos um kart específico para cada personagem, não é?

As motos, famosas em Mario Kart Wii, não dão as caras por aqui. Acho difícil alguém sentir falta delas com tamanha variedade de karts disponíveis. Para liberar as partes, os jogadores precisam coletar as moedas encontradas

7 **Lucky Seven** - Dá ao corredor 7 itens diferentes para serem usados. Eles ficam girando ao redor do kart e são atirados de acordo com a vontade do jogador. Caso um oponente encoste em você, ele poderá roubar algum dos itens (como a estrela, por exemplo) ou sofrer o impacto de um casco verde ou uma banana. Com tanto poder assim, nem preciso falar que somente os últimos colocados têm acesso ao Lucky Seven.



Aqui está o principal ponto negativo de Mario Kart. A Fire Flower e a Super Leaf têm um forte apelo junto aos fãs, mas a utilidade prática é bem reduzida. Se você for o primeiro colocado ou não tiver nenhum inimigo próximo, dificilmente utilizará algum dos dois. A Super Leaf, devido à limitação de tempo, se torna um item dispensável. Faltaram Power-ups novos e inovadores, como o raio em Mario Kart 64 ou a nuvem em Mario Kart Wii.



nos circuitos. Cada parte tem influência no veículo durante as corridas. Uns modelos têm boa aceleração, mas atingem uma velocidade final baixa. Combinados com o peso dos personagens, essas escolhas podem ser a diferença entre você ser o primeiro ou o último na corrida.

A promessa da Nintendo era uma mudança na jogabilidade em ambientes diferentes. Isso realmente acontece, apesar de não influenciar diretamente no modo de jogo. O kart fica um pouco mais lento quando imerso na água, mas não perde tanta velocidade quanto deveria. No ar, tudo se resume a mover de um lado para o outro ou inclinar o planador para aumentar ou diminuir a distância do voo.

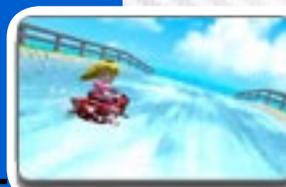
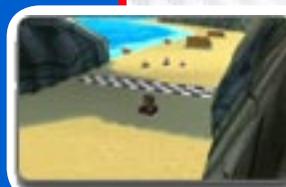
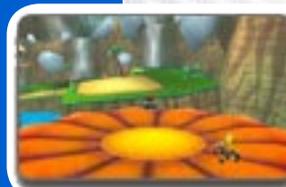
Os tricks e drifts continuam presentes e são responsáveis por diferenciar jogadores ocasionais dos viciados de plantão. Quem pega o jeito de usá-los, só perde se tiver o azar de ser bombardeado por cascos azuis.

É possível jogar com a visão em primeira pessoa e é aqui que o efeito 3D faz a diferença. No modo tradicional, tanto faz jogar com ele ligado, já que não há muita diferença. Em primeira pessoa, tudo muda. Os cascos vindo em sua direção, a distância do carro da frente e a areia saindo dos pneus, tudo isso é observado graças à percepção em três dimensões. Eu não gosto de pilotar nessa visão, mas passei um bom tempo usando-a só para ver esses detalhes.

Longevidade infinita

Mario Kart já virou sinônimo de multiplayer. Quem nunca reuniu os amigos na frente da TV para partidas divertidas no Wii? Ou quem nunca chamou de cheater aquele japonês viciado que ganha todas as partidas online? Nos encontros Street Pass de Brasília, Mario Kart DS sempre é o game que domina as jogatinas.

Mario Kart 7 chega para nos "roubar" muitas e muitas horas de jogo com amigos e desconhecidos via internet. O game tem



o melhor multiplayer do 3DS e talvez um dos melhores já feitos pela Nintendo. Há um canal específico para interação dos jogadores que permite comparação de recordes. Tudo é atualizado automaticamente via internet.

O mesmo acontece via Street Pass. Ao cruzar na rua com alguém que também possua o jogo, as informações das corridas são trocadas. Infelizmente é só isso. Nada de partes do kart, fases novas ou conteúdos interessantes para serem desbloqueados no encontro com outros donos do portátil. Está faltando criatividade ao pessoal da Nintendo para utilizar melhor esta excelente função do 3DS.

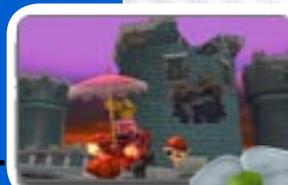
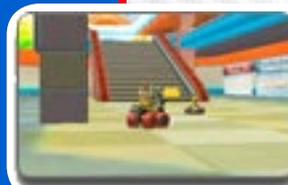
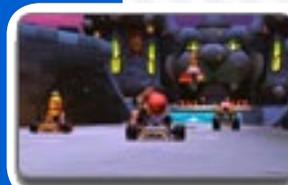
O game tem suporte para até oito jogadores simultâneos tanto no Multiplayer Local ou Online. Tudo roda lisinho, sem lentidões, mesmo com o efeito 3D ativado. Dentre as várias partidas online que eu joguei, em apenas uma houve queda de conexão, o que mostra uma boa infraestrutura dos servidores. Ainda falando sobre o multiplayer online, a novidade é o Communities. Esse recurso é utilizado para criar grupos específicos de jogadores. Você pode reunir todos os seus amigos na disputa para ver quem é o melhor corredor.

No topo do pódio

Mario Kart 7 reúne características de sucesso de outros games da série. A fórmula continua a mesma: ligue o 3DS e jogue. É tudo tão simples que qualquer um pega o jeito logo na primeira volta.

Porém, MK7 tem defeitos que não podem ser ignorados.

O game é marcado pela falta de ousadia. A Nintendo foi bem conservadora ao preservar a fórmula de Mario Kart DS, adicionando um ou outro detalhe. A impressão que fica é que os produtores apostaram no simples, em vez de inovar ou até revolucionar a franquia. Essa falta de inspiração reflete em todas as áreas do game: os modos de jogo, as pistas, os personagens novos, a jogabilidade, o multiplayer e o Street Pass.



É inegável que Mario Kart 7 é o jogo multiplayer que faltava no 3DS. Temos bons títulos para o portátil, mas todos focam no single player. MK7 tem tudo para deslançar as já ótimas vendas do portátil. Nintendistas têm a obrigação de adicionar este título a sua coleção. Vale cada centavo investido e você com certeza não vai se arrepender. Já garantiu o seu? Entre na comunidade do Nintendo Blast e prove que você é bom. Aceito desafios! 



Prós

- Replay infinito
- Diversão sozinho ou com amigos
- Fácil de jogar

Contras

- Ausência de grandes inovações
- Poucos e irrelevantes novos power-ups
- Personagens novos sem apelo popular



NOTA FINAL

9.0

Mario Kart 7 (3DS)

Gráficos **8.0** | Som **9.0**
Jogabilidade **10.0** | Diversão **10.0**

O Nintendo Blast criou duas comunidades para os nossos leitores. É a Liga N-Blast, onde você, leitor, poderá participar de campeonatos valendo prêmios ou somente para descontrair. Uma é para quem curte disputas acirradas e em alta velocidade nos 32 percursos disponíveis. A outra é para quem gosta de "desestressar" no modo Battle, atirando cascos, bananas e outros itens nos adversários.



Vamos organizar um campeonato valendo uma caneca exclusiva de Mario Kart 7 e o game Super Mario 3D Land. Fique ligado no Nintendo Blast para não perder essa oportunidade exclusiva!

Liga N-Blast Grand Prix:
» 21-8785-6394-7314

Liga N-Blast Balloon Battle:
» 27-5221-5099-0163

DETONADO

SUPER
MARIO
3D LAND

3DS



por **Alex Sandro**

Revisão: Alberto Canen e Alex Sandro

Diagramação: Douglas Fernandes

O encanador bigodudo estreou no Nintendo 3DS em uma mistura de nostalgia e inovação. Na última edição da revista Nintendo Blast, você curtiu a análise. Mas está aí reclamando só porque não encontrou todas as Star Medals? Então, siga nosso detonado e complete o jogo. Wahooooo!

WORLD 1



Stage 1-1

- No início, na corda sobre a água.
- À esquerda da bandeira de checkpoint, pule na árvore, salte à esquerda e entre no cano.
- Suba o caminho próximo aos binóculos, pule sobre o bloco musical e pule na corda para alcançar a Medal.



Stage 1-2

- Na plataforma giratória com a Piranha Plant que cospe tinta.
- Sobre as plataformas amarelas que se movem.
- No fundo, ao lado da Piranha Plant, após passar pelas bolas de espinhos.



Stage 1-3

- Olhe através dos binóculos o Toad no penhasco à direita. Vá até lá e pegue a Medal que ele jogar.
- À direita dos troncos, haverá um bloco com nota musical colorido. Pule nele. Na área das nuvens, chegue ao final para pegar a Medal.
- Ao voltar das nuvens, pule sobre as nuvens abaixo. A Medal está flutuando.



Stage 1-4 (3 Star Medals para liberar a fase)

- Logo que passar pelos Paragoombas, um jato de água levará você à plataforma onde está a Medal.
- Ao passar da bandeira de checkpoint, pule na plataforma e ao cair, siga para o canto esquerdo onde está a Medal.
- Prossiga. Pare a plataforma sobre o jato de água e, no caminho acima, siga para a esquerda.



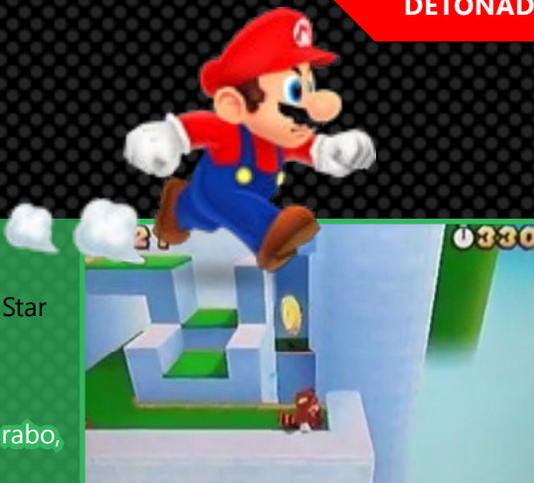
Stage 1-C

- No centro do mecanismo giratório.
- Logo após a bandeira de checkpoint.
- Atrás do segundo Thwomp. Salte de um lado para o outro para alcançar a Medal.





WORLD 2



Stage 2-1

- ☺ Olhe através dos binóculos. Procure o Toad e acompanhe onde ele jogará a Star Medal. Siga até lá e pegue-a.
- ☺ Ao pegar a Star Coin anterior, desça à direita e entre no cano.
- ☺ Suba pelo caminho e salte à direita. Ao fundo de onde está o Goomba com rabo, você verá a Medal. Há um caminho por trás para chegar até ela.

Stage 2-2

- ☺ Logo no início, pise na exclamação verde. Faça o mesmo do outro lado e pegue a Medal.
- ☺ Ao passar pela bandeira de checkpoint, acenda a tocha, siga as moedas e salte para a esquerda onde há um caminho secreto com a Medal.
- ☺ Quando chegar na área do mastro destrua os blocos abaixo da parede à esquerda e pegue a Star Coin.



Stage 2-3

- ☺ Ao começar a fase, acerte o bloco no canto inferior direito. Com a roupa de guaxinim, gire o mecanismo com o rabo até subir e pegue a Medal.
- ☺ Carregando o Propeller Box, pule no buraco onde está a Star Medal. Ao pegá-la, suba de volta na plataforma.
- ☺ Voe até o próximo local. Destrua o bloco no canto inferior esquerdo. Gire o mecanismo com o rabo de guaxinim e use o bloco giratório para pegar a Medal.



Stage 2-4

- ☺ As plataformas se alternam cada vez que você pula. A Medal está sobre a plataforma azul.
- ☺ Prossiga e à direita haverá um bloco colorido. Pule nele e avance pelas nuvens até o final.
- ☺ Próximo do final da fase, pule sobre o bloco '?' com asas e pegue-a acima.



Stage 2-C

- ☺ Entre no bloco laranja para ser levado ao fundo. Pegue a Medal.
- ☺ A Medal está acima do inimigo que arremessa a ferramenta.
- ☺ À direita dos Bullet Bill com rabo de guaxinim, caia no buraco para pegar a Medal na parte inferior do barco.



Stage 3-1

☺ Entre no canhão. Mire no lado direito da construção, onde está a Medal, e dispare.

☺ Logo que começar a fase, siga à direita. Pise no botão e siga as notas musicais. No muro, haverá um bloco destrutível. Quebre-o e entre para pegar a Medal.

☺ Próximo do final da fase, suba sobre o Thwomp. Salte na parede e se impulsione até a Medal.



Stage 3-2

☺ Você verá a Medal atrás de uma grade. À direita, haverá uma passagem que leva até ela.

☺ Após o checkpoint, haverá um buraco abaixo do inimigo lilás que sai da parede. Entre no cano e pegue a Medal.

☺ No final da área, aquática ignore o cano. Espere o peixe lilás descer e suba. Pegue a Star Coin no alto.



Stage 3-3

☺ Passe pelas Donut Lifts. Suba no bloco e atrás dele haverá um mecanismo giratório. Gire-o com o rabo de guaxinim, entre no cano e pegue a Medal no alto.

☺ Após o checkpoint, não siga pela direita. Pule à frente, salte de uma parede à outra pegando mais tempo. No alto está a Medal.

☺ Use o binóculos e olhe para o Toad. Pegue a Medal onde ele arremessou (é preciso estar com a Tanooki Suit).



Stage 3-4

☺ Ao começar a fase, pule no pula-pula próximo à árvore. Suba, cabeceie os blocos de forma que você possa subir por eles até a Medal.

☺ Ao sair do cubo, cabeceie o bloco com seta para a direita, suba nele e pule no bloco colorido. Siga até o final do caminho nas nuvens.

☺ Ao passar pela bola com espinho, há um bloco '?' com asas. Suba em cima dele e será levado até a Medal.



Stage 3-5 (é preciso 15 Star Coins para liberar)

- ☛ No começo, acima do bloco destrutível.
- ☛ Na Donut Lift, próximo ao final da primeira parte, espere-a descer e então salte para pegar a Medal e voltar na plataforma.
- ☛ Após o checkpoint, prossiga. Ela está do lado esquerdo, portanto, espere a plataforma passar por ali.



Stage 3-A

- ☛ À esquerda dos grandes espinhos, logo no começo.
- ☛ Na área em que há uma sequência de espinhos que vem à frente, há uma plataforma. Pule e pegue a Medal.
- ☛ Após matar o chefe, você sairá no barco. Logo à esquerda, na ponta do navio, estará a Medal.



WORLD 4

Stage 4-1

- ☛ Suba pelas plataformas. À esquerda da área com água, há um bloco destrutível. Quebre-o e entre agachado para pegar a Medal.
- ☛ Antes do checkpoint, pule pelas plataformas impulsificadoras até o bloco colorido. No final das nuvens estará a Medal.
- ☛ Pule no canhão à esquerda do checkpoint e dispare na Medal.



Stage 4-2

- ☛ Ao lado direito da Piranha Plant que cospe tinta, pule na parede azul e pegue a Medal.
- ☛ Ao subir, acerte o bloco '!' vermelho para criar plataformas. Atravesse, siga até o canto esquerdo, entre agachado na passagem e caia até a Medal.
- ☛ Suba, acerte outro bloco vermelho e aparecerão outros acima dele. Pule da parede para o bloco até chegar em cima, onde está a Medal.



Stage 4-3 (é preciso 30 Star Coins para liberar)

- ☛ No começo, na plataforma azul.
- ☛ Na plataforma verde que gira. Pule dela para o bloco colorido (com a roupa de guaxinim é mais fácil).
- ☛ Após o checkpoint, olhe pelos binóculos para o alto à direita. O Toad jogará a Medal para você.



Stage 4-4

- ☛ Entre os fantasmas que se movem em círculos.
- ☛ Na diagonal direita da bandeira de checkpoint há uma moeda. Pegue-a e aparecerá um caminho. Destrua o cano de madeira para descobrir o verdadeiro. Entre e pegue a Medal.
- ☛ Ao sair do cubo '!' laranja, ela estará na sequência. Pule até lá e o chão aparecerá.



Stage 4-5

- ☛ À direita do bloco '!' roxo, pise nos dois botões. A Medal está no alto, à direita.
- ☛ Você verá após o Warp Block. Pule para cima e pegue a Medal. Com a roupa de guaxinim é mais fácil.
- ☛ Pise os botões verdes no extremo esquerdo da plataforma e suba por elas. A Medal está no alto.



Stage 4-A

- ☛ Ao fundo, logo no começo. Você precisará saltar para a plataforma azul.
- ☛ Na parte onde cilindros de espinhos rolam, desça pelo buraco com moedas e a Star Coin estará abaixo.
- ☛ Próximo ao Boomerang Bros. Salte para a Medal aparecer sobre a plataforma azul.



WORLD 5



Stage 5-1

- ☛ Há uma passagem à esquerda, logo após pegar a Boomerang Suit. Entre no cano e pegue a Medal.
- ☛ Suba sobre o segundo Thwomp com rabo e pule para pegar a Medal.
- ☛ Quando o chão de areia subir, a Medal aparecerá à direita. Arremesse um bumerangue para pegá-la.

Stage 5-2

- ☛ No mecanismo giratório, pule para a parte branca. É um caminho que leva até a Medal.
- ☛ Após o mecanismo giratório, siga à direita. Acenda as quatro tochas com a Fire Flower. Após ouvir o som da série Zelda, vá à direita e pegue a Medal.
- ☛ Na parte de areia com cilindros que rolam, siga até o final onde estará a Medal.



Stage 5-3 (é preciso 40 Star Medal para liberar)

- ☛ Após o checkpoint, a Medal está acima da plataforma azul que se move em 'U'.
- ☛ Suba pelo mastro e pule no bloco colorido. Nas nuvens, a Medal está no final.
- ☛ Quando as duas plataformas amarelas avançarem, fique na da esquerda. Ela descenderá. Pule pelas plataformas que caem para chegar até a Medal e suba por ela.



Stage 5-4

- ☛ Siga pelo caminho do meio. Pule para revelar blocos, fique sobre eles salte para a direita onde está a Medal.
- ☛ Após a primeira Star Medal. Siga pelo meio e pule. Siga agachado e caia.
- ☛ Ao passar pelos três roedores, siga agachado pela direita e caia. A Medal estará no caminho do meio, vá agachado até ela.



Stage 5-5

- ☛ No buraco à esquerda do Goomba gigante. Pule com o Propeller Box e, ao pegar a Medal, voe.
- ☛ Estará entre as duas plataformas laranja impulsionadoras.
- ☛ Na descida que leva ao final, antes da plataforma laranja.



Stage 5-C

- ☛ Acima do segundo Thwomp.
- ☛ Ao passar pelas Thwomps, a segunda Medal está na lava. Espere a plataforma passar e pule até ela (ou use o bumerangue com a Boomerang Suit).
- ☛ À esquerda do checkpoint, fique na plataforma azul para pegá-la e cair no local seguro.



WORLD 6

Stage 6-1

- Logo que começar, pule na pedra à esquerda e ver a Medal.
- Entre no cano abaixo dos binóculos. Na água, nade acima do cano até a Medal.
- Ao passar pela cachoeira, ande na corda e acerte o bloco '?' com asas. Suba nele e pegue a Medal.



Stage 6-2

- Você verá ao fundo, na área com espinhos. Cuidado com o inimigo.
- Após o chão subir para você alcançar a parte acima. Destrua o bloco marrom e entre agachado.
- Ao subir pelos elevadores, salte à esquerda e siga ao final do corredor.



Stage 6-3

- No início, fique sobre o chão vermelho que some e será teletransportado para a frente dos quadros. No quadro dos teclados, a moeda estará próxima ao bloco musical.
- No segundo quadro, a moeda está se movimentando. Espere-a parar e pegue-a.
- No quadro do livro, a moeda estará no segundo andar e se movimentando. A saída está ao fundo, os livros são falsos.



Stage 6-4

- Ao chegar próximo à porta, pule sobre o inimigo de pedra e salte acima da porta.
- Estará acima da segunda porta. Pule na parede e de lá para onde está a moeda.
- Acima do mecanismo giratório de espinhos. Você precisará da Tanooki Suit.



Stage 6-5 (é preciso 60 Star Medals para liberar)

- No pula-pula laranja que se move, acompanhe-a até ela parar. A Medal estará abaixo da plataforma de gelo com blocos '?'.
- Ao passar pelo checkpoint, acompanhe outra plataforma. Pule de uma parede de madeira à outra até acima onde está a Medal.
- Após pegar a Medal anterior, suba pelos pula-pulas. Siga à esquerda e caia até a Medal.



Stage 6-A

- Avance e destrua as caixas. A Medal está entre elas.
- A seguir, cabeceie os blocos com seta para cima e suba por eles para pegar a Medal no alto.
- Ao passar das lanças que saem das laterais, pule na parede à esquerda e para o alto para pegar a Medal.



WORLD 7

Stage 7-1

- ☺ Ao cair na água, desça e quebre as caixas. A Medal está atrás.
- ☺ Após chegar à bandeira de checkpoint, desça. Avance pela direita e suba por trás dos inimigos lilás. Entre à esquerda quando eles se moverem e pegue a Medal.
- ☺ Ao pegar a segunda Medal, suba. Você a verá ao fundo. Cuidado com o inimigo.



Stage 7-2

- ☺ Cabeceie o bloco '!' acima do Chain Chomp e suba pelos blocos até a Medal.
- ☺ Após o checkpoint, você passará pela plataforma azul e rosa que inclina. A Medal está na plataforma à direita.
- ☺ Sobre a plataforma azul que sai espinhos, próximo do final.



Stage 7-3 (é preciso 70 Star Medals para liberar)

- ☺ Suba pelas cordas. Ao ver os inimigos pretos, pule à direita. Pule na corda que está na diagonal para pegar a Medal.
- ☺ Após o Warp Block, cabeceie o bloco com seta para cima, suba nele e pule no bloco colorido. Nas nuvens, pegue a Medal.
- ☺ Na subida pelas cordas, perto do final da fase.



Stage 7-4

- ☺ Suba no mastro. Pule para pegar a Medal no momento em que a plataforma azul estiver abaixo para cair sobre ela.
- ☺ Você a verá quando estiver próximo do bloco '!'. Pule na parede e aperte B para alcançá-la.
- ☺ Está nos mecanismos que tem a forma da letra 'L', à esquerda.



Stage 7-5

- ☺ Você verá a Medal logo no começo. Pegue-a antes que a madeira onde ela está caia.
- ☺ Antes do checkpoint, após o Goomba com rabo.
- ☺ Na plataforma de madeira que avança para o fundo, fique à esquerda e pegue-a.



Stage 7-A

- ☺ No começo, sobre o mecanismo que gira.
- ☺ Sobre os mecanismos vermelhos ao fundo, quando os Magikoopas aparecem.
- ☺ Ignore o cano no final da fase. Vá à direita e suba. Você verá a moeda rodando no mecanismo. Pule e pegue-a.



WORLD 8

Stage 8-1

- ☺ Ao subir pelas plataformas amarelas, pule à esquerda. Cabeceie o bloco vermelho e pule pelos blocos até ela.
- ☺ Na bandeira de checkpoint, pule sobre o bloco marrom. Siga pela direita e pegue a Medal.
- ☺ Ao descer a ladeira onde bolas com espinhos caem, entre no canhão. Mire à esquerda no alto e pegue-a.



Stage 8-2

- ☺ Pule pelos mastros e salte do último para pegá-lo.
- ☺ Nas plataformas amarelas que se movem em círculos, a Medal estará à direita sobre a Donut Lift.
- ☺ Sobre as plataformas que caem, quase no final da fase.



Stage 8-3 (é preciso 80 Star Medals para liberar)

- ☺ Você precisará da Tanooki Suit. Gire o mecanismo com o rabo de guaxinim e pule até a Medal.
- ☺ Ao passar do checkpoint, a Medal estará no cubo que gira, no extremo esquerdo.
- ☺ Na grande plataforma verde que se move para cima e para a direita, siga até o canto direito e pule para pegá-la.



Stage 8-4

- ☺ Ao subir na plataforma verde, a Medal se movimentará para a direita. Siga e pegue-a entre as pedras que saem da parede.
- ☺ Na plataforma circular que gira.
- ☺ A Medal aparecerá quando o chão se mover para a diagonal.



Stage 8-5

- ☺ Logo no começo, próximo aos Paragoombas.
- ☺ Após o checkpoint, sobre o inimigo que arremessa objetos contra você.
- ☺ Entre no Mistery Box (cubo lilás). Pule na parede e dela para onde está a Medal.



Stage 8-B (é preciso 90 Star Medals para liberar)

- ☺ Ao chegar ao mastro, espere o fogo baixar, pule para o que está ao lado e desça para pegar a Medal.
- ☺ Após o checkpoint, avance. Acabe com os Boomerang Bros. e ganhará o bumerangue. Arremesse onde está a Medal.
- ☺ Estará próximo às bolas que giram na lava, após o encontro com Bowser. Para pegá-la, use o bumerangue.



Stage 8-6

- ☺ Quando chegar ao parafuso gire-o para a direita, onde a Medal está.
- ☺ Próximo do checkpoint. Você andarรก sobre uma gaiola metรกlica. Ao fundo, haverรก uma pequena grade. Pule nela, espere-a afundar e pegue a Medal.
- ☺ No cilindro que gira, próximo do Block Warp.



Stage 8-B (é preciso 100 Star Medals para liberar)

- ☺ Estará no alto, no primeiro percurso. Pule para pegá-la e cuidado com o fogo.
- ☺ Na segunda plataforma com o Dry Bones estarรก a Medal.
- ☺ No final do último percurso, a Medal estarรก flutuando.



Ao terminar o oitavo mundo, o **Mundo Special** é liberado. São oito mundos e mais desafios com Medals.



SPECIAL 1

Stage 1-1

- ☛ Há dois blocos destrutíveis. Pule sobre eles, salte de costas e alcance à esquerda. Pule sobre o bloco e dê um mortal.
- ☛ Nas plataformas que te impulsionam para cima.
- ☛ Quando chegar próximo à bandeira ande para a frente da tela. Pule pelos blocos até ela.



Stage 1-2

- ☛ Nas pedras que quebram.
- ☛ No alto, acima do cilindro de espinhos.
- ☛ Sobre o pula-pula.



Stage 1-3

- ☛ Ao se atirar do primeiro canhão, pule para a área à esquerda (precisa usar a Tanooki Suit). Ou atire-se diretamente do canhão.
- ☛ Ao chegar ao terceiro canhão, mire-o à esquerda e dispare onde está a Medal.
- ☛ Ao chegar ao último canhão, mova-o para a direita e dispare na área vermelha. Lá está a Medal.



Stage 1-4

- ☛ No início, sobre a maior pedra.
- ☛ Ao passar pelo Boomerang Bros., pule na parede ao fundo e para a Medal.
- ☛ Pule na corda, salte sobre o Goomba para alcançar a corda acima com a Medal.



Stage 1-C (é preciso 110 Star Medals para liberar)

- ☛ Ao passar pelas plataformas circulares, pule sobre o bloco '?' comprido.
- ☛ Estará no canto esquerdo, antes dos Thwomps.
- ☛ Atrás do Thwomp. Pule de uma parede à outra.



SPECIAL 2

Stage 2-1

- Acima do bloco musical.
- Sobre a plataforma amarela, ao lado da Piranha Plant que cospe fogo.
- No final ao fundo sobre a construção. Salte para o fundo (ou use a Tanooki Suit).



Stage 2-2

- Ao entrar na água, estará visível próximo ao Blooper.
- Ao ver o inimigo lilás, está no teto.
- Antes de entrar no cano que leva ao final da fase, pule da parede para o bloco até a Medal.



Stage 2-3

- Antes da bandeira de checkpoint. É preciso estar com a Tanooki Suit.
- Quando encontrar o primeiro jato de água, não pule para a outra plataforma verde. Fique sobre ela e te levará até a Medal.
- Ao descer e após os dois jatos de água siga para trás até o final, onde está a Medal.



Stage 2-4

- Avance. À direita do Paragoomba, há blocos. Suba neles e use o Propeller para chegar acima do muro azul. Ande para a esquerda até a Medal.
- Quando vir a grande coluna de Paragoombas voe com o Propeller Box. Pule em cima do primeiro e voe até alcançar a Medal.
- Abaixo do caminho que leva ao mastro do final da fase. Fique sobre a plataforma e use o Propeller Box.



Stage 2-5

- Pise nos três botões '!' verdes. Suba e no alto estará a Medal.
- Após passar pelo checkpoint, pise no botão da direita e avance. Entre no Warp Block, e ao sair, pegue a Medal.
- Pise nos três botões. Suba e pise no que está acima. Ele seguirá pela esquerda. Acompanhe, salte para a esquerda na plataforma laranja com a Medal.



Stage 2-A

- Há dois canhões que disparam bolas de espinhos. Sobre o último está a Medal. Você precisará da roupa de guaxinim.
- Você verá ao fundo, sobre a plataforma voadora.
- Na área com espinhos e Bullet Bills, haverá um caminho a frente dos espinhos. Caia ali e pegue a Medal.



SPECIAL 3

Stage 3-1

- ☺ Entre as plataformas azuis, antes do checkpoint.
- ☺ Após o checkpoint, está sobre o bloco '?' sobre a plataforma azul.
- ☺ Estará na plataforma azul que se move em 'U', abaixo e à esquerda.



Stage 3-2

- ☺ Sobre o cubo giratório azul claro.
- ☺ Após o checkpoint, suba no pula-pula e pegue-a no alto à esquerda (precisa da Tanooki Suit).
- ☺ Do grande paralelepípedo verde que gira, salte à esquerda até o cubo vermelho.



Stage 3-3

- ☺ Suba. Estará à esquerda, flutuando sobre a Piranha que cospe fogo.
- ☺ Ao chegar à plataforma de madeira, estará à direita do Warp Block.
- ☺ Durante a subida pelas cordas, do lado direito.



Stage 3-4

- ☺ Você a verá flutuando sobre os cilindros com espinhos.
- ☺ Ao passar pela plataforma azul e rosa que inclina, pule na parede à esquerda e dela para a Medal.
- ☺ Sobre as plataformas que caem, antes da segunda porta.



Stage 3-5

- ☺ Ao entrar na porta, espere o inimigo de pedra se aproximar, pule sobre ele e pegue a Medal acima.
- ☺ Sobre a plataforma amarela, após o checkpoint.
- ☺ Sobre o bloco no centro das bolas de espinhos que giram. Pule lá e depois para a plataforma.



Stage 3-A (é preciso 140 Star Medals para liberar)

- ☺ Ao fundo, acima de onde saem os Bullet Bills.
- ☺ Estará visível. Pule na parede para pegá-la.
- ☺ Após pegar a segunda Medal, siga e caia. A Medal estará abaixo.



SPECIAL 4

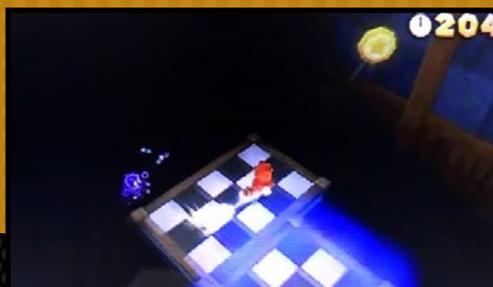
Stage 4-1

- ☛ Sobre a plataforma azul que sai espinhos do lado direito.
- ☛ Do lado esquerdo, sobre o pula-pula.
- ☛ Na área final, sobre a construção ao fundo.



Stage 4-2

- ☛ Antes do círculo de fantasmas.
- ☛ Você verá a Medal e ela se movimentará. Siga-a e pegue-a.
- ☛ Próximo à parede, na área onde o chão aparece quando você se aproxima da beirada.



Stage 4-3

- ☛ Ao fundo, haverá uma cachoeira. Entre nela e pegue a Medal.
- ☛ Entre dois penhascos. Pule de uma parede à outra para pegá-la.
- ☛ Estará no final, abaixo do caminho que leva à bandeira. Você precisará da Boomerang Suit para alcançá-la.



Stage 4-4

- ☛ À esquerda, logo no começo.
- ☛ Antes das nuvens, acima do bloco '?'. 
- ☛ Na descida, para o final da fase. Está flutuando à direita.



Stage 4-5

- ☛ Suba pelos blocos atrás do Dry Bones e desça ao fundo, onde está a Medal.
- ☛ Ao passar pelas pedras que quebram, suba pulando pelas paredes azuis. Pule para pegar a Medal acima.
- ☛ Ao pegar a Medal anterior, esta estará flutuando antes das pedras que quebram.



Stage 4-A (é preciso 160 Star Medals para liberar)

- ☛ Cabeceie o cubo '?' vermelho, siga ao fundo onde blocos aparecem.
- ☛ Cabeceie outro cubo '?' e suba à direita.
- ☛ Cabeceie mais um cubo no fundo, à esquerda. Use o bumerangue.



SPECIAL 5

Stage 5-1

- 👉 Avance até cair na área abaixo. Suba no bloco e na plataforma, salte à direita.
- 👉 Após o checkpoint e suba à esquerda de onde as bolas de espinhos rolam.
- 👉 No final da plataforma vermelha comprida.



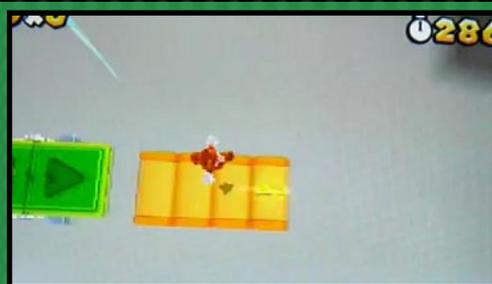
Stage 5-2

- 👉 Cabeceie o bloco vermelho e suba pelos cubos até a Medal.
- 👉 Após o checkpoint, do lado direito da plataforma que inclina.
- 👉 Sobre o chão azul que sai espinhos.



Stage 5-3

- 👉 Ao começar, suba pelo jato de água à esquerda. Pegue a Medal acima do bloco '?'.
- 👉 Acima dos Paragoombas. Pule sobre o mais alto e pegue a Medal.
- 👉 Ao pegar a anterior, faça o jato de água elevar a plataforma para o caminho. Chegue ao final e pegue-a sobre o Donut Lift.



Stage 5-4

- 👉 Visível antes do Warp Block.
- 👉 Na parte em que a fase sobe. Está do lado direito.
- 👉 Após a segunda, também do lado direito.



Stage 5-5

- 👉 Depois da bandeira de checkpoint, mate o Goomba e ele soltará a Medal.
- 👉 Mate o Goomba na área dos fantasmas que se movem.
- 👉 Mate o Goomba na área dos Boo's.



Stage 5-C

- 👉 Flutuando, acima das grades que se movimentam.
- 👉 No fim das plataformas azuis que se movem para a esquerda.
- 👉 Após o Dry Bones, sobre o bloco marrom.



SPECIAL 6

Stage 6-1

- Use o Propeller Box e suba. Pule no bloco musical, pise na plataforma amarela e use o propeller para pegar a Medal acima.
- Ao entrar na porta, use o Propeller e suba. Use-o para pegar a Medal acima, à esquerda.
- Próximo ao mastro, pule sobre o inimigo de pedra e use o Propeller.



Stage 6-2

- À direita, próximo dos três Goombas.
- Siga no fundo e suba pelas paredes azuis.
- Na descida para o Warp Block.



Stage 6-3

- Está no alto, depois de pisar sobre o botão verde, logo após o checkpoint.
- Antes do cano, no alto. Pise no botão verde e pegue-a.
- Ao chegar no final da fase, quebre o bloco abaixo da parede à esquerda e pegue-a.



Stage 6-4

- Suba nos blocos '?' e pegue-a na plataforma acima.
- Fique na ponta do cubo vermelho e pegue a Medal.
- No cubo azul claro à esquerda.



Stage 6-5

- Descendo na plataforma verde caia à esquerda e siga até a beirada onde está o Item Box, no canto esquerdo.
- Na plataforma redonda que gira, após o checkpoint.
- Ao lado da porta lilás, pegue as moedas e aparecerão blocos. Suba por eles e pule para revelar outros. Chegue no alto e pegue a Medal.



Stage 6-A (é preciso 200 Star Medals para liberar)

- Desça. À direita do cano, quebre os blocos e pegue a Medal.
- Ao fundo, na plataforma vermelha.
- No alto, salte para pegá-la e cair no local seguro.



SPECIAL 7

Stage 7-1

- ☛ No início, atrás da árvore.
- ☛ Suba pelas cordas horizontais. Estará à direita.
- ☛ Ao chegar próximo do último Warp Block, caia à frente no pula-pula com a Medal.



Stage 7-2

- ☛ Sobre o bloco '?' comprido.
- ☛ Pule na parede verde e para o alto para alcançá-la.
- ☛ A seguir, no alto dos cilindros com espinhos.



Stage 7-3

- ☛ Siga à esquerda, cabeceie o bloco vermelho e siga pelos cubos até a Medal.
- ☛ Na sequência, fique na plataforma azul e entre no caminho verde ao fundo.
- ☛ Após o checkpoint, sobre a plataforma que tem forma da letra 'L' à direita.



Stage 7-4

- ☛ Ao lado dos espinhos.
- ☛ Cabeceie o bloco '?' com asas, pule nele e pegue a Medal.
- ☛ Na plataforma azul, ao lado do espinho giratório.



Stage 7-5

- ☛ Cabeceie o bloco '?' com asas e suba nele.
- ☛ No mecanismo vermelho ao fundo.
- ☛ Ignore o bloco no fim da fase. Siga à direita, suba e pegue a Medal sobre o mecanismo vermelho.



Stage 7-C (é preciso 220 Star Medals para liberar)

- ☛ Sobre o bloco '?' comprido. Suba nele e pegue a Medal.
- ☛ Ao fundo, entre as paredes.
- ☛ Está próximo do final. Pule na pilastra e salte para pegar a Medal.



SPECIAL 8

Stage 8-1 (é preciso 230 Star Medals para liberar)

- Flutuando acima dos espinhos.
- Sobre as pedras que quebram.
- Ao ver o cano, pule na parede ao fundo e salte para pegar a Medal no alto.**



Stage 8-2 (é preciso 240 Star Medals para liberar)

- Flutuando sobre a plataforma que gira.
- Nos blocos que giram, pule à esquerda no cano. Gire o mecanismo com o rabo de guaxinim e pegue a Medal.
- Na grande plataforma verde que inclina para a direita e a esquerda, ao final dela salte para a direita no pequeno bloco com a Medal.**



Stage 8-3 (é preciso 250 Star Medals para liberar)

- Na plataforma que afunda na lava.
- Pule no Thwomp e pegue a Medal.
- Ao avançar para o fundo, faça o Cosmic Mario destruir a pilastra à esquerda para encontrar a Medal.**



Stage 8-4 (é preciso 260 Star Medals para liberar)

- Rode a porca para o lado direito.
- Pegue-a flutuando ao lado da gaiola. Use a roupa de guaxinim ou o bumerangue com a Boomerang Suit.
- No final do cilindro, Arremesse o bumerangue ou esteja com a roupa de guaxinim.**



Stage 8-5 (é preciso 270 Star Medals para liberar)

- Entre os blocos destrutíveis, à esquerda.
- Ao fundo, siga pelos blocos destrutíveis e pegue-a.
- Próximo ao final, à esquerda no mecanismo azul.**



Stage 8-C (é preciso 290 Star Medals para liberar)

- Ao andar na plataforma verde, está acima do bloco '?' comprimido.
- Após enfrentar os três Hammer Bros., pegue-a à esquerda.
- Quando chegar na ponte contra Dry Bowser, estará à esquerda.**



EXTRAS

(porque Mario demais nunca é o bastante)

- » Jogue com o Luigi: termine o primeiro mundo Special;
- » Final Level: para desbloquear o último desafio, é preciso conseguir as cinco estrelas no arquivo de save do jogo.

Para obter as estrelas, é necessário completar os seguintes objetivos:

- 1) Acabe com Bowser no World 8-B;
- 2) Passe todas as fases do jogo com Mario (inclusive as do Special);
- 3) Passe todas as fases com Luigi;
- 4) Pegue as bandeiras douradas no final de todas as fases (para isso, alcance o topo da bandeira).
- 5) Colete todas as Star Coins.



- » Álbum de fotos: para obter todas as fotos cumpra os objetivos abaixo:

- Foto 1: no início do jogo;
- Foto 2: termine o World 1;
- Foto 3: termine o World 2;
- Foto 4: termine o World 3;
- Foto 5: termine o World 4;
- Foto 6: termine o World 5;
- Foto 7: termine o World 6;
- Foto 8: termine o World 7;
- Foto 9: complete o jogo com Mario;
- Foto 10: complete o jogo com Luigi;
- Foto 11: desbloqueie o Special World;
- Foto 12: termine o Special World e enfrente Bowser novamente.



CURIOSIDADES

- » Referência à The Legend of Zelda: Na fase 5-2, há tochas para acender. Esteja com a Fire Flower e acenda-as. Você ouvirá o som conhecido da aventura de Link.
- » Chacoalhando as fotos: Vá ao World 3 e entre na casa do Toad. Ao olhar as fotos chacoalhe-as para movimentar os personagens. Na foto de número quatro aparecerá um Goomba pulando ao fundo e depois o Luigi.
- » Soprando o 3DS: quando as Piranha Plant cuspirem tintas na tela, assope no microfone do 3DS para limpá-la. Assopre quando encontrar os algodões também.
- » Encontrando itens, moedas e blocos invisíveis: note a face do Mario. Normalmente ele olha para os lados ou para cima. Isso indica que há algo escondido ali;
- » Tela de Teste: na tela de título, deixe a cena correr. Você será levado a uma tela para testar os comandos;
- » Tanooki Statue: no Special World, haverá uma Leaf cinza. Pegue-a e note que a Tanooki Suit terá agora um lenço vermelho. Pressione L enquanto estiver no ar para se transformar em estátua;
- » Tela de título alternativa: estando no Special World, clique em Save and Quit. Na tela de título, um novo vídeo de Mario será mostrado;
- » Efeitos no final da fase: Ao passar uma fase, alguns efeitos podem acontecer. Se o último dígito do timer for 1, aparecerão pequenas flâmulas coloridas. Se for 3, fogos de artifício irão aparecer. Se o dígito for 6, serão balões;
- » Warp da fase 1-2 para o World 2: ao passar do checkpoint, fique sobre um bloco '?' e dê um mortal de costas. Há um caminho por cima. Siga à direita até o cano laranja;
- » Warp da fase 4-2 para o World 5: antes do cano que leva à bandeira no final da fase, pule sobre o pula-pula laranja e na parede ao fundo para alcançar o caminho acima que leva ao cano laranja;
- » Golden Tanooki Suit: se morrer várias vezes consecutivas, aparecerá o bloco com a roupa de gaúxim branca. Você fica invencível com ela. 





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!

por **Daniel Moisés**

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Tiffany silva

TOP 10

OS MELHORES

JOGOS DE 2011

O fim do ano chegou e, em meio aos preparativos para as festas e as compras de última hora, esta época também significa que é o momento de olhar para trás e escolher os melhores jogos do ano. No nosso caso, os melhores jogos lançados para consoles da Nintendo. Normalmente, fazer um único Top 10 considerando jogos de Wii, DS e 3DS poderia parecer uma ideia não muito boa, já que comparar consoles diferentes nem sempre é fácil, mas o pequeno número de lançamentos importantes neste ano não nos deixou escolha. Felizmente, os “períodos de seca” foram compensados com jogos que realmente se provaram dignos de nossa atenção e, apesar de compartilharem uma única lista, cada um dos consoles conta com representantes que já podemos considerar como clássicos. Com jogos *third parties* e *first parties* e nos mais diferentes gêneros, com certeza há algo na lista para todos os gostos. Sem mais delongas então, vamos aos dez melhores jogos do ano para os consoles da Big N!

10 Kirby's Return to Dream Land (Wii)



Começamos a lista com um personagem da Nintendo que está em alta no momento. Kirby já fez bonito em 2010 com Epic Yarn e não demorou nem um ano para ele voltar mais uma vez em grande estilo, não só com um, mas com dois jogos: um para o DS e outro para o Wii. Kirby Mass Attack - o jogo do portátil - é muito divertido e inovador com a ideia dos dez Kirbys, mas é Kirby's Return to Dream Land, do Wii, que fica com o destaque, justamente por ser um triunfante retorno às origens do nosso querido herói comilão. Mesmo sendo bem fácil e não trazendo o tipo de jogabilidade inovadora que se tornou típico da série, não há como negar que poder fazer Kirby usar novamente seu poder de engolir inimigos e absorver suas habilidades é uma enorme diversão que não experimentávamos há um bom tempo. Se somarmos

a isso as novas super habilidades, os gráficos coloridos e simpáticos, muito conteúdo extra e a possibilidade de jogar com até quatro amigos simultaneamente, temos a fórmula para mais um excelente jogo de plataforma tradicional para o Wii e um merecedor integrante da lista dos melhores do ano.

09 Radiant Historia (DS)

O que fazer quando nos deparamos com decisões que podem mudar o curso não só de nossas vidas, mas de toda a civilização do planeta? Como saber qual é a escolha certa a se fazer? Bom, uma possibilidade é escolher aleatoriamente e, caso a coisa fique feia depois, voltar no tempo e seguir outro caminho. Em Radiant Historia, pelo menos, isso é possível. Locke – o protagonista da história – tem em mãos um misterioso livro que lhe dá o poder de viajar livremente entre diferentes momentos da história, fazendo as modificações necessárias para salvar o mundo de um terrível destino. Misturando elementos novos e tradicionais ao gênero, um inovador sistema de batalhas e uma ótima história, a Atlus conseguiu criar um RPG que é diferente de qualquer outro e, ao mesmo tempo, remete aos RPGs clássicos da era 16 bits. Fãs do gênero ficarão ainda mais felizes com o que vem por aí na lista, mas já podem ir marcando Radiant Historia como um título obrigatório.



08 Rayman Origins (Wii)

Na oitava posição, temos um personagem que estava sumido há muito tempo. Rayman, o simpático herói sem braços criado pela Ubisoft, já protagonizou excelentes jogos de plataforma no passado, mas depois acabou tirando longas férias. Fez uma aparição no 3DS, no relançamento de *Rayman 2: The Great Escape*, mas não trazendo nada de novo, o jogo não chamou quase nenhuma atenção. Com *Rayman Origins*, entretanto, a história foi bem diferente. Aprendendo umas lições com Mario, Donkey Kong e Kirby, a série - como o próprio nome diz - voltou às origens, no bom e velho estilo de plataforma 2D. Se você gosta desse gênero, *Rayman Origins* é um prato cheio: os gráficos são belíssimos e dão a impressão de se estar no controle de um desenho animado, há um bom nível de desafio e variedade e, seguindo a onda de *New Super Mario Bros. Wii*, até quatro pessoas podem jogar simultaneamente. Fãs da Big N não têm do que reclamar quanto a jogos de plataforma tradicionais deste tipo, mas é bom ver outras empresas também apostando no "retorno às origens" e obtendo um resultado tão bom. E também é ótimo, é claro, ver o retorno triunfante de um personagem que já foi tão importante no mundo dos games.



07 Xenoblade Chronicles (Wii)

Ah sim, o dito cujo. O causador de tantas polêmicas, revoltas e angústias. Depois de muito tempo sem confirmar o lançamento de *Xenoblade Chronicles* no continente americano, a Nintendo - provavelmente com medo de dar início à próxima guerra mundial - acabou cedendo aos clamores do público e a sua chegada ao ocidente já está marcada para o começo do ano que vem. E todos esses pedidos não foram para menos: quem teve a oportunidade de jogar a versão europeia do jogo pôde comprovar que se trata de um dos melhores RPGs já feitos. Os motivos para isso são muitos: personagens cativantes, uma história envolvente, um sistema de batalhas dinâmico e divertido e muitas missões opcionais (muitas mesmo, ao ponto de fazer o jogo parecer infinito para quem quer completá-lo 100%). Tendo dado as caras este ano na Europa, *Xenoblade Chronicles* pode entrar nesta lista, mas se considerarmos o seu lançamento americano, ele certamente dará um ótimo candidato para os melhores de 2012 também.



Xenoblade
Chronicles

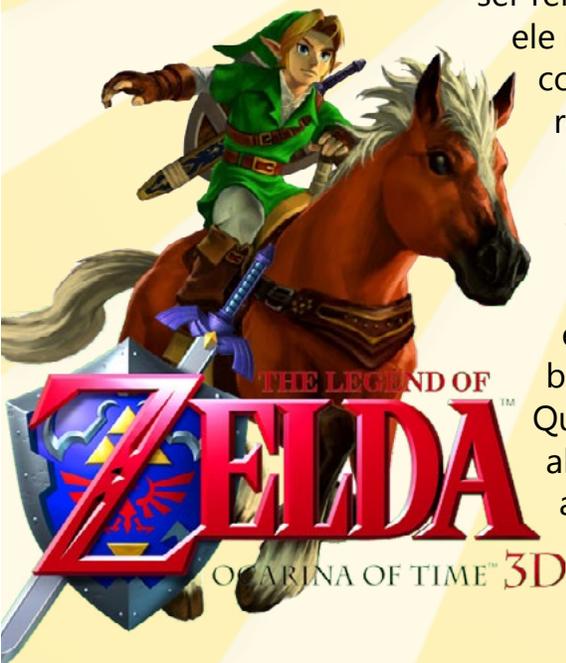
06 Professor Layton and the Last Specter (DS)

Não faz muito tempo que o Professor Layton – ou Leitão, para os mais íntimos – apareceu pela primeira vez no DS, mas ele já conseguiu conquistar uma legião de fãs. Suas aventuras são sinônimas de animações de primeiríssima qualidade, tramas complexas e cheias de mistério e centenas de puzzles para testar o raciocínio até dos jogadores mais inteligentes. *The Last Specter*, o quarto episódio da série lançado no DS, não é diferente. A fórmula é exatamente a mesma dos demais jogos e isso é muito bom, já que não dá pra terminar uma aventura do Professor e não ficar sedento por mais enigmas e quebra-cabeças. A história de *The Last Specter* é particularmente interessante, já que se passa antes dos demais jogos e conta como o Professor conheceu o seu ajudante Luke. E pra ficar ainda melhor, há incluso um segundo jogo chamado *London Life*, um RPG estrelado por vários personagens da série e que, embora não tenha relação com o jogo principal, pode consumir dezenas de horas dos jogadores que estiverem dispostos a se dedicar a ele. E quem já terminou de quebrar a cabeça com *The Last Specter* pode ficar tranquilo, pois novas aventuras do Professor – incluindo um encontro épico com o advogado Phoenix Wright – estão vindo aí.



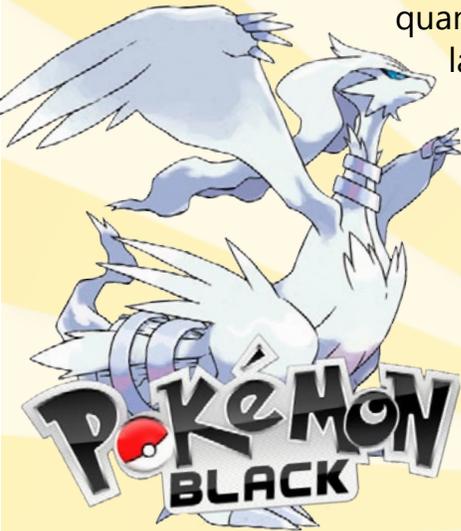
05 The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)

Quando um jogo que fez sucesso há mais de uma década consegue ser relançado e ainda ficar entre os melhores do ano, significa que ele realmente é muito bom. E com *Ocarina of Time* não havia como duvidar que isso fosse acontecer: quando foi anunciado o remake deste clássico do Nintendo 64, que é considerado por muitos não apenas como o melhor jogo da série, mas o melhor jogo de todos os tempos, a empolgação foi geral. E a receita original não precisou ser muito modificada para dar certo. O visual foi completamente refeito para utilizar o poder do 3DS e alguns modos adicionais foram incluídos, mas o jogo em si é basicamente o mesmo de quando o original foi lançado em 1998. Quem já viveu esta épica aventura de Link, no qual o herói deve alternar entre passado e futuro - criança e adulto - para derrotar as forças malignas lideradas por Ganondorf, pôde revê-la novamente, com gráficos melhorados que só ficam ainda mais bonitos com o efeito 3D do portátil. Quem, por outro lado, nunca teve a oportunidade de jogar *Ocarina of Time*, pode agora corrigir esse erro imperdoável no melhor estilo.



04 Pokémon Black/White (DS)

Não há como errar com Pokémon, não é mesmo? Não com os jogos da série principal, pelo menos. Quando achamos que a repetida fórmula já deu tudo o que tinha, eis que vem a Nintendo, nos joga em mais um novo mundo com mais um monte de novos monstros e lá estamos nós, mais uma vez viciados em "pegar todos" do mesmo jeito que ficamos quando o primeiro jogo da série foi lançado lá em 1998. É claro que há também outros novos elementos para ajudar a manter a coisa interessante, como gráficos melhorados, a mudança de estações, os novos modos de batalha e uma jogabilidade online ainda mais forte e cheia de recursos. Qualquer uma das duas versões é diversão garantida por muito tempo e, citando um finado grande músico, "não importa se é Black ou White", ambos são merecedores da quarta posição nesta lista.



03 Mario Kart 7 (3DS)

O jogo foi lançado há poucos dias, agora em dezembro mesmo, mas não é necessário jogar por muito tempo para chegar à conclusão de que *Mario Kart 7* é um dos melhores jogos do ano. As corridas do encanador e seus amigos no 3DS trazem tudo o que já fez da série um grande clássico, além de inovar à sua própria maneira. Personagens, itens e pistas novas já eram de se esperar, mas a grande surpresa foi a inclusão de asas-delta para fazer os karts planarem e a possibilidade de se dirigir debaixo d'água, o que implica em novas e interessantes estratégias durante as corridas. Além disso, o modo multiplayer online foi fortemente aprimorado, agora contando até com comunidades com regras customizáveis e um canal para reunir diversos dados obtidos de outros jogadores de todas as partes do mundo. É ótimo ver que a Nintendo está finalmente dando a atenção que deve ao mundo online e *Mario Kart 7* é o jogo perfeito para demonstrar isso. Agora pegue logo um 3DS com *Mario Kart 7* e vá procurar o pessoal da equipe Nintendo Blast para vencê-los em uma corrida!



MARIOKART 7

02 Super Mario 3D Land (3DS)

Pois é, Mario não se contentou em ocupar apenas uma das posições mais altas desta lista com suas corridas de Kart, como também caprichou na sua primeira aventura própria no 3DS. *Super Mario 3D Land* conseguiu juntar o melhor de dois estilos de jogos do Mario que até então andavam separadamente: o de plataforma 2D, que levou a série à fama lá na época do Nintendinho e mais recentemente foi ressuscitado por *New Super Mario Bros.*, e o de plataforma 3D, que teve início com *Super Mario 64* e chegou até *Super Mario Galaxy 2*. Os *power-ups*, as fases curtas com limite de tempo e a estrutura dos mundos remetem aos clássicos da série, enquanto os ambientes tridimensionais e controles são tão bons quanto qualquer jogo 3D do encanador. O toque final são as novas ideias que fazem excelente uso dos recursos do 3DS, como o efeito 3D utilizado com muita criatividade e a troca de informações via Street Pass. Também não podemos deixar de citar as fases muito variadas e divertidas, o épico duelo final (que sem dúvida está entre os melhores da série) e os mundos especiais, que duplicam o conteúdo do jogo e trazem um desafio extra para os mais experientes. Outro fator que sem dúvida também ajudou no sucesso de *Super Mario 3D Land* foi ele ter sido o primeiro título original para o 3DS cuja compra realmente vale a pena. Até então, os exclusivos do portátil, como *Pilotwings Resort* ou *Nintendogs + Cats*, não passavam de razoáveis e os jogos bons se limitavam a relançamentos de títulos já existentes, como *Ocarina of Time*, *Star Fox 64* e *Street Fighter IV*. Só mesmo o herói narigudo da Nintendo para reverter essa situação e ele não o poderia ter feito em melhor estilo.



SUPER MARIO 3D LAND

01

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

Você já sabia qual era o jogo que estaria em primeiro lugar, não é? É isso mesmo, o aniversário de 25 anos de The Legend of Zelda fecha com chave de ouro trazendo dois jogos do herói de roupa verde na lista de melhores do ano. Um novo jogo da série The Legend of Zelda sempre é um acontecimento de grande importância, mas a Nintendo realmente caprichou na nova aventura de Link no Wii. Desde a arte conceitual exibida na E3 de 2009, que causou grande alvoroço por mostrar um Link sem espada, às primeiras informações oficiais do jogo que revelaram o novo visual e o uso do Wii Motion Plus para um controle preciso da espada, até a reta final antes do lançamento, com a divulgação dos mais variados vídeos e imagens, tudo só nos deixava cada vez mais ansiosos para ver o resultado final. E que resultado final! *Skyward Sword* conseguiu ficar à altura de todas as nossas expectativas – e talvez até superá-las –, se tornando uma verdadeira obra de arte (até mesmo no sentido literal da palavra, já que o visual do jogo foi inspirado nas pinturas de artistas impressionistas como Paul Cézanne). *Skyward Sword* não é apenas bonito... ele é extenso, com muitas

horas para se gastar em missões opcionais, tem um vasto mundo para ser explorado tanto abaixo das nuvens como sobre elas, tem uma história realmente envolvente, com personagens mais elaborados do que geralmente acontece na série e, é claro, conta com todos os elementos característicos que fizeram da série uma verdadeira lenda. Mas o destaque fica mesmo para o controle inovador que, graças ao Wii Motion Plus, faz com que Link imite precisamente os movimentos feitos pelo jogador, o que resultou em batalhas que requerem um nível bem maior de estratégia, mas que também se tornaram bem mais divertidas. O novo controle deu tão certo, aliás, que Eiji Aonuma – um dos grandes responsáveis pela série – já confessou que pretende seguir com essa ideia em futuros jogos da série. Se *The Legend of Zelda: Skyward Sword* é o melhor jogo da série, isso é discutível – muitos ainda defenderão *Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *Wind Waker*, *Twilight Princess*, ou qualquer outra aventura de Link que tiver lhe marcado particularmente –, mas não há como negar que é um digno merecedor do melhor jogo de 2011. 



por **Rafael Neves**

Revisão: Alberto Canen e Romero Araujo. Diagramação: Guilherme Vargas



Desde Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball Z, as séries japonesas fizeram bastante sucesso no Brasil, mas encontraram o ápice da popularidade no Japão. A Shonen Jump, revista responsável por muitos dos mangás japoneses, não iria perder uma oportunidade de mesclar duas paixões dos habitantes da Terra do Sol Nascente: games e mangás/animes. Jump Ultimate Stars (DS) é o sucessor de Jump Super Stars (DS) e a versão definitiva de um incrível game de luta ao estilo Super Smash Bros. Personagens icônicos como Goku, Seiya, Naruto entrarão na pancadaria! Uma experiência que apenas os japoneses tiveram o prazer de vivenciar...

Pancadaria japonesa

Jump Ultimate Stars é uma game de luta do Nintendo DS para até quatro jogadores. É possível passar por um modo story, repleto de desafios específicos, ou partir para a pancadaria local ou online. O jogo traz 56 personagens jogáveis de um total de 305. Os restante trabalha como suporte e ajuda de seus personagens (falaremos melhor disso depois). O

número é bem maior do que o game anterior (Super Stars), e olha que nem falamos no quantidade de séries: são mais de 40! É um número bem extenso, e talvez você conheça boa parte delas, já que a Shonen Jump é uma das publicações japonesas de cultura pop mais populares no Japão. One Piece,

Samurai X, Naruto, Dr. Slump, Dragon Ball, Yu-Gi-Oh!, Bleach, Shaman King, Músculo Total, Hunter X Hunter, Black Cat, Yu Yu Hakusho,

Death Note, D Gray Man e muitas outras farão parte da bagunça! É claro que, por serem apenas séries da Shonen Jump, isso exclui personagens de mangás como Sakura's Card Captors, Tsubasa, X, Code Geass e InuYasha.

Mas não ache que a divisão de personagens jogáveis de cada série é equilibrada.





Enquanto mangás como One Piece e Dragon Ball Z trazem 6 e 7 lutadores cada, respectivamente, outras como Saint Seiya, Hunter X Hunter e Shaman King trazem 1 ou 2 apenas. Isso pode frustrar um pouco os fãs de uma obra específica, mas, felizmente, há sempre espaço para os personagens secundários como ajudantes. O resultado é a boa e velha pancadaria! O sistema de jogo é por HP, ao invés da porcentagem de dano de Super Smash Bros., mas há muitas outras particularidades como itens, especificidades de cada estágio e sistemas de pontuação que fazem deste game único.

É possível atacar com golpes físicos ou ataques mais específicos de cada personagem. Se a situação apertar, pode-se desferir um dos dois ataques especiais que cada lutador traz. Goku carrega um Kame-Hame-Ha, Luffy um poderoso Gomu Gomu no Gatling e Yusuke um devastador Leigan. Cada personagem jogável traz várias versões de si mesmo, algumas mais fortes e outras mais fracas. É divertido ir testando e notando as diferenças de cada um. Por exemplo, é possível jogar

com a versão comum de Naruto ou lutar usando os poderes da raposa demônio Kyubi.

Faça seu próprio mangá!

Em Ultimate Stars, não fique pensando que você encontrará uma tela com uma lista de personagens para escolher e começar a pancadaria.

Por ser um jogo portátil, o game assume um conceito mais "pessoal": o jogador deverá criar seu próprio time (deck) de personagens. Há uma gama de lutadores para adicionar ao seu exército, alguns jogáveis, outros de suporte e aqueles que melhoram algum atributo. Sim, é bem semelhante a um RPG, mas sem perder a praticidade de um game de luta. Para nivelar as decks, há algumas limitações quanto aos lutadores. Você terá de organizar sua equipe numa malha quadriculada (semelhante a uma página de um mangá), onde cada personagem está representado por um quadrinho de sua obra de origem. Os quadros representam momentos das série originais, e você terá de montá-los levando em conta o tamanho e o formato. Um Luffy em Gear Third, por exemplo, ocupa 8 blocos, enquanto uma versão comum do pirata possui apenas 4.



Esses "quadrinhos" são chamados de

Komas, no game. Após ter confeccionado o seu time, os quadrinhos ficam dispostos na tela de baixo para serem ativados pelo toque da stylus (ou do dedão mesmo, por que ninguém tem paciência para sacar a canetinha no meio da ação). Confira os diferentes tipos de Komas:

Battle Koma: Representam os 56 personagens jogáveis. Com eles, você poderá alternar entre os lutadores que traz no deck. O máximo de personagens é 4 por time, no entanto, se você quiser utilizar lutadores mais poderosos, o espaço para encaixar outros personagens jogáveis irá diminuindo. O tamanho deste tipo de Koma varia de 4 quadrados até 8. Como já dito, o número de quadrados varia assim como o HP, os especiais, os golpes e outros atributos.



Support Koma: Basta tocar em um desses Koma para que um lutador apareça para lhe dar uma mãozinha no confronto e, depois, desaparecer. Há uma variedade imensa de efeitos, alguns infligem dano, outros "presenteiam" o adversário com um status (envenenado, em chamas, paralisado...), até mesmo curar ferimentos eles conseguem. Muitos dos personagens que não possuem versões jogáveis aparecem apenas como Support Koma, assim como algumas séries possuem apenas Support Komas, é o exemplo de I's e 100% Ichigo. Alguns Support Komas são considerados "apelões" demais e evitados em partidas online, como Seiya e Trunks. O número de quadrinhos vai de 2 a 3.



Helper Koma: Com apenas um quadrado, podem ser usados simplesmente para tapar espaços vazios ou, para os jogadores mais experientes, como um grande elemento de estratégia. Apesar de não aparecerem no campo de batalha, os Helper Koma dão atributos especiais aos personagens jogáveis. Podem dar imunidade a algum status, aprimorar um atributo e muito mais. Os efeitos são sempre relativos aos personagens que representam.



Para (quase) fã nenhum pôr defeito!

Jump Ultimate Stars é recheado de fan-service, uma expressão que define aqueles detalhes que não são muito relevantes, mas que os fanáticos adoram. Por exemplo, se colocar os personagens Ichigo e Renji (de Bleach) juntos, eles trocarão benefícios. É possível ver cliques com várias cenas importantes dos mangás. Há resumo de várias obras. O personagem Luffy (um homem-borracha) é imune à eletricidade e recebe mais dano de ataques de lâmina do que de impacto, tal qual em seu mangá de origem. Cada mínimo detalhe está arquivado nas toneladas de sprites que este jogo carrega. É um dos games em 2D mais visualmente bem feitos e que mostram que luta bidimensional não morrerá tão cedo... Só as músicas que não são tão





cativantes, resumem-se a ritmos eletrônicos sem graça. Mas, sim, há muito fan-service!

Quer mais? Os vários personagens são divididos em três categorias: Knowledge (os sábios, como Light), Strength (os fortes, como Naruto), e Laughter (os cômicos, como Arale). A relação de vantagem e desvantagem lembra um pouco os diferentes tipos de Pokémon: Força se sobressai com a Sabedoria, que tem vantagem sobre a Comicidade – este último é mais forte contra Força. Cada um desses tipos reflete a própria natureza de cada personagem, inclusive há personagens que variam de tipo a depender do Koma pelo qual são representados. Mas de que forma isso é um elemento para os fãs apreciarem? Embora os tipos dos seus lutadores sejam explícitos para o jogador, como você vai saber se o personagem do inimigo é Forte, Sábio ou Cômico? Caso não tenha decorado todos, terá de usar seu conhecimento de cada série para deduzir e, assim, atacar com um lutador que tenha vantagem. Incrível, não?

Um dos dois únicos defeitos é que, se você tiver a oportunidade de jogar Jump Ultimate Stars agora, verá que muitos dos mangás estão desatualizados por conta do game ter sido lançado em 2006. O efeito cronológico não interfere em séries que já chegaram ao fim, como Dragon Ball e Death Note, mas deixa aquele gostinho de “quero mais” nas obras que ainda não foram concluídas. Onde está o Rasenshuriken de Naruto?



Cadê o Diable Jumble de Sanji? Onde puseram a transformação completa de Ichigo em Hollow? O segundo defeito é justamente nem todos os personagens serem jogáveis. Há quem se queixe de ver Kuwabara e Usopp como meros Support Komus, por exemplo.

Uma relíquia otaku

Para quem se auto-afirma como otaku, que, aqui no Brasil, são as pessoas que curtem essa cultura pop japonesa, Jump Ultimate Stars é um verdadeiro item de colecionador. Ele não se resume a ser um mero game de luta ao estilo free-for-all, mas possui uma série de particularidades e muita fidelidade às séries de origem. Infelizmente, ainda não aportou em terras ocidentais, pelo fato de muitas das obras retratadas não terem sido localizadas fora de terras nipônicas como Bobobo-bo Bo-bobo e Cobra. No entanto, pode ser uma ótima forma de conhecer séries novas, a exemplo de Katekyo Hitman Reborn.

Já imaginou colocar o inteligente Light Yagami numa disputa contra Goku? O assassino escreveria o nome do lutador primeiro, ou Goku o explodiria antes que ele tentasse? Não lhe passou pela cabeça quem venceria numa disputa entre Gon e Yusuke? Naruto e Piccolo? Kenshin e Zoro? Todos os seus sonhos fantásticos com mangás (pelo menos os publicados na Shonen Jump) poderiam virar realidade em Jump Ultimate Stars ... Se ele viesse para esse lado do globo, é claro! 



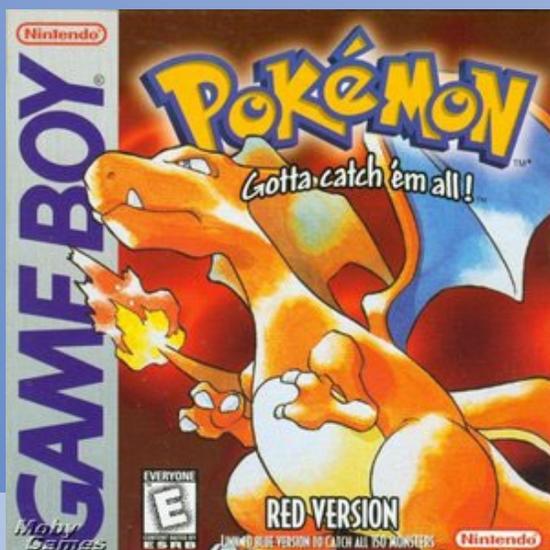
POKÉMON BLAST

A Evolução do Sistema de Batalhas

por **Mateus Lôbo**

Revisão: Rafael Neves
Leandro Freire
Diagramação: Tiffany silva

“Se você quer ser um mestre POKÉMON! Ser de todos o melhor, VAMOS LÁ!” esta é a frase mais adequada para o tema de hoje. Você ainda tem dúvidas da complexidade de Pokémon? Quer aprender de uma forma fácil os segredos para preparar os seus monstros para batalhas? Iremos tratar deste assunto com muitos detalhes nesta coluna. Preparem-se para informação! Informação em dobro! O Pokémon Blast está decolando de novo!



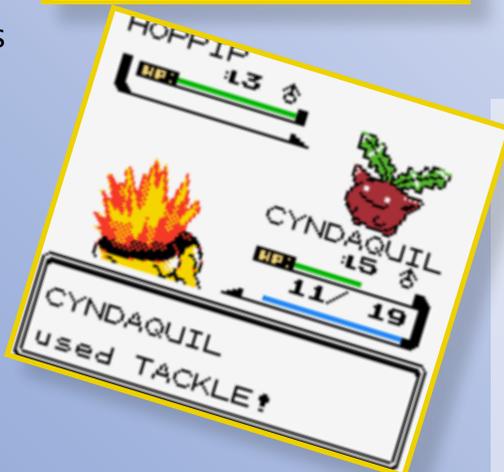
Quem diria que este joguinho sem grandes ambições seria um dos maiores de todos os tempos, né? Nos jogos da primeira geração, o sistema de batalha de Pokémon não era tão diversificado quanto hoje. Possuíamos quinze tipos de monstros, cada um com suas fraquezas, resistências e vantagens. Os atributos eram HP, ATK, DEF, Special e Speed. Vale lembrar que os tipos também determinavam se um golpe era físico (baseado em ATK) ou especial (Baseado em Special, ou Special ATK mais pra frente). Esses fatores unidos formavam o leque de estratégias possíveis na época.

Cospe fogo, Charizard!



A segunda geração surgiu com os jogos Gold & Silver (GBC), trazendo três grandes novidades: o Atributo especial era dividido em Special ATK e Special DEF (um grande avanço), a possibilidade de equipar itens nos monstros e dois novos tipos, Dark e Steel.

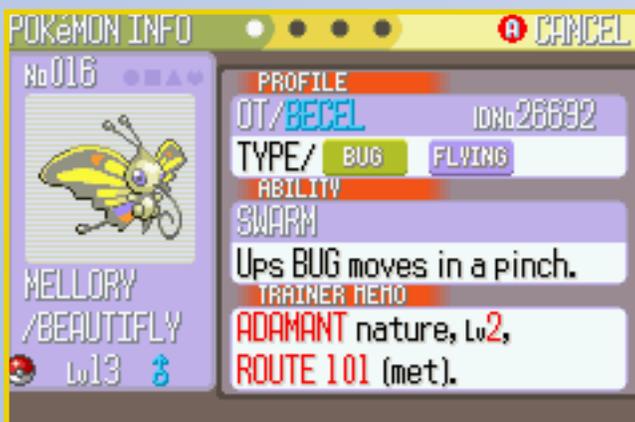
Alguns outros detalhes foram mudados, como a chance de ocorrer um Critical Hit, que antes era determinada pela Speed do Pokémon. Os itens na época foram um grande marco, causando grande diferença no rumo das batalhas. Seu Pokémon agora poderia escapar de estratégias que antes causariam a derrota.



Quem não achou legal equipar uma Berry, receber o golpe Toxic, e como num passe de mágica voltar ao normal?



Eis que surge a terceira geração, uma das mais importantes para o desenvolvimento do sistema de batalha. Os jogos Ruby & Sapphire (GBA) não traziam só mais um bando de novos Pokémon, novas possibilidades surgiram. O número de berries aumentou, assim como os golpes e itens, mas os grandes destaques foram o surgimento das Abilities e Natures, além do equilíbrio nos atributos dos Pokémon, com a divisão mais balanceada dos EVs. As Abilities são habilidades especiais ativadas automaticamente dentro de certas circunstâncias. Seus efeitos em batalhas fizeram o leque de estratégias aumentar consideravelmente. Existiam Abilities que permitiam que seu Pokémon aumentasse a própria Speed a cada rodada, outras não deixavam que ele tivesse o ATK reduzido, entre muitas outras.



As Natures juntamente com os EVs podem ser considerados a batida do martelo que permitiu os treinadores a falarem, "O MEU Swampert e o MEU Charizard", pois são recursos que praticamente customizam os seus Pokémon.



A sigla EV é abreviação para Effort Value (Valor de Esforço). Cada Pokémon que você derrota no modo história faz com que o seu monstinho ganhe pontos de EV, que são “invisíveis” dentro do jogo. Esses pontos, quando acumulados, transformam-se em bônus para os seus atributos, ou seja, quem tiver conhecimento de como ganhar EVs poderá escolher quais atributos receberão este bônus. Óbvio que existe um limite de pontos, além de que cada Pokémon possui uma base que determina qual o mínimo e o máximo que ele pode ter em cada atributo, mas isso permite que você escolha exatamente como será o seu Pokémon dentro das possibilidades disponibilizadas pelo jogo, e dessa forma, o seu adversário poderá ter o mesmo Pokémon, mas nem sempre ele será igual.

Natures tem quase a mesma função. Cada uma delas irá aumentar 10% de um atributo e diminuir outro na mesma proporção. Existem 25 Natures e somente 20 afetam os seus atributos, então, podem ignorar as outras 5.

Ahh, mas não adianta aumentar um e diminuir outro.

- Leitor desapontado com as Natures.



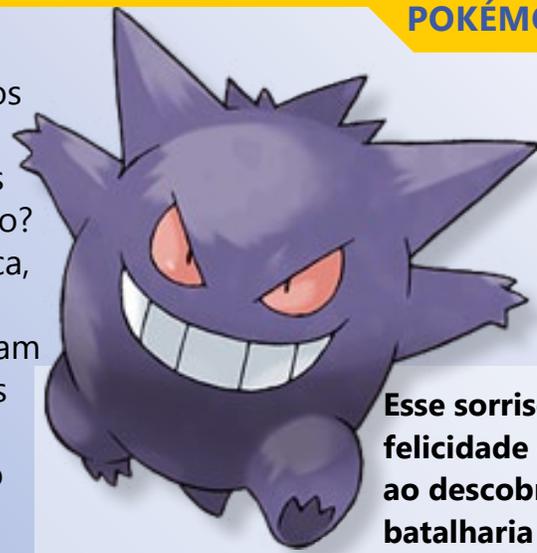
Calma meu amigo! Não sou o Entei, mas posso dizer que tá tudo bem agora! Se você parar para pensar um pouco, perceberá que certos Pokémon não precisam de alguns atributos.

Veja o exemplo do Aerodactyl. Ele é um Pokémon rápido e razoavelmente forte. Tem Speed e ATK altos, enquanto o seu Special ATK é horrível. Qual é a importância deste atributo ruim pra ele? NENHUMA!

Ele só irá utilizar golpes que dependem do ATK, por isso, não há problema algum em reduzir o atributo inútil com a Nature. Não é só o Aerodactyl que é assim, vários Pokémon são da mesma forma, entretanto, também existem outros que precisam de todos os atributos, cabendo ao treinador a decisão final.



A Quarta geração de Pokémon, que veio com os jogos Diamond & Pearl (DS), trouxe uma novidade que diferenciou muito as batalhas. Lembram que antes os golpes eram físicos ou especiais de acordo com o tipo? Não mais. Cada golpe possui sua própria característica, e o tipo não define que golpe é físico ou especial. Certos pokémon, como Gyarados e Gengar, começaram a ser amplamente utilizados, pois eles possuíam bons atributos que, infelizmente, não eram compatíveis com os seus tipos. Essa diversificação de treinamento com EV e Nature, combinada com as Abilities, itens e golpes é que vai definir a eficiência do seu pokémon.



Esse sorriso mostra a felicidade de Gengar ao descobrir que batalharia mais.

Cada um desses fatores está proporcionando novas possibilidades de estratégia e, infelizmente, isso é algo que afasta alguns jogadores. Imaginem como é trabalhoso "criar" uma estratégia. Além disso, o jogador ainda tem que treinar um monstinho e depois repetir o mesmo processo pelo menos cinco vezes se ele quiser um time completo.

Concluimos então que para construir o seu time é preciso pensar em algumas coisas: definir os golpes, distribuir os EVs, escolher uma Nature, equipar um item que melhore sua estratégia, saber como a Ability poderá ajudar durante a luta e ter conhecimento das características de cada tipo de Pokémon. Não é uma tarefa fácil, várias projeções de times requerem cálculos e simulações de possíveis situações complicadas que podem ocorrer durante a luta.



$$(((((((Level \times 2 \div 5) + 2) \times BasePower \times [Sp]Atk \div 50) \div [Sp]Def) \times Mod1) + 2) \times CH \times Mod2 \times R \div 100) \times STAB \times Type1 \times Type2 \times Mod3$$

-Fórmula para cálculo de dano (Quem disse que pokémon não ajuda nos estudos?)

Horas e horas podem ser gastas na criação e desenvolvimento de um time, mas muita gente se diverte com isso. Você está testando os seus limites contra o oponente, e quando o resultado é uma boa luta, a realização é grande. 



Mario vs DK

por **Alex Sandro**

NINTENDO
BLAST
+ Nintendo
World

MARIO VS. DONKEY KONG

Mario e Donkey Kong iniciaram suas histórias nos games em 1981, ainda na época dos fliperamas, com o jogo homônimo do gorilão. E quem imaginou que o sucesso resultaria com que cada personagem seguisse o próprio caminho, tornando-se mascotes da Nintendo e, mais do que isso, ícones do universo gamer? E que tal relembrarmos o reencontro dos dois no Game Boy Advance?

Ao resgate!

Durante a E3 de 2002 a Nintendo exibiu um jogo chamado *Donkey Kong Plus*. Essencialmente, era uma versão melhorada de *Donkey Kong*, lançado para o Game Boy em 1994. Ela permitia que os jogadores criassem e salvassem as próprias fases no GameCube e as transferissem para o Game Boy Advance através do cabo link. Mas após o evento, nunca mais se ouviu falar desse jogo. A teoria mais conhecida é que a Big N acreditava que o título poderia ser um fracasso, já que era preciso ter o GC e o GBA para jogá-lo.

A Nintendo aplicou diversas mudanças gráficas, fez adaptações na jogabilidade, renomeou o game para *Mario vs. Donkey Kong* e o lançou em 2004 para GBA. Infelizmente, a criação de fases, que tinha atraído tanto a atenção na E3, foi excluída.



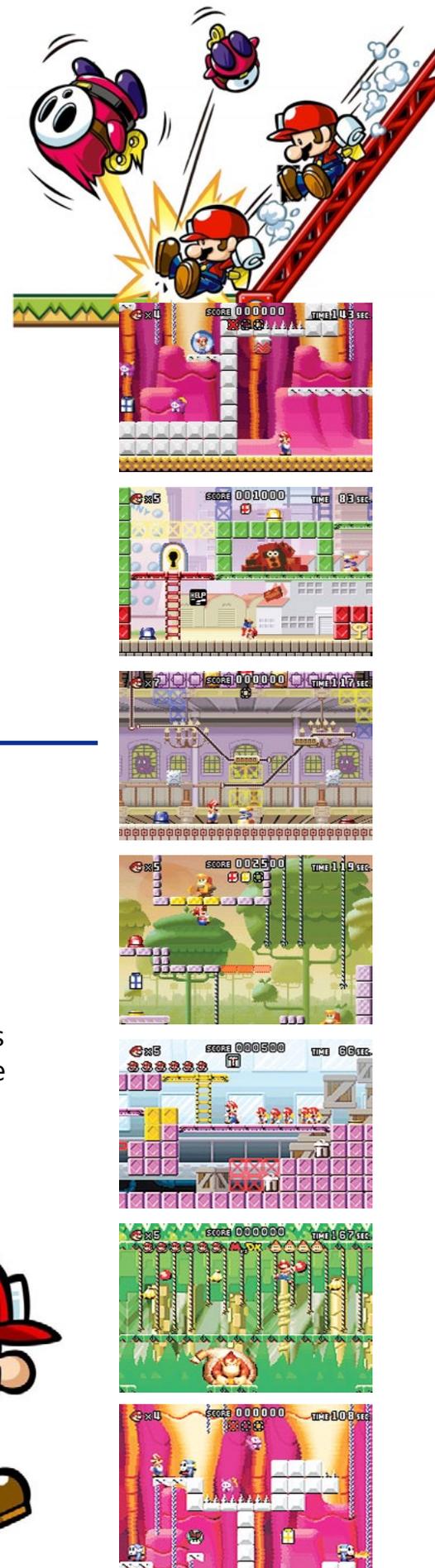
Mas nem de longe tira os méritos desse ótimo game. *Mario vs. Donkey Kong* mescla elementos dos gêneros puzzle e plataforma, porém o principal intuito é relembrar o bom e velho jogo arcade. Desta vez, diferentemente do game de 1981, *Donkey Kong* não sequestra uma garota (isso acontece nos títulos mais recentes da série). Como mostra a animação introdutória, o gorilão está assistindo à televisão quando vê uma propaganda na qual aparecem à venda Mini Mario Toys (pequenos bonecos de dar corda do encanador que mais se parecem com robosinhos). E como todo e qualquer nintendista, Donkey também quer um.

O gorilão fica apaixonado pelo brinquedo.

Ao chegar à loja ele descobre que os bonecos já se esgotaram e fica "com a macaca". E o que ele faz? Invade a fábrica e rouba todos os Mini Marios. Então, Mario parte para resgatar os pequenos bonecos e você deve controlá-lo pelas diversas fases até que a confusão seja esclarecida.

Como nos velhos tempos

O modo principal de *Mario vs. Donkey Kong* é dividido em seis mundos, com oito fases cada, sendo a última um confronto contra o macaco engravatado. Cada estágio é dividido em duas partes: na primeira é preciso pegar uma chave e levá-la até a saída. Na segunda, você deve liberar Mini Marios. E não pense que o desafio é baixo, pois é preciso usar bastante o raciocínio lógico. Pisar em botões coloridos para ativar plataformas da respectiva cor, carregar objetos e pular sobre eles para alcançar áreas antes inacessíveis, alterar a movimentação de esteiras e utilizar inimigos para passar por locais com espinhos são apenas algumas das estratégias importantes que você deve usar. O legal é que o próprio jogo te dá dicas do que fazer com vídeos curtinhos que aparecem antes de cada fase.



E, com toda certeza, muitas mortes estarão garantidas. Mario não tem energia, ou seja, ele morre ao sofrer qualquer dano de inimigos ou outros fatores, como contato com fogo ou choque, explosões, quedas de grandes alturas e o término do tempo. Em cada parte da fase há um limite de tempo (150 segundos). Vale lembrar que o tempo restante da primeira parte é adicionado na segunda. Pode parecer muito, mas em níveis mais complexos as segundas partes serão suas grandes adversárias.

Eu, particularmente, que sou um amante dos gêneros plataforma e puzzle, "enrosquei" em diversas fases e tive vontade de arremessar o GBA na parede de tanta raiva depois de morrer várias vezes na mesma fase. Mas após algumas tentativas frustradas e finalmente concluir uma fase, soltava frases do tipo: "Nossa, como sou burro!" e "Como não pensei nisso antes?". E logo vem aquele sentimento de vitória, de dever cumprido.

Mesmo sendo um game do GBA, tem um visual totalmente agradável e carismático. Mario possui diversos movimentos. O bigodudo pode dar o salto estrela (herança de *Super Mario 64*), rodopiar em barras horizontais, como os ginastas olímpicos, para alcançar lugares mais altos, e andar de cabeça para baixo para se proteger de blocos que caem. Tudo isso com a utilização do direcional e dos dois botões. Simples e prático.

O design das fases lembra o *Donkey Kong* do arcade, com cordas, escadas, barris e até o clássico Hammer (martelo), porém o destaque fica por conta do áudio. Sons característicos do game dos anos 1980 podem ser notados em *Mario vs. Donkey Kong* e deixa aquele ar de nostalgia pura. Além disso, Charles Martinet, o dublador do Mario, nos presenteia com inúmeras frases durante a jogatina, sempre com um toque de humor.

Jogue agora. Ou não

Para aqueles que querem desafios, podem se arriscar em pegar as três caixas de presentes em cada fase e que liberam bônus. Ou ainda tentar obter o rank estrela ao atingir a pontuação indicada e, para realizar essa proeza, é preciso ser rápido, pegar todos os itens e acabar com todos os inimigos.

Os jogos do Game Boy Advance podem ser até considerados simples, mas são incrivelmente viciantes. Enquanto a Nintendo não lança o Virtual Console do GBA para o Nintendo 3DS, o único jeito de aproveitar *Mario vs. Donkey Kong* é procurar pelo seu portátil no fundo do armário e tirar a poeira acumulada.



Já nas bancas

Surge a maior lenda de todas!



www.nintendoworld.com.br



facebook.com/NintendoWorld



[@redacao_nw](https://twitter.com/redacao_nw)

TAMBOR

A grande crise de 1983/84

por **Sérgio Oliveira**

Revisão: Lucas Oliveira.
Diagramação: Guilherme Vargas

No nosso último encontro na coluna A História dos Vídeo Games, vimos a história de 2 consoles que ameaçaram o reinado do todo poderoso Atari 2600: o Intellivision e o ColecoVision. Chacoalhando o império construído por Nolan Bushnell e pela Warner, os dois consoles só vieram reafirmar o que estava se tornando perceptível a todos: a indústria não era mais a mesma e algo estava errado...

Passada a fase embrionária da indústria na década de 1960 e sua adolescência na década de 1970, parecia que finalmente os fabricantes chegavam a um outro nível de maturidade. A indústria de vídeo games deixou de ser um negócio de fundo de quintal e já faturava valores astronômicos para a época. Já havia imprensa especializada no assunto e, claro, fofocas, muitas fofocas a respeito disso e daquilo.

Dentre as várias fofocas, uma foi contada tantas vezes que distorceu a realidade e cegou os produtores e fabricantes: bastava fazer um joguinho qualquer, lançar no mercado e ficar sentado assistindo o Domingão do Faustão (OK, não existia o programa na época) à espera do dinheiro era uma das estratégias que sempre davam certo. É verdade que o mercado estava borbulhando, mas as coisas não estavam tão fáceis assim.

O amadurecimento da indústria era apenas aparente. O mercado, e consequentemente o consumidor, sofriam sucessivas enxurradas de consoles

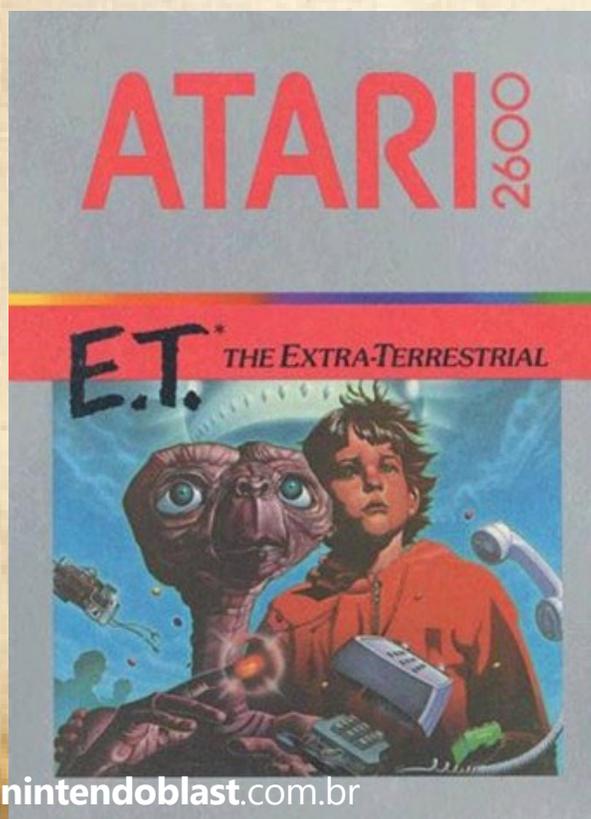


desde a primeira geração. Não estaria exagerando em dizer que a cada semestre eram lançados de três a quatro "novos" consoles. Fora isso, a partir da segunda geração, com a política de obter lucro a partir da venda de jogos, cada vez mais jogos eram lançados, saturando o mercado que ainda não estava preparado para absorver tanta coisa.

O desespero da Atari e a inundação do mercado

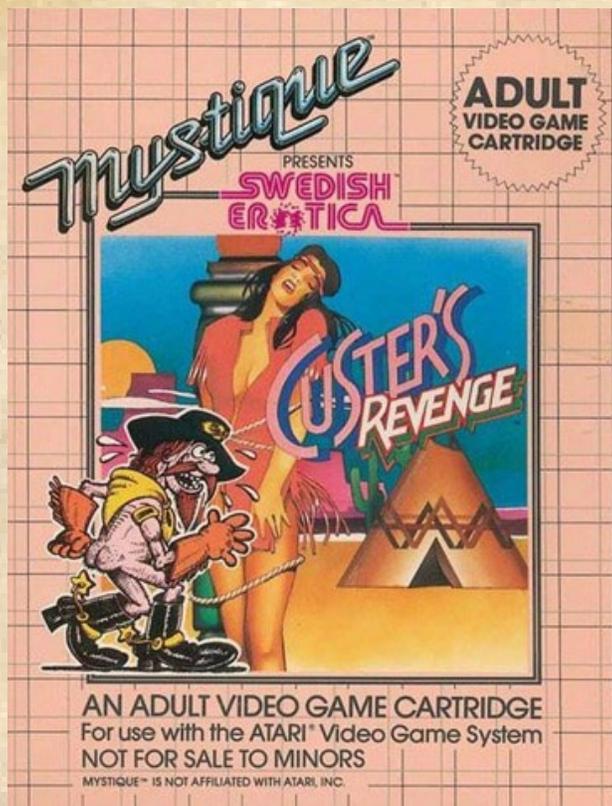
Até a sua venda para a Warner, a Atari era o mais concreto exemplo de sucesso na indústria. Sua agressividade, capacidade de leitura do mercado e apostas nas moedas certas no "jogo da indústria" lhe renderam o título de "rainha da cocada preta". Contudo, sua venda para a Warner Communications talvez a tenha comprometido pelo resto da vida. Sem Nolan Bushnell a Atari começou a adotar estratégias perigosas e sem sentido, mesmo quando a ocasião não lhe exigia isso.

O primeiro exemplo de tal estratégia foi no lançamento do 2600. Com o número de vendas abaixo do esperado, a Warner simplesmente disse "façam ai qualquer coisa que chame a atenção para vender o console" aos programadores (para mais detalhes, leia o episódio 7 da coluna). Já no fim de 1970, com a chegada do Intellivision e do ColecoVision, a coisa ficou pior ainda.



Com hardware inferior ao dos concorrentes, a única maneira que a Atari encontrou para contornar o problema e continuar vendendo foi apelar para a sua biblioteca de jogos – a maior àquela época. A estratégia era lançar a maior quantidade de jogos possíveis e tentar fazer os consumidores "comerem com os olhos", oferecendo títulos como **E.T. the Extra-Terrestrial** (o maior sucesso dos cinemas até então) e uma adaptação porca do sucesso dos arcades **Pac-Man**.





Para se ter uma ideia de como as coisas estavam sendo feitas, E.T. foi desenvolvido em apenas 5 semanas (enquanto um jogo "normal" do Atari demorava 6 meses em média) e seu objetivo foi o de aumentar as vendas do Atari 2600 no Natal de 1982. O que se viu nos cinemas, no entanto, não se repetiu nos vídeo games. O jogo foi o maior fracasso de todos os tempos: a Atari investiu mais de 25 milhões de dólares na aquisição dos direitos do game e, no fim das contas, teve que mandar enterrar mais de 50% dos cartuchos produzidos tamanha a falta de qualidade do jogo.

Com um soco no estômago como esse, a Atari perdeu as estribeiras. A quantidade de títulos de qualidade duvidosa que surgiram a partir dali foi imensa – não que eles já não existissem. Jogos como **Custer's Revenge** começaram a aparecer nas prateleiras e rapidamente o gênero pornô tomou conta da milionária festa da indústria.

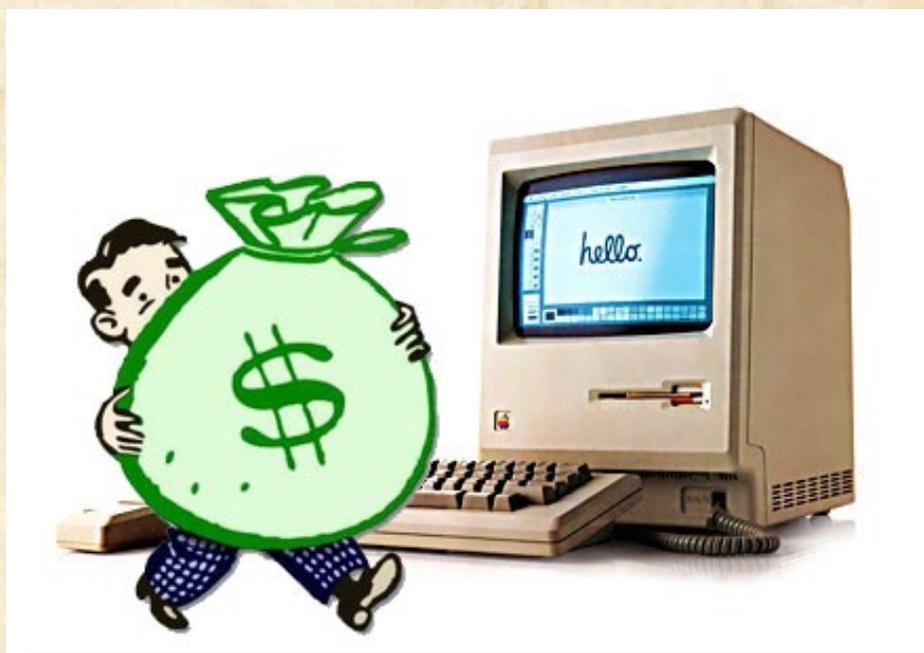
Cansados de tanta porcaria, os consumidores começaram a voltar seus olhos para uma alternativa que começava a ficar bem mais acessível...

O barateamento dos computadores pessoais

Ao contrário do que temos hoje em dia, nas décadas de 1960 e 1970 o computador era algo que ninguém imaginaria poder ter em casa. Custando algo em torno de US\$ 3,300.00 atuais, os computadores eram verdadeiros artigos de luxo disponíveis apenas em universidades e ambientes militares.

A grande sacada das empresas da indústria foi lançar seus consoles com a palavrinha "computer" no meio do nome deles. O

Atari 2600 foi o melhor exemplo disso – seu nome oficial de lançamento era Atari Video Computer System. A tentativa de fazer com que os consumidores se sentissem donos de um



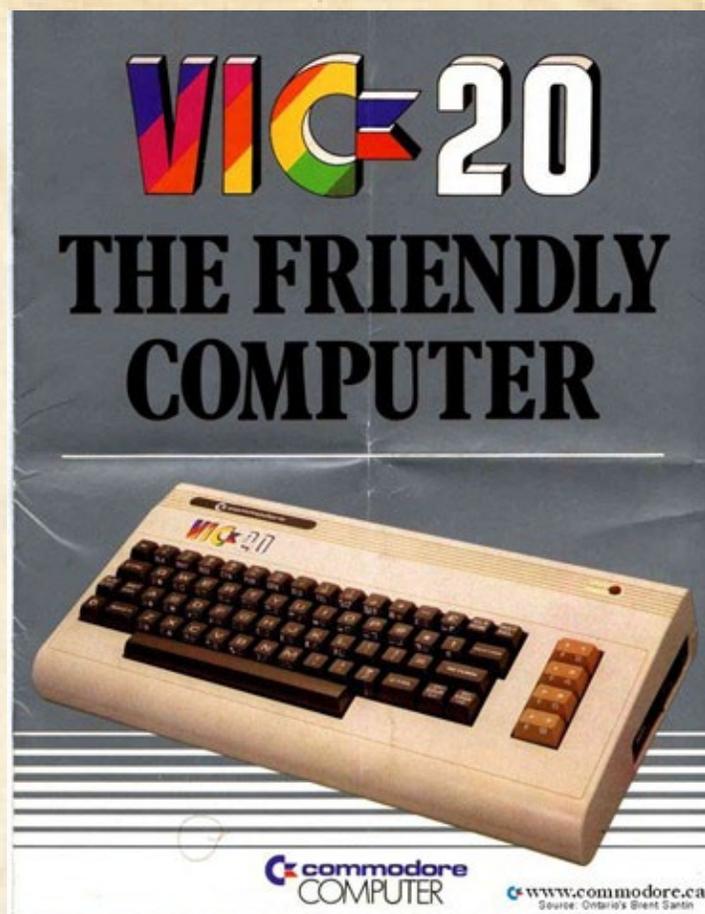
computador por menos de 200 dólares dava certo, mesmo que para isso as empresas tivessem que fazer promessas absurdas. Não raramente eram prometidos periféricos que tornariam o vídeo game em um super computador e com bastante frequência elas não eram cumpridas.

Cientes da excelente oportunidade que lhes surgiam, os fabricantes de computadores pessoais começaram a bolar uma forma de baratear os componentes do computador, de forma que eles se tornassem acessíveis aos consumidores. Não demorou muito para que houvesse computadores a US\$350 disponíveis em lojas especializadas e de departamentos.

O valor relativamente alto se justificava porque os consoles "expansíveis" exigiam um acessório que custava mais que o dobro do preço original do aparelho. O consumidor gastaria, no mínimo, US\$500 para transformar o seu console em um computador pessoal.

De saco cheio dos vídeo games e da mediocridade que lhes era oferecida, os consumidores começaram a optar pelos computadores. Percebendo que agora a gangorra começava a pender para o outro lado, a Commodore lançou o **Commodore VIC-20** a US\$199.00! A partir de então os computadores pessoais começaram a decolar.

Em pouco tempo, os consumidores puderam desfrutar de melhores gráficos e sons, graças a maior quantidade de memória que os computadores ofereciam. Para os gamers, os computadores ofereciam jogos de maior qualidade, fáceis de copiar em disquetes e fitas cassete. Para o restante da família, processadores de texto, planilhas eletrônicas e



WHY BUY JUST A VIDEO GAME?

"FOR UNDER \$300 GET THE COMMODORE VIC-20, THE WONDER COMPUTER OF THE 1980s."
—William Shatner

"An investment that grows with your family needs."

For about the cost of a video game, you can own the Commodore VIC-20, a full-fledged color computer that's so easy to use even a child can be computing in minutes. Since it plays the great games kids love, but the VIC-20 can also improve learning skills. In fact, it uses the same computer language taught in school on the Commodore PET! So students learning on the PET, in class, can practice computing at home on the VIC.

Unlike video game machines, the VIC-20 has many practical applications, such as financial planning and word processing. And the VIC-20 is never out of date. Because, unlike video machines, it's completely expandable. With low priced accessories, including a tape recorder and disk drive, to store and retrieve information, printer and our exciting new VIC-MODEM™—which lets you communicate with outside information sources.

The wonder computer of the 1980s—VIC-20 from Commodore. Under \$300. At your Commodore dealer and selected stores.

Product Features	VIC-20	Atari 400	Mattel Intellivision®
Under \$300	YES	YES	YES
Plays Cartridge Games	YES	YES	YES
A Real Computer	YES	NO	NO
Full-Size Computer Keyboard	YES	NO	NO
Basic Computing Language Built-In	YES	NO	NO
Expandable Memory Capability	YES	NO	NO
Self-Teaching Programming Manual	YES	NO	NO
Works With Printer	YES	NO	NO
Also Works With Disks and Cassettes	YES	NO	NO

VIC-20 VS. THE VIDEO GAMES

Commodore Computer Systems
300 West 5th, King of Prussia, Pa 19106
Canadian Residents: Commodore Computer Systems
1570 Pharmacy Avenue, Agincourt, Ontario, Canada, M1B 2K4
Please send no more information on the VIC-20.

Name: _____
Address: _____
City: _____ State: _____ Zip: _____
Phone: _____

VIC-20
Commodore
COMPUTER

mais um punhado de aplicações estavam disponíveis.

Foi aí que começaram a surgir campanhas publicitárias com slogans do tipo “Pra que um vídeo game se você pode ter um computador?” e “seu filho não precisa de um vídeo game, mas de um computador”.

O surgimento das third-parties

ACTIVISION®

Você sabia que a **Activision** surgiu por causa de uma briga na Atari? Pois é. Mais especificamente, os fundadores da Activision eram programadores na Atari e, descontentes com a situação a que eram submetidos, saíram da empresa em 1979. À época, não existiam créditos nos jogos – tudo o que se sabia era que os jogos eram desenvolvidos pela Atari, ou pela Mattel, ou pela Coleco... o nome dos profissionais envolvidos na criação, concepção e desenvolvimento do jogo não apareciam.

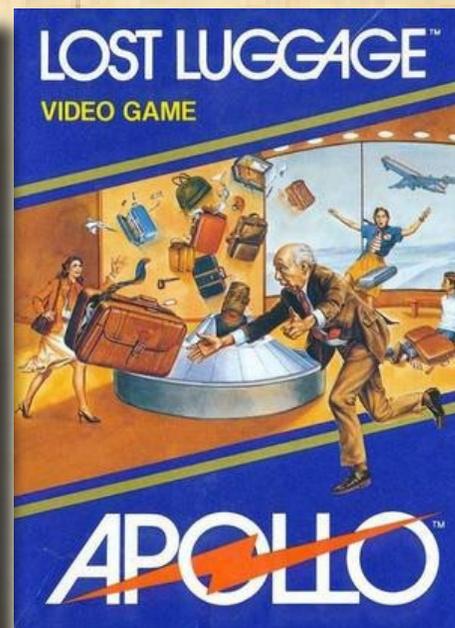
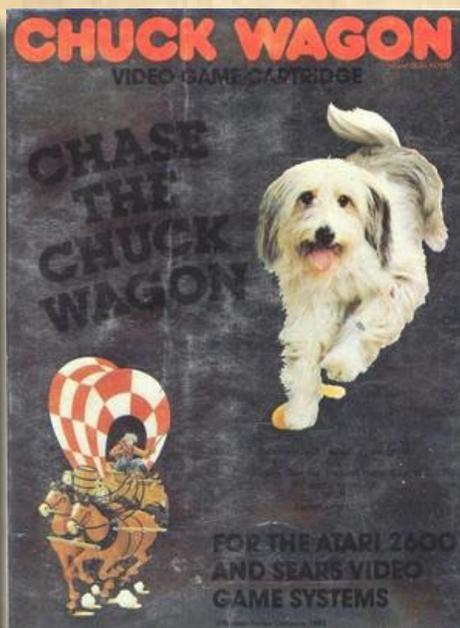
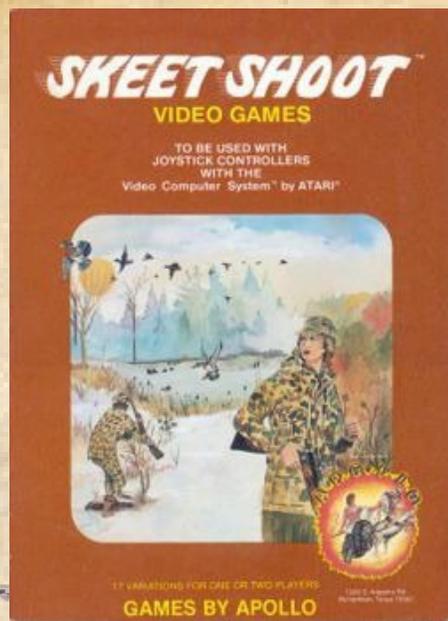


Hoje em dia, todos os envolvidos no projeto recebem uma porcentagem da venda dos jogos – mesmo pequena, mas ainda é alguma coisa. Só que isso era muito diferente nos idos de 1970 e 1980. Ninguém recebia nada, nem um tostão! Tudo ia para os bolsos das fabricantes. Dá para acreditar?

O sal foi jogado na ferida dos desenvolvedores quando a Atari foi vendida para a Warner – a partir daquele momento, todos começaram a pensar: “por que músicos, diretores, atores e outros profissionais das outras divisões da Warner recebem royalties e eu não?”, exigindo o mesmo reconhecimento dos demais.

Por mais que a Atari tentasse impedir a produção e venda dos jogos da Activision para o seu console, ela sempre saiu perdedora na justiça. Em um dos julgamentos à época, a justiça reconheceu, oficialmente, a Activision como a primeira third-party de todos os tempos, permitindo a comercialização dos seus jogos sem nenhum problema.

A partir daí, várias empresas de fundo de quintal foram surgindo e tentando tomar vantagem do lucrativo mercado. Jogos como **Chase the Chuck Wagon**, **Skeet Shoot** e **Lost Luggage** inundaram o mercado, formando uma enorme bola de neve que fugiu do controle da Atari, Mattel e Activision.



Consequências



O lançamento de tantos jogos e consoles fez com que o mercado ficasse supersaturado. As lojas ficaram sem espaço físico para armazenar e expor tantos jogos, que sequer eram vendidos! Na tentativa de desafogar o estoque e gerar fluxo de caixa, acabavam retornando os cartuchos para os fabricantes que, também sem dinheiro, não podiam ressarcir as lojas.

Numa tentativa de reduzir o enorme prejuízo, as lojas se viram

obrigadas a fazer queimas de estoque que reduziram os preços dos jogos mais caros de US\$34.90 para US\$4.95. A indústria de vídeo games, antes vista como uma aposta certa, uma mina de dinheiro, agora não passava de uma enorme vala de prejuízos.

Sem o feedback das vendas, empresas como a Magnavox e a Coleco abandonaram o ramo de vídeo games para sempre. Empresas promissoras como a Imagic também entraram em colapso, declarando falência assim que os lucros deixaram de vir. A Atari, por sua vez, resistiu somente por causa da Warner que segurou sua barra – não fosse isso, também teria ido

COLECO

MAGNAVOX
MAGNAVOX
MAGNAVOX
MAGNAVOX
MAGNAVOX
The brightest ideas in the world
are here today.

pro brejo como a Magnavox e a Coleco. Apesar de ter escapado da crise, nunca mais foi a mesma.

A única que realmente escapou foi a Activision. A partir do rompimento com a Atari, rapidamente a Activision investiu no mercado de computadores e enquanto a indústria afundava, ela continuava lucrando com os jogos desenvolvidos para computador. Hoje, a Activision é a maior third-party de todas na indústria.

Mesmo com as promoções, liquidações e todo tipo de técnica para ludibriar o consumidor, as lojas perceberam que jogos e vídeo

games não renderiam mais nem um centavo. As centenas de milhares de prateleiras que eram reservadas aos consoles e seus jogos mundo a fora foram substituídas por prateleiras de outros produtos. Ignorando os vídeo games, as lojas fizeram com que eles caíssem no esquecimento dos consumidores. A moda dos vídeo games parecia ter chegado ao fim. A nova onda agora era a dos computadores.

Nesse capítulo da nossa coluna, vimos os principais fatos e acontecimentos que levaram a indústria a entrar em colapso. Fala-se em "Crise de 1983/84", mas ela não ocorreu especificamente nesses anos. Assim como a crise econômica que passamos da última vez, a crise dos vídeo games foi devido a uma série de fatores que vinham acontecendo há bastante tempo – eu diria que desde o surgimento da primeira geração. No entanto, a Atari foi a principal vilã da história. Com a crise veio o fim da segunda geração de vídeo games e, aparentemente, da indústria. Alguns consoles da terceira geração que já entravam no mercado à época, tiveram suas vendas mais do que prejudicadas, com exceção de um deles – o MSX. Mas esse assunto e a discussão sobre o MSX ser um computador ou vídeo game fica para o nosso próximo encontro. Até lá!



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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

QUER MAIS **BLAST**?

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

ESPECIAL

Pokéretrospectiva 2011



TOP 10

Maiores mancadas da Nintendo em 2011



ANÁLISE

Troca-cartas (3DS)



ITEM BOX

Luck 7



BLAST FROM THE PAST

F-Zero X (N64)



ESPECIAL

Como foi o ano para a série Zelda?



MARIO BITS

Um conto de Natal



ESPECIAL

Nintendo Blast leva 2º lugar no prêmio Top Blog



ANÁLISE

Pushmo (eShop)



BLAST FROM THE PAST

Turok (N64)



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br