

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº32 MAI/2012



BY

NC

ND

MARIO TENNIS™ OPEN

“Um tênis em 3D!”



Desde os poucos pixels de Mario's Tennis para o Virtual Boy até os dias atuais, a série Mario Tennis sempre foi determinante no sucesso das plataformas Nintendo. A nova empreitada é Mario Tennis Open, mais uma passagem do bigodudo da Nintendo pelo 3DS. Após muitas raquetadas, apresentamos a você uma análise exclusiva desse mais novo sucesso. Ainda no clima esportivo, trazemos um Blast from the Past do primeiro game da série de tênis, um Top 10 com os melhores jogos esportivos do encanador e sua turma e um Especial sobre os 20 anos de vida da franquia Mario Kart, além de um Chronicle dedicado a narrar a história da Camelot, desenvolvedora responsável por muitas das vitórias de Mario nas quadras de tênis. Além disso, analisamos o brilhante Pandora's Tower (Wii), trazemos um Super Guia que o tornará expert no sucesso Kid Icarus: Uprising (3DS) e muito mais conteúdo que você não pode deixar de conferir! - **Rafael Neves**

CARTAS

04

N-Blast Responde

BLAST FROM THE PAST

Mario's Tennis (Virtual Boy)

07

PRÉVIA

10

Kingdom Hearts 3D (3DS)

ANÁLISE

Mario Tennis Open (3DS)

17

ANÁLISE

23

Pandora's Tower (Wii)

TOP 10

Games de Esporte do Mario

28

ESPECIAL

33

Mario Kart 7 (3DS)

CHRONICLE

Camelot Software Planning

40

SUPER GUIA

47

Kid Icarus Uprising (3DS)

BLASTWARE

Aya and the Cubes of Light e mais!

66

NB + NW

69

Radar Scope

HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES

A NEC entra no mercado

72

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Sérgio Oliveira
Rafael Neves
Jaime Ninice
Alberto Canen
Felipe Antunes
Sérgio Estrella
Alveni Lisboa
Thomas Schulze
Alex Sandro

REVISÃO

Lucas Oliveira
Alex Sandro
Alveni Lisboa
Bruna Lima
Catarine Pereira
Mateus Pampolha
Marcos Silveira
Jaime Ninice
Thyago Coimbra
Rafael Neves

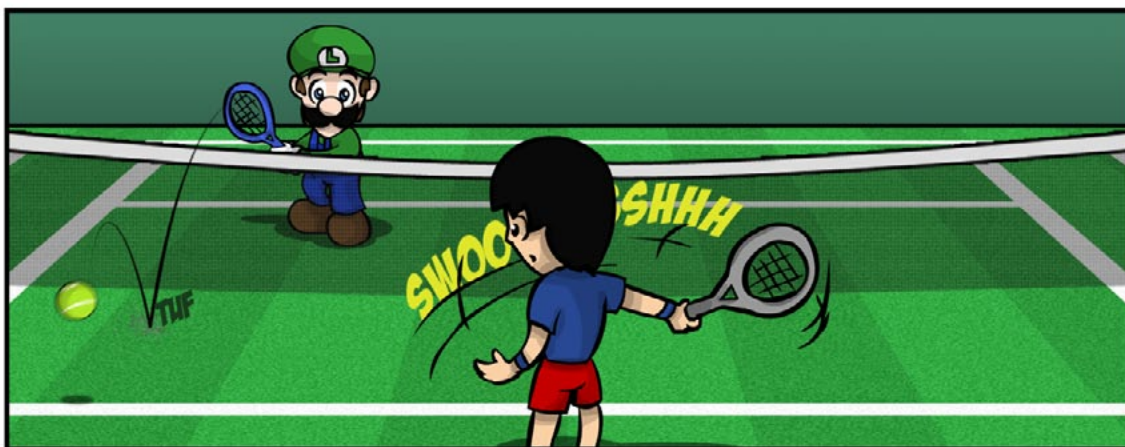
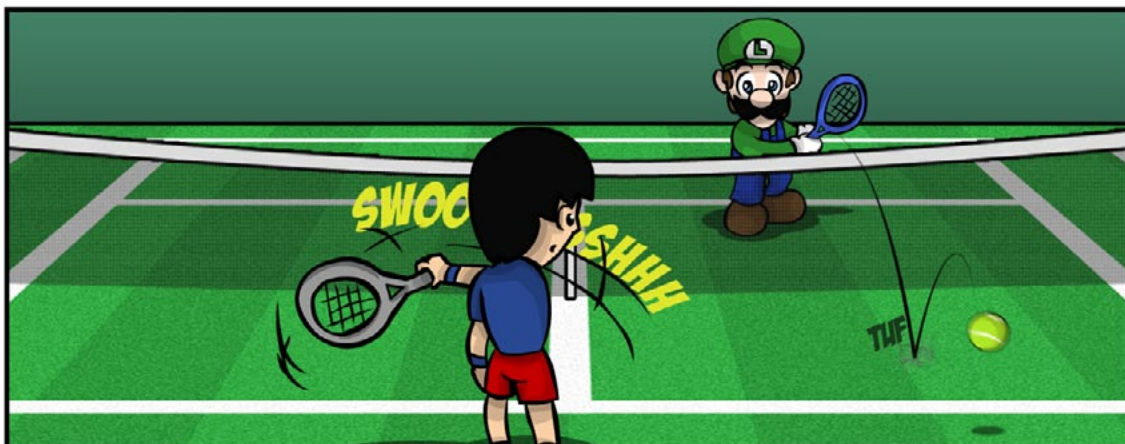
DIAGRAMAÇÃO

Tiffany Bittencourt Silva
Douglas Fernandes
Guilherme Vargas
Paula Travancas
Ítalo Lourenço

CAPA

Daniel Machado

Mal Acostumado por Daniel Moisés



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



N-Blast Responde 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, pedra que prever o futuro, me diga isso: Apesar de estar perto do lançamento, será que a Nintendo vai incluir o modo RPG (Mario Tour, aff, sei lá o nome disso) no Mario Tennis Open?

Anônimo "Kuerthen" da Silva



Acho que você está falando do modo Story. Pois é, meu caro, **não vai ter dessa vez**. Acontece que a Camelot (desenvolvedora do game) achou muito difícil trabalhar com os personagens do universo Mario misturados com os Miis. Eles pretendem investir mais nos personagens. Mas apesar disso, eu ainda boto fé no jogo, porque você sabe que na Itália é "super comum" os encanadores serem ótimos jogadores de tênis :P

Pedra, o que aconteceu com Paper Mario 3DS? Já foi anunciado uma data de lançamento? Foi descontinuado?

Anônimo "Papel em turnos" da Silva

Até agora sabemos que o jogo irá sair em 2012, mas não foi anunciada uma data específica ainda. Pode ir guardando o seu dinheiro que o jogo vai sair sim.



Pedra, queria saber se tem alguma chance de lançar mais um jogo do Kirby para Wii ou 3DS?

everton76, o "Kirbyzista"



Bem, ainda não há nenhuma novidade sobre quando teremos novos jogos da bolota rosa chiclete, mas o Wii **receberá uma coletânea especial** com alguns jogos antigos do Kirby em comemoração aos 20 anos do personagem. Ainda não se sabe quais serão esses jogos, mas quem não vai querer jogar?

Pedrinha Linda do meu coração, será que teremos o Fire Emblem 3ds aqui na América? Por que será que a Nintendo tanto enrola pra nos aliviar dessa tensão que tanto nos rodeia? Creio que não seja apenas eu que está ansioso pra jogar esse grande jogo.

DSouza17, o emblemático

Bem, a Nintendo of America já registrou o domínio fireemblemawakening.com, mas até agora nenhuma data oficial para o lançamento por essas bandas. Acho que já está na hora do Reggie Fils-Aime, o presidente da NoA, dar uns chutes no traseiro desse pessoal que insiste em atrasar os jogos para o continente americano o/

Tendo em vista o tempo médio decorrido para lançar os jogos Pokémon para as novas plataformas da Nintendo (GBA e DS), é possível arriscar o ano de lançamento do próximo jogo de Pokémon exclusivo para o 3DS?

marinhojr (achando que sou Pedra Dináh)



Dessa vez está difícil de arriscar. Black & White são jogos de uma nova geração dos monstros e foram

lançados para o mesmo

console que recebeu as versões da geração passada. Para completar, Black 2 & White 2, que já são lançamentos inesperados só por conta da presença de um número no título, também são jogos do DS. Estamos vivendo uma era em que os Pokémon aparecem no Japão feudal e lutam ao lado de samurais em um Tactical RPG. A The Pokémon Company realmente está deixando o meu trabalho de fazer previsões mais difícil.

pedra, existe a possibilidade de você reunir todos os episódios da sua HQ em um, sei lá, PDF? Faria mais sucesso que a Revista N-Blast xD

lebre65, mais um fã meu

Já está tudo nos planos, pode deixar. Mas vamos deixar a história chegar ao fim, ao menos a primeira parte. Aí a gente junta tudo e faz um ebooks especial só com as minhas HQs. Mas vai ser só para quem é assinante da Revista NB. Quem ainda não assina, **corre lá!** o/

BOOOOING OOOOOING, master Pedra! Tenho uma dúvida que me persegue: os jogos para DS são da coluna "Análises" ou "Blast From the Past", aliás, qual é o critério que vocês usam para decidir para qual coluna vai cada jogo?

rg100, o Colunista

Os jogos de DS ainda estão na coluna Análises. Blast from the Past é reservado para os jogos de consoles que não estão mais sendo produzidos, de gerações passadas. O DS ainda está firme e forte, recebendo jogos e tal. Quando for descontinuado, aí sim vai para o BftP. O mesmo vale para o Wii, quando chegar o Wii U. Certamente ainda terá algum tempo de vida antes de pararem de fabricar jogos para ele.

Querida Pedra, porquê o "Open" de Mario Tennis Open?

Anônimo "Nadal" da Silva

Porque a maioria dos campeonatos de tênis possuem **Open** no nome, como Australian Open, US Open e vários outros. Acontece que antigamente os principais torneios do mundo só podiam ter a participação de amadores, não sendo abertos para os profissionais. Essa situação começou a cair em 1968, quando teve início a chamada "Era Aberta" e os profissionais passaram a poder participar desses torneios, que passaram a receber o "Open" no nome - que significa "Aberto". 🤔
Falando do jogo, ao menos não é um número no nome, senão seria "Mario Tennis 17", de tantos jogos de tênis da turma do bigodudo que existem. 🟩



Jogar tênis com a turma de Mario sempre foi visto como uma atividade divertida entre os fãs do bigodudo, mas a grande questão é: onde o primeiro saque foi feito? A estreia do encanador e seus amigos nas quadras esportivas teve início com Mario's Tennis. E se você está se perguntando por que nunca ouviu falar nesse game, aqui vai uma explicação: ele foi um dos poucos jogos lançados para o fracassado console (que se dizia portátil) Virtual Boy, que, através de seu visual preto e vermelho, exibia gráficos com o efeito 3D (para saber mais sobre este curioso console, leia a 18ª Edição da Revista Nintendo Blast). Dentre os títulos produzidos para o aparelho, Mario's Tennis se destacava. A ideia era juntar a turma de Super Mario Kart (SNES), vestir todos com trajes de jogadores de tênis e colocá-los nas quadras para fazer a diversão dos gamers. Funcionou? Não, mas inspirou uma das mais divertidas séries da Nintendo.

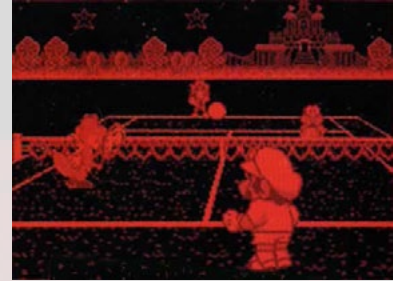
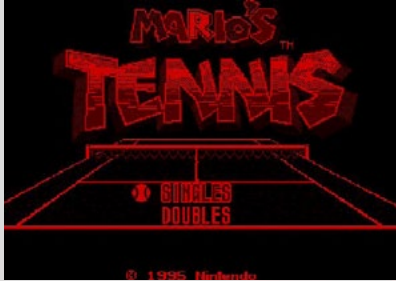
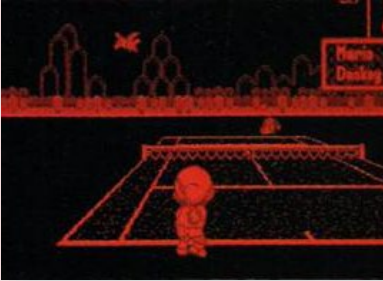
Bate, rebate

A premissa era simples, bastava escolher um dos personagens da turma do Mario e começar uma tradicional partida de tênis. Apesar de ter todo o pessoal do Reino do Cogumelo, nada de "novo" foi acrescentado aqui. Ao contrário de Super Mario Kart, que implementou às corridas de kart itens e cenários do mundo de Mario, Mario's Tennis só é classificado como um game do bigodudo por conta de seu nome. Os comandos acionados pelo jogador refletiam em diferentes jogadas. Era possível discernir bolas de longa e curta distância, assim como desferir top spins e lobs. E o game consistia apenas nisso, obedecendo bem às regras do esporte. A única outra modalidade que podemos destacar é o modo Double, que permitia jogar em duplas. Enquanto o jogador cobria uma parte do seu lado da quadra (a área de trás ou a próxima à rede), o computador jogava na outra.

Para piorar as coisas, não havia nem mesmo um modo multiplayer que apimentasse as disputas. Recordando a diversão em grupo de Mario Tennis 64 (N64) e o foco no multiplayer de Mario Tennis Open (3DS), é difícil acreditar que tal característica não esteve presente na origem da série. A razão de não podermos chamar um amigo para jogar foi simplesmente o próprio fracasso



do Virtual Boy. Por conta das baixíssimas vendas, o console não recebeu o cabo que conectaria dois aparelhos para funcionarem juntos. O mais complexo modo de jogo era o "Tourneament", uma espécie de campeonato de partidas de tênis. Esse modo de competição era bem curto, no entanto. Nas partidas tradicionais, apenas três vitórias levavam ao pódio, enquanto duas no modo em duplas já



colocavam o troféu em suas mãos.

Assim como na maioria dos games esportivos de Mario, os controles são bem simples. A movimentação é feita pelo direcional em cruz, buscando explorar as noções de profundidade proporcionadas pelo efeito 3D do Virtual Boy. Já os dois botões de ação servem para executar as diferentes jogadas.

Preto e **vermelho**, mas bonito


Apesar do limitado número de jogadores e do visual bicolor, Mario's Tennis ainda se destacava esteticamente. Em muitos consoles da Nintendo, é a própria Big N que apresenta o potencial técnico de suas plataformas através dos games. No Virtual Boy, foi Mario's Tennis o escolhido para mostrar a capacidade do aparelho – até por que, o game já vinha em alguns bundles do console. Os sprites, no geral, foram bem construídos, trazendo uma variedade de animações e expressões faciais. Quem curte pixelart provavelmente se animará com o visual deste game. E os gráficos ainda foram agraciados pelo efeito estereoscópico, que mergulhava o jogador de cabeça na experiência de jogo. Brincadeiras à parte, o console realmente "mergulhava os jogadores de cabeça", uma vez que era preciso usar uma espécie de óculos/visor para aproveitar os games.

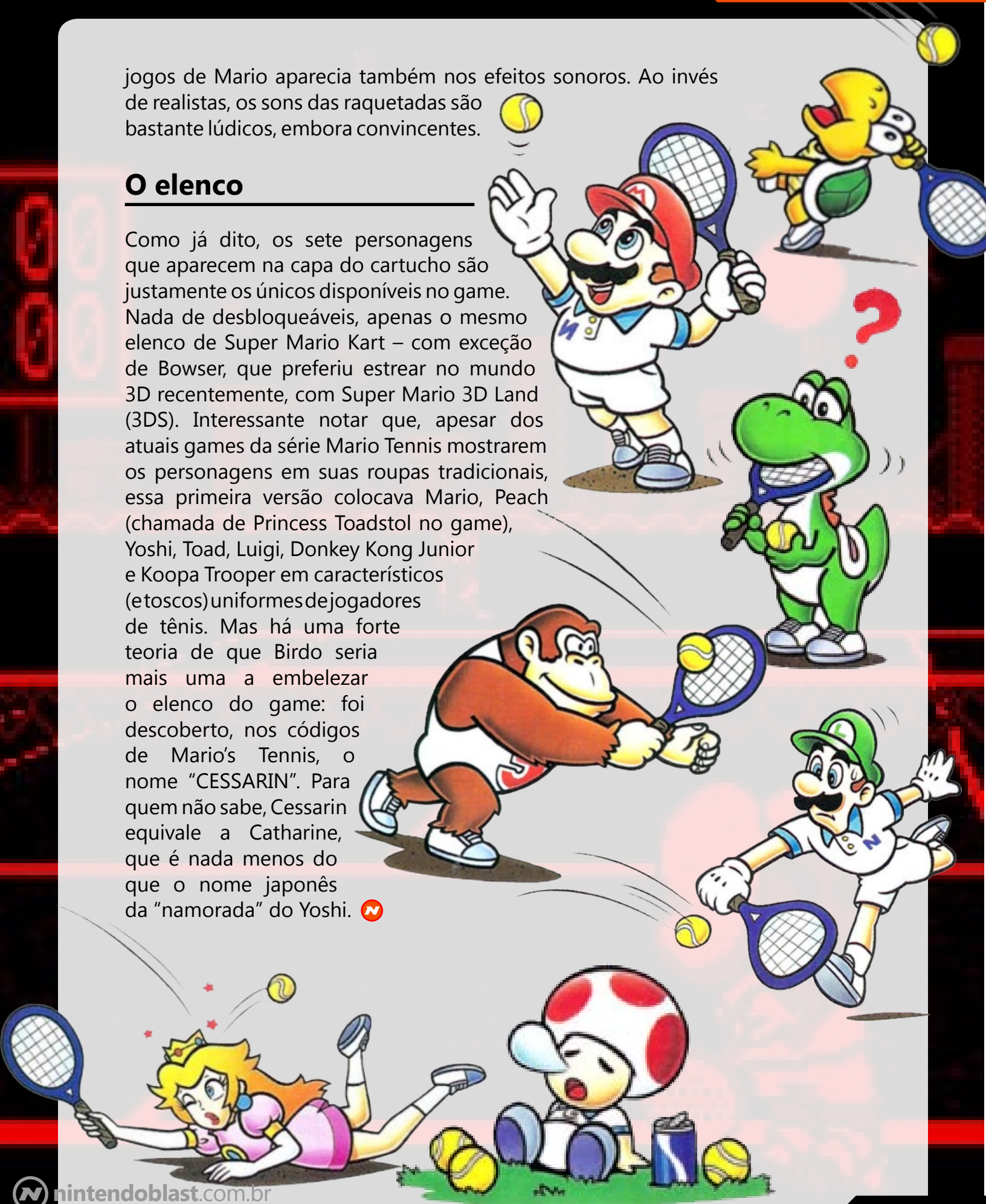
A trilha sonora não deixava a desejar. Embora não exatamente cativante, conseguia manter a atenção do jogador e não era de cansar os ouvidos. Obviamente, será difícil ver um remix das canções desse game em algum título futuro da Nintendo, uma vez que a empresa sempre tenta "esquecer" o fiasco que foi o Virtual Boy. O clima de fantasia típico dos



jogos de Mario aparecia também nos efeitos sonoros. Ao invés de realistas, os sons das raquetadas são bastante lúdicos, embora convincentes.

O elenco

Como já dito, os sete personagens que aparecem na capa do cartucho são justamente os únicos disponíveis no game. Nada de desbloqueáveis, apenas o mesmo elenco de Super Mario Kart – com exceção de Bowser, que preferiu estrear no mundo 3D recentemente, com Super Mario 3D Land (3DS). Interessante notar que, apesar dos atuais games da série Mario Tennis mostrarem os personagens em suas roupas tradicionais, essa primeira versão colocava Mario, Peach (chamada de Princess Toadstool no game), Yoshi, Toad, Luigi, Donkey Kong Junior e Koopa Trooper em característicos (e toscos) uniformes de jogadores de tênis. Mas há uma forte teoria de que Birdo seria mais uma a embelezar o elenco do game: foi descoberto, nos códigos de Mario's Tennis, o nome "CESSARIN". Para quem não sabe, Cessarín equivale a Catharine, que é nada menos do que o nome japonês da "namorada" do Yoshi. 





www.nintendoblast.com.br

Já conhece o blog do Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, quem incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

3DS

Prévia

KINGDOM HEARTS 3D Dream Drop Distance

Anunciado em 2010, durante a primeira exposição na E3 do 3DS, **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** é a grande aposta da

Square Enix para o portátil tridimensional da Nintendo.

Após incontáveis aventuras da série entre as plataformas

Sony e Nintendo, *Dream Drop Distance* tem a difícil tarefa de reviver a empolgação pela franquia - que muitos já consideram desgastada. Embora não seja o esperado *Kingdom Hearts III*, não mede esforços para cumprir sua difícil missão!

por **Rafael Neves**

Revisão: Marcos Silveira.

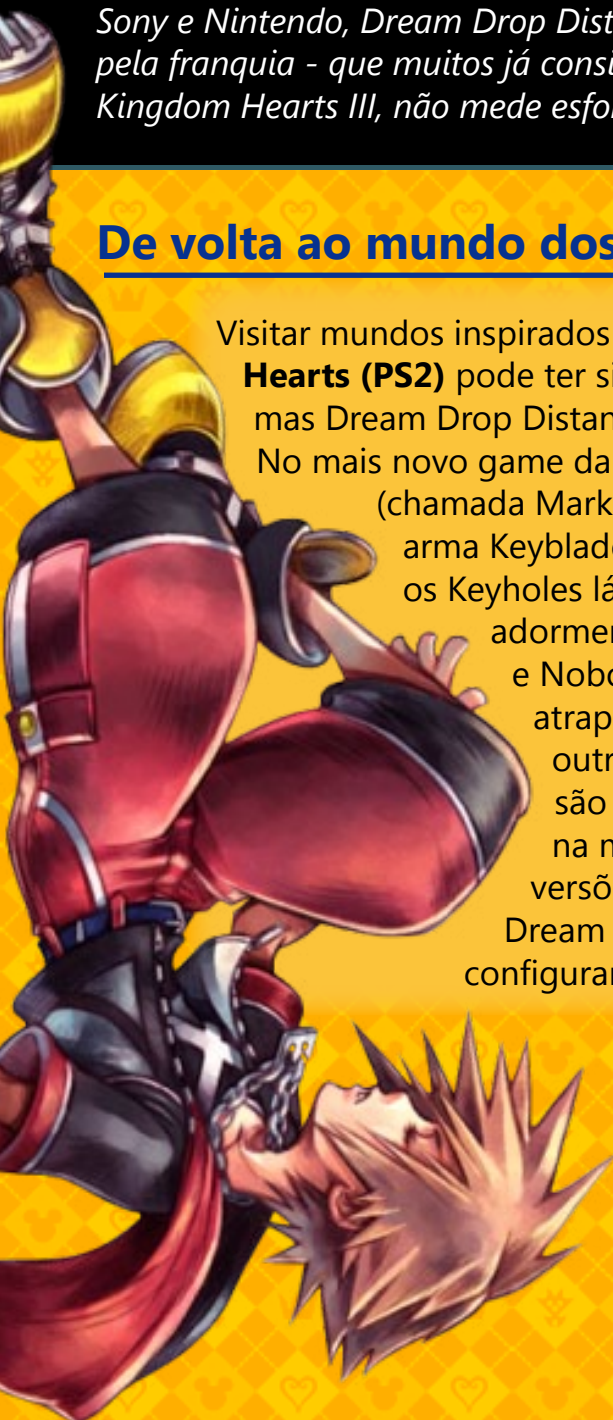
Diagramação:

Douglas Fernandes

De volta ao mundo dos sonhos

Visitar mundos inspirados nos clássicos da Disney desde o primeiro **Kingdom Hearts (PS2)** pode ter sido uma verdadeira viagem por um mundo encantado, mas *Dream Drop Distance* nos colocará literalmente em um "reino de sonhos".

No mais novo game da série, Sora e Riku terão de cumprir uma difícil tarefa (chamada Mark of Mastery) para mostrar seu valor como usuários da arma Keyblade. Cada um deles terá de entrar no World of Sleep e fechar os Keyholes lá existentes, "acordando" assim os mundos que lá estão adormecidos. A operação parece simples, uma vez que Heartless e Nobodies não são capazes de penetrar nestes locais para atrapalhar a vida dos heróis. No entanto, os inimigos aqui são outros. *Dream Drop Distance* estreia os Dream Eaters, que são criaturas altamente coloridas (quase epiléticas) que, na maioria das vezes, funcionarão como adversários. Essas versões malignas são o que chamamos de Nightmare, mas há Dream Eaters "domesticáveis", denominados Spirits. Esses últimos configuram-se como um importante elemento de *gameplay*.

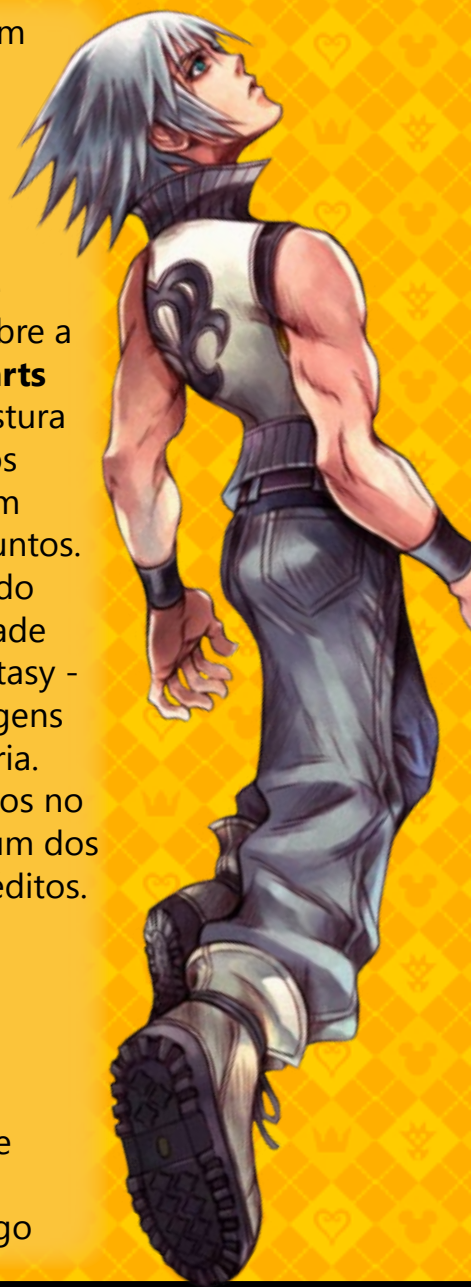




O aspecto lúdico de Dream Drop Distance também trará uma nova ótica para seu roteiro. Quem já assistiu aos trailers mais extensos deve ter percebido: tudo o que você achava que sabia sobre a história de **Kingdom Hearts** foi dissolvida em uma mistura de personagens e cenários que muitas vezes pareciam ser impossíveis de estar juntos. Mas já que estamos falando

de sonhos, qualquer paradoxo é perdoado, dando uma incrível liberdade à trama. Ao invés de temperar o elenco com figuras da série Final Fantasy - como sempre foi feito - Dream Drop Distance aproveitara os personagens do renomado **The World Ends With You (DS)** para dinamizar a história. Vai ser comum encontrar com Neku, Shiki, Joshua e todos os envolvidos no impiedoso Reaper's Game em Traverse Town. E já que mencionamos um dos mundos do jogo, precisamos ressaltar: teremos mundos da Disney inéditos.

Para quem estava cansado de Alice no País das Maravilhas, A Bela e a Fera e Aladdin, a Square-Enix revirou os arquivos da Disney para nos apresentar mundos tematizados com Tron: Legacy, O Corcunda de Notre Dame, Os Três Mosqueteiros e uma nova ambientação para as aventuras de Pinóquio, denominada Prankster's Paradise. É importante ressaltar que Riku e Sora serão os personagens jogáveis, sendo que ambos visitarão os mesmos mundos, mas em contextos diferentes (algo

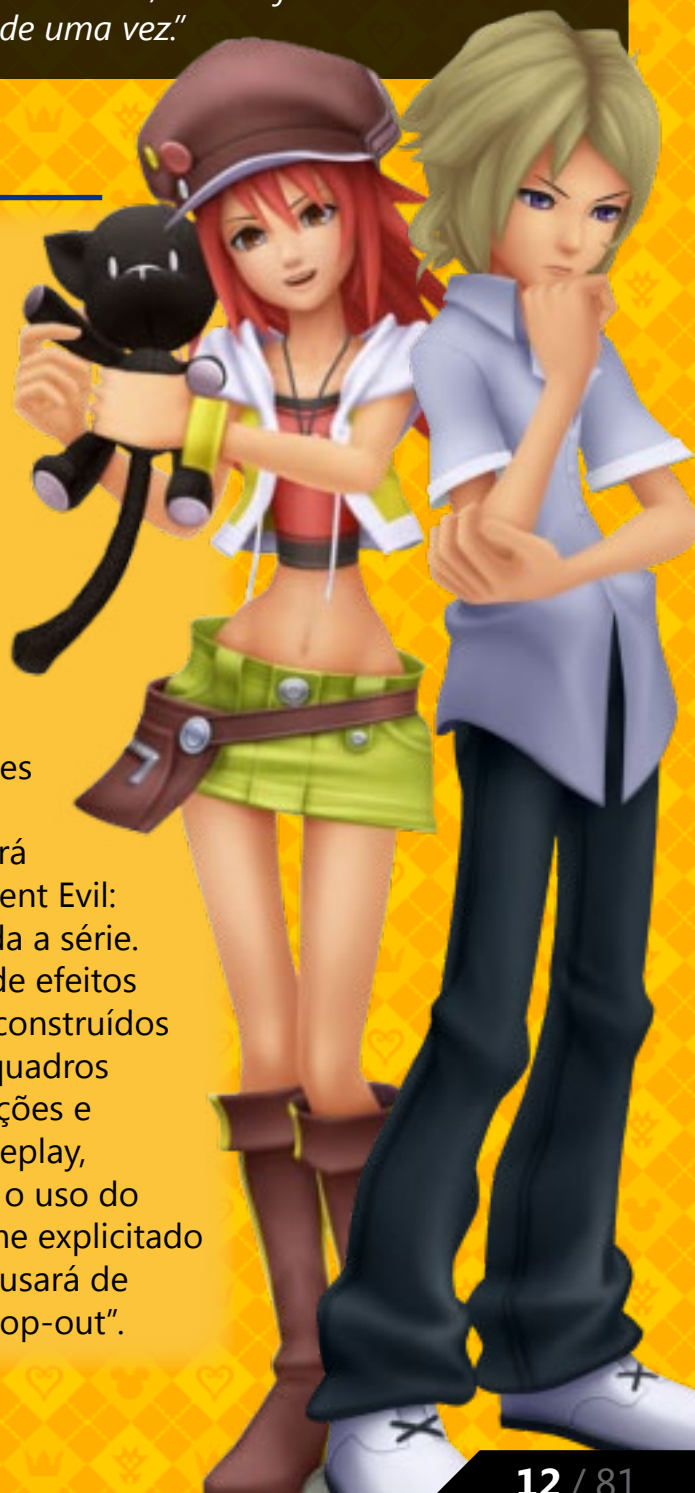


semelhante a Birth By Sleep, para PSP). Tetsuya Nomura (diretor do jogo) já confirmou que teremos 7 mundos dentro de World of Sleep para serem acordados, mas também já afirmou que o game não se passará apenas durante o Mark of Mastey, ou seja, preparem-se para surpresas. Falando em surpresas, Nomura também já deu a entender que teremos revelações bombásticas no fim de Dream Drop Distance. Pessoalmente, acredito que Dream Drop Distance seja a preparação final para Kingdom Hearts III. Não acredita na relevância do enredo deste novo game? Pois estas foram as palavras do próprio Nomura:

"Se eu tiver que dizer quem estas pessoas são, eu diria que são o garoto de cabelo prateado e Axel. Desta vez, no fim da história, haverá a maior cutscene de toda a série, onde a verdadeira forma de Ansem e Xemnas, seus objetivos e muitas outras verdades serão reveladas de uma vez."

Beleza insonhável

Não podemos negar que Kingdom Hearts 358/2 Days (DS) e Re:coded (DS) tiveram seu valor no DS. Ambos conseguiram adaptar muito bem a mecânica altamente dinâmica de batalha dos títulos para PS2 em uma plataforma de capacidades reduzidas. Mas, mesmo que não apelasse para um sistema alternativo de luta (como em Chain of Memories, para GBA), os dois games para DS estiveram (graficamente falando) muito abaixo de Birth By Sleep. E não falo apenas do quesito técnico, mas também da construção de cenários vazios, sem personagens para conversar e armas que mais parecem ser feitas de papel. No 3DS, a Square-Enix pôde aproveitar muito mais das capacidades técnicas da plataforma para, aliada a uma direção de arte competente, criar um game que provavelmente será um dos mais belos do 3DS (Kid Icarus: Uprising e Resident Evil: Revelations, se preparem) e talvez o mais bonito de toda a série. Pelos trailers, já podemos ver toda aquela pluralidade de efeitos visuais altamente brilhantes, com vários inimigos bem construídos na tela e sem sinal de slowdown ou queda na taxa de quadros por segundo. E tudo isso estará aliado a grandes inovações e novidades que Dream Drop Distance trará em seu gameplay, mas falaremos disso adiante. Já podemos adiantar que o uso do efeito 3D foi um dos focos na criação do jogo. Conforme explicitado pelo "Drop" no título do jogo, Dream Drop Distance abusará de efeitos de profundidade, ao invés do sensacionalista "pop-out".





É claro que um game bonito não é nada sem uma trilha sonora que traga vida aos cenários e às situações. Pelos trailers exibidos e pelos vídeos dos sortudos japoneses que já puseram as mãos em Dream Drop Distance, podemos esperar por mais um exímio trabalho no que tange as composições desse game. Embora a abertura insista na mesma canção de sempre, há sim músicas novas. E não só isso como também versões remixadas das renomadas melodias de The World Ends With You.

Reinventando a fórmula

Apesar de continuar a ser essencialmente um RPG de ação, Dream Drop Distance trará novidades o bastante para colocá-lo um passo à frente dos games anteriores. O sistema de batalha segue o modelo de Re:coded e Birth By Sleep, dando ênfase a combos destruidores e magias exageradas. No entanto, a mistura de estilos é outra coisa que Dream Drop Distance trouxe de Re:coded. Enquanto o remake para DS serviu de laboratório para ideias novas (chegando até batalhas em turnos), o novíssimo game para 3DS consolidará importantes novidades trazidas no ano passado por Re:coded e ainda trará um leque de inovações que só o hardware do 3DS conseguiria realizar. Primeiramente temos as novas acrobacias que podem ser feitas nas batalhas. Usando a tela de toque, é possível traçar a trajetória do personagem por postes e outros elementos do cenário e assim realizar combos. E pelo que vimos nos trailers, parece ser um comando bem fluido.



Se você já jogou games anteriores da série Kingdom Hearts, deve estar se perguntando: e quem serão os aliados de Sora e Riku nas batalhas? Vão ser os inseparáveis Pato Donald e Pateta ou teremos ajudantes variáveis - como os membros da Organization XIII em 358/2 Days? A resposta encontrada por Nomura e sua equipe foram os Dream Eaters domesticáveis, os Spirits. Será possível colecioná-los, treiná-los e usá-los nas batalhas.



Há uma variedade grande de Spirits para serem usados, e cada um tem suas características próprias. É uma pitada de Pokémon e Dragon Quest? Talvez, mas que a série precisava desses incrementos novos, precisava! E é certo que o uso dos Spirits não será apenas nas lutas, mas também através da realidade aumentada (AR), podendo o jogador cuidar de seus "bichinhos" como num tamagoochi. Um pouco de

Nintendogs? Sim, muito obrigado. Além disso, pudemos ver pelos trailers que vai haver muitos outros estilos misturados ao jogo. Como exemplo, temos momentos semelhantes a um shooter em trilhos, mecânicas de ritmo e muito mais!





Apesar de ter tido um lançamento expressivo no Japão (desbancando Kid Icarus: Uprising do primeiro lugar no rank semanal de vendas), Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance veio até as mãos dos japoneses com um bug. O erro pode prejudicar o progresso dos jogadores pelo game. A Square-Enix já disponibilizou uma página para ajudar os consumidores a prevenir esse problema, mas esperamos não ter o mesmo erro na versão americana.



Um "sonho" de consumo

Marcado para sumir das plateleiras ocidentais em 31 de Julho, Kingdom Hearts: Dream Drop Distance é a grande aposta para manter as vendas do 3DS no topo nesse meio de ano. No Japão, houve até evento de lançamento e um pacote especial que contava com um luxuoso 3DS tematizado com a série Kingdom Hearts (não esqueça que esse ano ela completa 10 anos de existência) e cartuchos de 358/2 Days e Re:coded - além do novíssimo game para 3DS, é claro. Recheado de conteúdo para os mais fanáticos pela história e uma jogabilidade incrementada com novos elementos, é um jogo que agradará a muitos jogadores, especialmente os adoradores das aventuras de Sora. Ao World of Sleep, aqui vamos nós! Confira o quão espetacular o game deverá ser! 🎮

EXPECTATIVA



Kingdom Hearts: Dream Drop Distance (3DS)

Developer / Publisher: Square-Enix

Gênero: RPG de Ação

Lançamento: 31 de julho de 2012



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

DOWNLOAD



Google play

MARIO TENNISTM

OPEN

por **Sérgio Estrella**

Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Tiffany B. Silva



Quando falamos dos games esportivos de Mario, um dos primeiros nomes a serem lembrados é Mario Tennis. A série, que nasceu timidamente no Virtual Boy, ganhou popularidade com a chegada da versão para Nintendo 64. A partir daí, as quadras do Reino dos Cogumelos não pararam mais, com edições para GBC, GameCube, GBA e Wii. Agora a série está de volta no Nintendo 3DS, mas desta vez as coisas estão um pouco diferentes; resta saber se as novidades foram um saque certo ou uma bola na rede!



Já vi isso antes... ou quase

Quando recebi Mario Tennis Open para analisar, estava com um pé atrás. Pelos vídeos oficiais divulgados, ficou a impressão de que muita coisa foi reaproveitada de Mario Power Tennis (GC), desde o modelo e animação dos personagens, até os sons e vozes dos personagens. De fato, muitos elementos foram reutilizados; se você jogou o anterior, não vai ter dificuldades em pegar o jeito neste. As principais adições foram feitas em cima desta "base", e se por um lado elas ajudam a dar uma cara nova ao título, por outro, a quantidade de conteúdo disponível é bem limitada. Personagens, quadras, modos de jogo, minigames, tudo é em quantidade reduzida, o que deixa a sensação de que houve pressa para o game ser lançado.

Os minigames incluídos em Tennis Open são um destaque à parte. Em Super Mario Tennis, você joga o clássico para NES Super Mario Bros. usando a bolinha de tênis como se você fosse o Mario, uma forma muito sutil e divertida de praticar os diferentes tipos de rebatidas. Já o Galaxy Rally, baseado em Super Mario Galaxy, te ajuda a treinar a direção dos saques, evitando que a bola caia no buraco negro enquanto pega os pedaços de estrela. Outros minigames incluem o Ring Shot, em que você deve rebater a bola dentro de anéis para acumular uma meta de pontos no limite de tempo, e o Ink Showdown, em que você deve enviar a bola para longe do adversário e evitar as bolas de tinta.

A utilização da Nintendo Network para realizar partidas online lembra bastante Mario Kart 7, mas é um pouco mais simples. É possível jogar contra pessoas da sua lista de amigos ou buscar um adversário de nível semelhante online. E só, nada de comunidades ou ideias novas. Ainda seguindo o modelo de Mario Kart, foi implementado um modo que utiliza o sensor de movimento do 3DS; basta segurar o console de frente para você, e a câmera do jogo ficará atrás do personagem (o que mais atrapalha que ajuda), desativando o efeito 3D (que pouca diferença faz no game como um todo) e permitindo que o jogador controle o ângulo de visão e a direção dos saques apenas movimentando o portátil. Nesse modo, a jogabilidade se torna "semiautomática", fazendo com que o personagem se movimente sozinho em direção à bola – mas é possível assumir o controle a qualquer momento.



O StreetPass é utilizado de maneira interessante: toda vez que você cruzar com alguém que tenha o game, receberá seu Mii e poderá jogar contra ele numa partida tradicional ou contar com a sua ajuda no modo Ring Shot, e assim receber moedas. O funcionamento se parece com o da Praça Mii, em que você pode utilizar os Miis no Troca-Puzzle e Mii Resgate. Outra promessa que deve manter os jogadores ocupados é a possibilidade de baixar novas roupas e personagens (como o Yoshi azul) através de QR Codes.



Tênis à la Kart

Quem jogou a versão de Mario Tennis para o N64 esperando uma interação no mesmo nível de Mario Kart se decepcionou; a Camelot – desenvolvedora de todos os títulos da série a partir daí – preferiu apostar num jogo de tênis tradicional com os personagens e quadras baseados na série original, sem promover alterações na jogabilidade. Já em Mario Power Tennis a situação se inverteu, e a empresa tentou inovar, incluindo ataques especiais, quadras que influenciam o andamento da partida e até caixas de itens, como as de Mario Kart. Tantos elementos juntos tornaram a jogabilidade um tanto caótica e desajustada, muitas vezes distraindo o

jogador do mais importante, que é rebater a bola e fazer pontos. É aqui que entra o maior acerto de Mario Tennis Open: a Camelot conseguiu encontrar o ponto de equilíbrio entre esses dois extremos e criou as Chance Zones, um novo jeito de usar power-ups.



As Chance Zones aparecem aleatoriamente pela quadra (adicionando o fator sorte à partida) e permitem ao jogador executar uma versão superpoderosa de um dos 5 tipos de saques disponíveis. A cor da Chance Zone corresponde ao tipo do saque mostrado na tela de baixo do portátil, e podem ser ativadas com o botão correspondente ou através da touch screen. São elas:

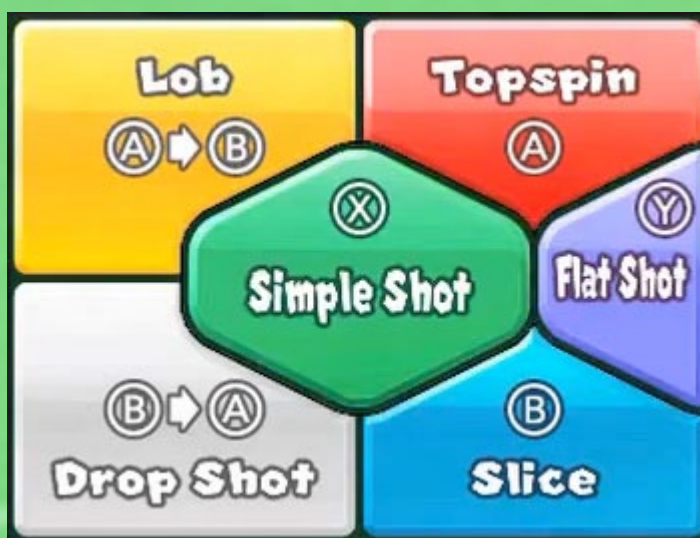
Fire Flower / Topspin (Vermelha / Botão A): retorna a bola flamejante para o adversário, que é empurrado para trás ao rebater.

Star / Flat Shot (Roxa / Botão Y): este é o Chance Shot mais poderoso, que envia a bola de volta com supervelocidade.

Blooper / Slice (Azul / Botão B): envia a bola com uma curva que pode dar a volta no oponente.

Bob-omb / Drop Shot (Cinza / Inicie com o botão B e rebata com o A): lança a bola a uma curta distância, parando logo após atravessar a rede.

Cheep-Cheep / Topspin (Lob / Inicie com o botão A e rebata com o B): arremessa a bola por cima do adversário, até a parte de trás da quadra.



Uma boa opção para os iniciantes, ou mesmo para quem não gosta de ficar decorando combinações de botões, é possibilidade de utilizar o botão X (ou o a área verde na tela de toque) para ativar qualquer uma das Chance Zones, porém, os saques serão executados com menor força. Aliados à excelente jogabilidade, os Chance Shots tornam as partidas muito mais dinâmicas e divertidas, além de promover reviravoltas inesperadas.

Sai o modo RPG, entram o Miis

O recurso que mais chamou a atenção nas versões portáteis anteriores de Mario Tennis foi o modo RPG onde você assumia o papel de um aspirante a tenista, que entra para uma academia esportiva e ia galgando lugares entre os melhores jogadores até receber a chance de viajar para o Reino dos Cogumelos e jogar contra Mario e sua turma. Era possível transferir seu personagem treinado para as versões

Apesar da ausência sentida, o sistema de personalização de Miis é bem divertido e completo. Ao competir nos modos single player, o jogador pode abrir novos itens na lojinha do jogo, que são adquiridos usando as moedas ganhas nos minigames e fazendo StreetPass. Existe uma grande variedade de raquetes, roupas, sapatos e até mesmo trajes completos baseados nos personagens do jogo. É bem semelhante a um sistema de equipamentos de RPG, e o mais legal é que quando você combina equipamentos de um mesmo conjunto – ou que tenham alguma relação –, recebe um boost nos seus atributos. Quando combinei o traje

“Fire Mario” com a “Fire Flower Racket”, obtive um aumento considerável no status do meu Mii, principalmente no atributo “Power”, e o meu personagem ganhou fácil vários dos campeonatos disponíveis no game.



de console, e lá competir nos campeonatos do game. Infelizmente, Mario Tennis Open não deu continuidade à tradição, e os culpados, segundo os produtores do game, são os Miis – e não a pressa em abastecer o 3DS com jogos do Mario. Então tá, né.



Aberto e repetitivo

O modo principal, de torneios, segue o mesmo estilo de Mario Kart, trazendo o “Mushroom Cup”, “Flower Cup” e assim por diante. Quando você finaliza esta primeira linha de campeonatos vencendo a “Champions Cup”, abre uma segunda linha, em que participam apenas personagens com atributos melhores e com campeonatos que seguem outra nomenclatura, como a “1-Up Mushroom Cup” ou a “Ice Flower Cup”. Cada torneio acontece numa quadra específica, que tem

relação com o seu tema: a "Banana Cup", por exemplo, acontece na quadra temática de Donkey Kong. Embora divertido, esse modo começa a ficar repetitivo com o tempo, e utilizar a mesma música para todas as partidas, ainda que cada quadra tenha seu próprio tema musical no modo Exhibition, não foi uma boa ideia.



Se você busca um Mario Tennis sólido para jogar sozinho, Open não é para você. Mas se você se interessa em personalizar o seu Mii, quer passar horas jogando multiplayer online ou local e gosta de fazer StreetPass, não perca tempo e pegue o game já no lançamento!



Prós

- Jogabilidade excelente e balanceada, oferece opções tanto para jogadores iniciantes como para experientes;
- Chance Zones tornam as partidas mais dinâmicas, divertidas e finalmente adicionam o fator "sorte" à série;
- Sistema de personalização de Miis repleto de opções aliado ao StreetPass, QR Codes e modo online dá vida longa ao game;
- Minigames como Super Mario Tennis e Galaxy Rally são uma bela homenagem aos jogos antigos, e divertem.



Contras

- Muita coisa reaproveitada de Mario Power Tennis (GC);
- Pouca variedade de personagens, quadras e modos de jogo single player;
- Falta do modo RPG, em comparação com as edições portáteis anteriores;
- Modo principal de torneios é repetitivo, inclusive na parte sonora. 🎵

NOTA FINAL

8.0

Mario Tennis Open (3DS)

Gráficos **9.0** | Som **7.0**
Jogabilidade **8.5** | Diversão **8.5**

Wii

Se prepare para fortes emoções. Desde seu lançamento, Pandora's Tower se consolida como um ótimo game para a plataforma Wii, mas que dificilmente veria as estrelas deste lado do globo. Com o recente lançamento ocidental, ele está a um passo de se tornar mundial e fazer valer a pena o grande trabalho dos produtores. Labirintos, batalhas épicas e puzzles inteligentes te esperam neste Action RPG da última linha Operation Rainfall. Boa leitura!

Pandora's Tower

Era uma vez...

O ano, de acordo com o jogo, se situa em 511 na Era Unificada, quando acontece o Harvest Festival, no Reino de Elyria. Uma jovem é escolhida para se apresentar, junto de outros artistas, neste que é um dos mais importantes festivais de ópera do continente. Porém, no momento de sua apresentação, criaturas aparecem estraçalhando o local, e Helena, a jovem cantora, é amaldiçoada.

Resgatada por Aeron, um soldado local, e com a ajuda de Mavda, uma estranha criatura que carrega em suas costas um tipo de ceifeira da noite, descendente da tribo dos vendedores, Helena é levada a um local seguro, completamente debilitada após a incidência dos eventos anteriores.

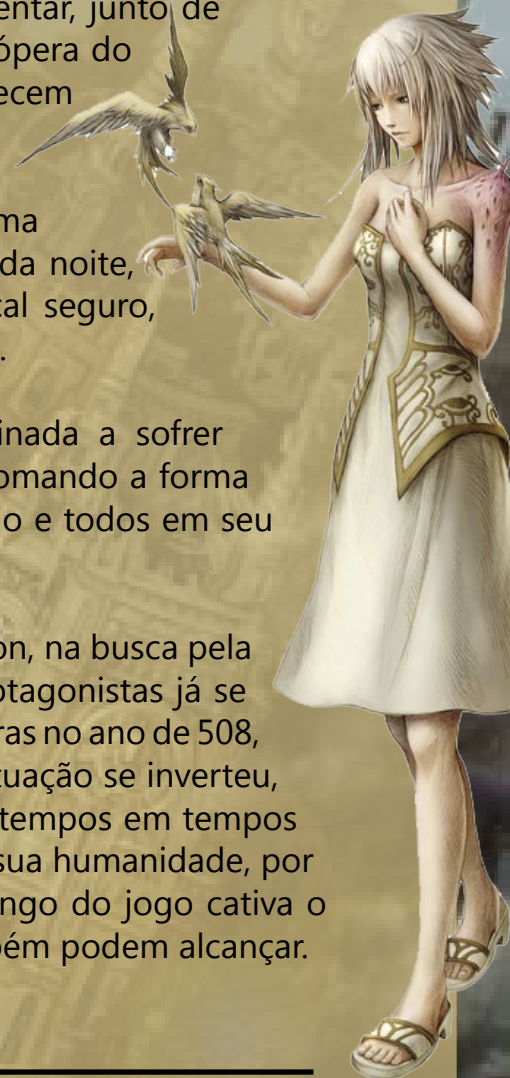
Marcada por uma tatuagem em suas costas, Helena está destinada a sofrer alterações em toda a sua estrutura corpórea, mental e espiritual, tomando a forma de uma besta enorme e inconsciente, com o poder de destruir tudo e todos em seu caminho.

A história de Pandora's Tower circula o romance entre Helena e Aeron, na busca pela cura da maldição que aterrissou no corpo da jovem vítima. Os protagonistas já se conheciam por ocasião de um acidente com Aeron, em uma das guerras no ano de 508, no qual Helena o salvara cuidando até sua recuperação. Agora a situação se inverteu, e Aeron precisa combater as 13 bestas para salvar Helena, que de tempos em tempos precisa se alimentar da carne destas criaturas para recuperação de sua humanidade, por determinado período de tempo. A relação dos personagens ao longo do jogo cativa o jogador, mostrando a capacidade emocional que até os pixels também podem alcançar.

The Legend of Pandora: Towers of War

Pelo título já deve ter dado para entender. Pandora's Tower pega carona em estilos de jogos muito populares, misturando-os ao seu próprio teor. A percepção do personagem ao entrar nas torres assume uma visão em terceira pessoa, assim como nos jogos da série Castlevania e God of War, com muitas batalhas em um clima profundo e sombrio.

As torres, situadas em The Scar, uma enorme cratera ao leste de Elyria, são os ambientes por



onde a aventura irá se desenvolver, em uma grande ameaça prestes a se expandir.

O objetivo do jogo reside na exploração das 13 torres, eliminando as correntes que selam o local. Para isso, o jogador terá que enfrentar inimigos, coletar itens e armas para upgrades, achar chaves e resolver quebra-cabeças, até chegar ao grande embate e derrotar o gigante guardião de cada local. Cenários apocalípticos, que mais lembram calabouços de RPGs, constituem a visão por dentro das torres, cada uma enorme e caracterizada por temas, como matas florestais, águas correntes, lagos em chamas, entre outros.



E os combates finais contra os chefes estão entre as aparições mais legais do game. Cada Besta possui uma estratégia necessária para derrotá-la, lembrando muito os embates que vemos nos jogos da série The Legend of Zelda. Encontrar o ponto fraco, elaborar formas mais dinâmicas de enfraquecê-las, se utilizar da famosa técnica através da tentativa e erro, sempre movida a alguns puzzles, fazem parte das intensas e motivadoras batalhas contra os "Bosses".

Os inimigos também não dão moleza e muitas vezes você terá que fugir para não diminuir sua barra de vida, já que itens de recuperação são raros de serem encontrados no jogo. Fora isto, há também uma barra de tempo que mostra quanto ainda falta para sua protegida se tornar um monstro. Portanto, muita preocupação contra o relógio e bons momentos de alívio ao completar cada torre o envolverão durante o percurso deste incrível game.

Um pointer também estará ao seu dispor durante a aventura - como em Mario Galaxy - que irá servir para coletar itens distantes, alcançar localidades antes inacessíveis, agarrar inimigos e retirar suas "Carnes" através da corrente Oraclos, o principal artefato do jogo.

The Beautiful Scar

Pandora's Tower possui uma qualidade gráfica muito peculiar. Demora até nos acostarmos com todas as nuances dos cenários que de início, parecem pobres, mas que ao longo da aventura vão revelando suas características e nos presentiam com espetaculares visuais. Tudo é belo neste jogo, do pôr do sol às cutscenes, das paisagens externas das torres aos duelos contra os chefões. Há de se notar também muitas referências a elementos medievais e tons avermelhados que, em conjunto com a música de concerto, dão clima particular ao título.



Você sempre retornará ao Observatório, onde fica Helena a sua espera. O local é também ponto de descanso, compra e upgrade de itens, discussões e lembranças. Uma verdadeira válvula de escape à toda violência recorrente nas torres.

As músicas possuem aspectos fortes e dão vida ao game. Com o tempo, elas vão sendo totalmente assimiladas em vista do lugar que estiver no jogo. Outro aspecto bem trabalhado é a dublagem para o inglês britânico, que está bem feita e se adequa às movimentações e personalidades dos personagens.

Operation Rainfall

Considerado o último dos três jogos a serem trazidos para o ocidente, após diversas reivindicações que geraram o movimento chamado "Operation Rainfall", Pandora's Tower não fica muito atrás dos outros jogos da linha, como Xenoblade Chronicles e The Last Story, se mostrando mais um ótimo conteúdo que merece ser aproveitado por todos os bons apreciadores de videogames.

Pandora's Tower não é um jogo fácil e exige muita dedicação para completá-lo. Por todos os seus fatores e qualidades distintas que apresenta de modo magistral, é certo que será um clássico, e um possível lançamento americano é cogitado, visto o recente sucesso de seus irmãos. Está aí mais um ótimo game para a biblioteca de melhores jogos da atual geração! 🎮



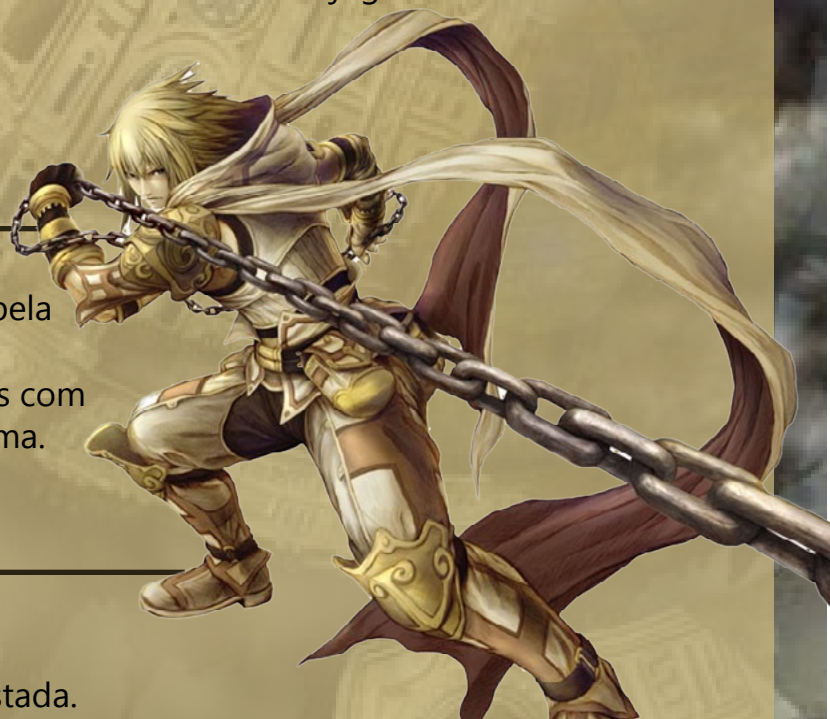
Prós

- Ótima mecânica de jogo.
- Característica instigadora tanto pela história quanto pela jogatina.
- Características de RPG mescladas com um bom game de ação/plataforma.



Contras

- O fator "tempo", que não pode ser desperdiçado no jogo
- Câmera fixa e sempre muito afastada.



NOTA FINAL

8.5

Pandora's Tower (Wii)

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

FICTION

Camisetas Gamísticas



Adquira a sua acessando
<http://www.fiction.com.br/>



TOP 10

Games de esporte de Mario e sua turma



por **Alveni Lisboa**

Revisão: Mateus Pampolha
Diagramação: Paula Travancas

Mario tem uma extensa lista de games esportivos. Após salvar o Reino do Cogumelo tantas vezes, o encanador precisa de uns descansos merecidos. Diferentemente da maioria dos nerds viciados em games, cujas habilidades esportivas são questionáveis, Mario é bom em quase tudo o que pratica. E olha que são muitas modalidades: golfe, futebol, beisebol, basquete, tênis, corrida e esportes olímpicos. E, do jeito que o nosso bigodudo manda bem, não seria surpresa aparecer por aí um Mario Football ou Mario Hockey.

Para celebrar o lançamento de Mario Tennis Open (3DS), a Nintendo Blast preparou um Top 10 com os mais marcantes jogos do bigodudo. Vale destacar que os games estão ordenados de acordo com a inovação, e não necessariamente com os aspectos técnicos. Por exemplo: todos os Mario Kart são excelentes, então, se eu fosse colocar todos, o Top 10 esportivo viraria automobilístico.



Mario Hoops 3-on-3 (DS)



O basquete é um dos esportes mais populares dos Estados Unidos, mas não no Reino do Cogumelo. Mario Hoops 3-on-3 é o único jogo da modalidade que consiste em acertar arremessos na cesta adversária. Ele junta três personagens de cada lado para partidas em quadras de rua. Infelizmente, não foi uma boa estreia. Uma possível explicação para o fracasso do game talvez seja a produtora: Square-Enix, que costuma fazer ótimos RPGs, mas nada além. Fica a deixa para a Nintendo, futuramente, tentar um game de basquete tão divertido quanto os outros.



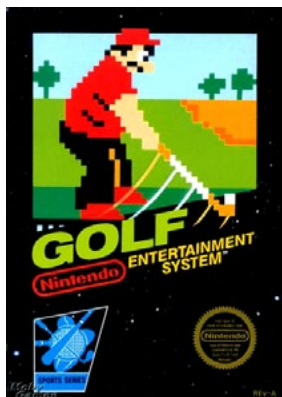
Super Mario Strikers (GC)

Futebol, agora sim. Juntar o personagem mais famoso do universo dos videogames com o esporte mais popular do planeta só pode resultar em coisa boa, não é? Apesar do potencial altíssimo, Super Mario Strikers não marcou um gol de placa. Tem uma jogabilidade interessante - com chutes e jogadas surreais - e uma violência incompatível para um game de futebol, mas não chega nem perto da diversão viciante dos outros títulos esportivos. SMS é uma boa pedida para quem está cansado dos simuladores de futebol ou deseja uma diversão descompromissada.





Golf (NES)

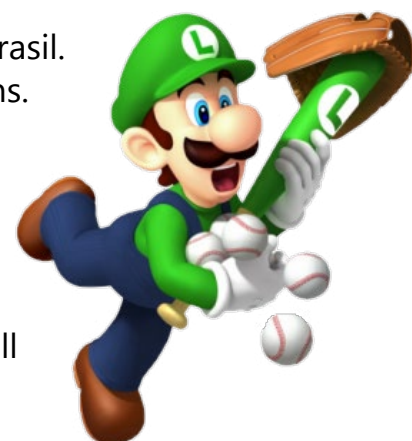


Golf foi o primeiro game esportivo com participação de Mario. Ele é simples, porém divertido e inovador. A jogabilidade de Golf é copiada até hoje pela maioria dos jogos do gênero. Sabe aquele esquema de ajustar a força e acertar o ponto correto para dar a tacada perfeita? Pois é, ele surgiu neste game. O jogo não diz que o protagonista é o Mario, mas o personagem bigodudo, com olhos grandes, rechonchudo e vestido de golfista não deixa dúvidas.



Mario Super Sluggers (Wii)

Assim como o golfe, o beisebol é outro esporte pouco conhecido no Brasil. Isso não significa que ele não possua admiradores nas terras tupiniquins. Mario Super Sluggers é a sequência de Mario Superstar Baseball (GC), game em que o bigodudo debuta nos arremessos, rebatidas e home runs. Sluggers é bem parecido com o seu antecessor, mas um fator faz toda a diferença: a jogabilidade com o Wii Remote. Diferentemente das disputas futebolísticas de Mario, onde as regras são pouco respeitadas, Sluggers segue os princípios básicos do baseball – exceto pelas rebatidas sobre-humanas e arremessos especiais.



Mario Sports Mix (Wii)

Já que Mario manda tão bem nos esportes, que tal colocá-lo em uma série de atividades coletivas? Essa era a premissa de Mario Sports Mix. Vôlei, hóquei, basquete e queimada (dodgeball) são as modalidades disponíveis. Sports

Mix foi considerado um jogo mediano, talvez por, novamente, ter sido feito pela Square Enix. Os modos são simples demais e fica evidente que o objetivo do game é uma diversão descompromissada entre amigos. Mesmo assim, ele se destaca pela ambição de juntar esportes diferentes e divertidos em um pacote só. Aliás, MSM faz com que os jogadores mais antigos relembrem o ótimo Tiny Toon Adventures: ACME All-Stars, do finado Mega Drive.





Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii)

Tão certo quanto os especiais de Roberto Carlos na Rede Globo é o lançamento de games esportivos no período olímpico. Poucos conseguiram êxito em reproduzir a experiência das Olimpíadas nos consoles. Mario & Sonic at the Olympic Games traz a união de dois dos mais carismáticos personagens dos videogames. Mario e Sonic juntam suas respectivas trupes para disputadas partidas no Wii. São mais de 22 eventos que incluem atletismo, ginástica, tiro ao alvo, natação, entre outros. Foi um game de vida útil curta, mas que divertiu jogadores e selou a paz entre o encanador da Nintendo e o ouriço azul da Sega. A aliança deu tão certo que as empresas resolveram lançar jogos para as olimpíadas de inverno (Vancouver 2010) e de Londres, em 2012.



Mario Golf (N64)

Personagens dos jogos de Mario se reúnem para um torneio de golfe. A história simples não condiz com a diversão proporcionada. Mario Golf junta o que há de melhor em jogos de golfe: personagens carismáticos, jogabilidade sólida, holes bem construídos e suporte para até quatro jogadores. Ele aprimora a jogabilidade de Golf e acrescenta os então belos gráficos do N64. O game tem controles acessíveis, mas exige estratégia. É preciso escolher taco certo de acordo com o terreno, levar em conta o vento, usar efeito quando necessário e ainda considerar a inclinação do terreno. Parece difícil, mas Mario Golf consegue transformar esses fatores complexos em algo muito divertido.



Mario Tennis (N64/GBC)

Dobradinha na terceira posição. Mario Tennis não foi o primeiro game de tênis do encanador (o primeiro foi Mario's Tennis, para Virtual Boy), mas certamente foi o que emplacou. O game do bigodudo é, até hoje, um dos melhores jogos esportivos de todos os tempos. MT teve duas versões: a de N64 e a de GBC. Ambas podiam ser inteligidadas através do Transfer Pak, acessório que permitia a troca de informações e personagens entre os jogos. A versão de Game Boy Color contava com toques de RPG na construção das características dos personagens. Já a versão de Nintendo 64 tinha ótimos gráficos e um multiplayer para até quatro jogadores. Além disso, Mario Tennis marca a estreia de Waluigi, o arquirrival de Luigi. Com uma jogabilidade precisa, cheia de golpes especiais, o jogo fez um sucesso estrondoso, conquistando até quem não tinha afinidade com o esporte. Entendeu o porquê da expectativa sobre Mario Tennis Open (3DS)?






Mario Kart 64 (N64)

Confesse: você já esperava que Mario Kart 64 estivesse nessa lista, não é? O automobilismo é uma grande paixão mundial. No universo dos games, há inúmeros títulos de corrida memoráveis, seja na categoria do Turismo, do Rally ou da Fórmula Um. MK 64 consolidou o sucesso de Super Mario Kart (SNES), levando os rachas da turma para o ambiente tridimensional. O game trouxe pistas bonitas e criativas e um multiplayer inesquecível. Quem não passou horas na Ballon Battle jogando cascos vermelhos nos adversários ou tentando descobrir atalhos nas pistas? Foi um dos primeiros jogos do Nintendo 64, o que garantiu uma vida útil altíssima. Até hoje é comum pessoas se juntarem para jogá-lo. Mario Kart 64 foi o upgrade perfeito para uma série em ascensão que se tornou o xodó dos nintendistas.



Super Mario Kart (SNES)



O sucesso de MK 64 se deve em boa parte ao seu precursor. Super Mario Kart (SNES) apresentou os gamers ao mundo do automobilismo descomprimissado. O objetivo não é conseguir a pole position, realizar o traçado perfeito da pista ou fazer pit stops rápidos. A premissa de SMK é pisar fundo e atrapalhar os adversários com itens. Não basta habilidade para ser o campeão, é preciso sorte e cabeça fria. Quantas vezes você perdeu a corrida na reta final quando seu oponente tirou um cogumelo? O jogo também tinha um multiplayer, para dois jogadores, que permitia corridas ou batalhas. Ele ocupa o topo da lista pela importância, foi onde as aventuras esportivas de Mario alcançaram o sucesso absoluto. SMK criou a estrutura de jogo que seria reproduzida nos games posteriores da série: campeonatos contendo quatro pistas temáticas, multiplayer viciante, drift, itens e power-ups, além dos níveis de dificuldade baseados em cilindradas (cc). A partir dele, o mascote da Nintendo começou, de fato, a protagonizar modalidades que nada tem a ver com seu ofício. O "marioverso" nunca mais foi o mesmo... 

Special

MARIO KART™

**20 anos de cascos, bananas, e muita velocidade!
Relembre a trajetória da franquia Mario Kart**

Não é surpresa alguma encontrar personagens célebres de videogame pilotando karts nos dias de hoje. Quantos jogos de corrida entre mascotes usando itens em pistas insanas você já viu por aí? Sonic, Mega Man, Goemon... a lista de pilotos vai longe! Tudo isso se deve a Mario Kart, uma série de corrida lançada em 1992 para Super Nintendo e eleita com justiça pelo Guinness Book a mais influente de todos os tempos.

por **Thomas Schulze**

Revisão: Catarine Aurora
Diagramação: Paula Travancas

Super Mario Kart e o nascimento de uma mina de ouro

Com Mario no auge da popularidade após o lançamento das pepitas de ouro Super Mario Bros. 3, para NES, e Super Mario World, para Super Nintendo, Super Mario Kart provavelmente venderia milhões de unidades mesmo que fosse uma bomba. Afinal, quem não gostaria de comprar um novo jogo do simpático encanador rotundo? Mas Super Mario Kart não foi uma bomba. Muito pelo contrário. Foi um casco vermelho, que atingiu em cheio seu alvo e trouxe alegria a milhões de lares pelo mundo, montando a base para uma das maiores franquias da história.



Super Mario Kart conta com gráficos embasbacantes para a época, cortesia do chip Mode 7, além de jogabilidade afiada, trilha sonora empolgante, efeitos sonoros que se tornaram clássicos e diversão sem limites em vários modos de jogo: campeonatos com dificuldades destrancáveis, time trials contra seu próprio fantasma e o renomado battle mode, introduzindo os já clássicos balões a serem detonados.

Os cenários são ricos, coloridos, variados e cheios de peculiaridades. Cada corrida, como diz a capa do jogo, é uma aventura. A maior parte dos circuitos inclui atalhos ousados que podem decidir uma corrida, outro elemento que se tornou frequente nos jogos futuros.



Todavia, nada é mais decisivo na hora da verdade que os itens. Ser um ótimo corredor, conhecendo cada pixel da pista, pode lhe ajudar. Mas se você não sabe posicionar uma banana na curva, acertar um casco verde ou atropelar os adversários encolhidos por raios, você não é nada no mundo de Mario Kart!

Sucesso de público e crítica, Super Mario Kart rapidamente tornou-se referência no Super Nintendo quando o assunto é diversão Multiplayer. E, até hoje, a franquia se empenha em oferecer ao jogador a melhor experiência de corrida em grupo, bolando modos originais e empolgantes para tornar a jogatina o mais divertida possível.



Mario Kart 64 e o apogeu da diversão multiplayer



Para muitos, inclusive para este que vos escreve, Mario Kart 64 é a experiência multiplayer definitiva da geração. (Perdão, GoldenEye 007, também te amo!) Em 1996, não existia nada mais divertido que juntar-se a três amigos em frente da televisão e organizar campeonatos de Mario Kart 64. Afinal, se as disputas para dois jogadores no Super Nintendo já eram divertidas, imagine o resultado

do acréscimo de dois controles extras? Não é preciso ser um gênio para perceber que 2 controles + 2 controles = Diversão em dobro, não é?

Como não poderia deixar de ser, dos 16 para os 64 bits, atualizações foram feitas. Os gráficos, mais uma vez, são sensacionais. As pistas deixaram de ser micro-circuitos de 5 voltas, dando lugar a rallys de 3 voltas. Com a tecnologia 3D proporcionada pelo potente hardware do Nintendo 64, as pistas ganharam relevo, o que tornou toda a geografia muito mais interessante.



Novos itens, como o casco triplo, se mostraram ótimas adições e acrescentaram ainda mais tática para as corridas. No geral, Mario Kart 64 é o mais equilibrado da franquia no quesito itens. Com mais power ups, pistas maiores e o dobro de jogadores, Mario Kart 64 é um dos melhores jogos da biblioteca do Nintendo 64 e um dos melhores jogos de todos os tempos.

Mario Kart Super Circuit e a popularização das corridas de bolso

Em 2001, Mario Kart chegou aos portáteis pela primeira vez em Mario Kart: Super Circuit, provando que a diversão das corridas de kart não precisava ficar restrita aos consoles de mesa. Pegando muito emprestado de Mario Kart 64 e Super Mario Kart, o game não trouxe muitas inovações, e basicamente se contentou em ser uma versão de bolso muito correta dos jogos de consoles de mesa.



Não obstante, os gráficos eram excelentes para a época, reproduzindo com fidelidade o design de personagens visto em Mario Kart 64. Além disso, neste game foi inaugurada a tradição de resgatar pistas de jogos passados, sendo possível competir em todos os circuitos de Super Mario Kart!

É interessante também a possibilidade de trocar ghost data entre dois Game Boys Advance através do Link Cable, o que levou a competição para um novo nível.

Mario Kart: Double Dash!! e os infames cascos azuis

É aqui que as opiniões sobre Mario Kart começam a se dividir, e a jogabilidade, pela primeira vez na série, é questionada. Lançado em 2003 para GameCube, Mario Kart: Double Dash!! é tão bom quanto polêmico.

A primeira novidade que salta aos olhos é encontrar dois personagens dividindo o mesmo kart. Um assume o volante enquanto o outro fica responsável por arremessar itens. Uma ideia interessante, embora potencialmente inútil. Legal mesmo foi encontrar vários karts diferentes e poder selecionar não apenas sua equipe, mas também seu carro favorito. Se antigamente o único fator variável era o peso dos personagens, com o acréscimo de karts com características variadas, a direção ficou muito mais precisa. Que tal colocar Baby Mario e Baby Luigi num carrinho de bebê com motor de 100cc? Ou Toadette e Birdo num kart com a cara do Yoshi?



Lamentável que aqui o casco azul de Mario Kart 64 tenha sido transformado em um verdadeiro destruidor de corridas. Toda a precisão e tática da configuração de kart e de suas derrapadas precisas através de perigosos atalhos pode – e provavelmente vai – ser destruída por uma chuva de cascos azuis. Completamente desbalanceado, este power up tinha como objetivos tornar as corridas mais aleatórias e dar uma chance real de vitória aos novatos. Mas acaba sendo apenas uma injusta punição aos bons pilotos. Ao menos, há um modo de jogo que permite montar um campeonato de pontos corridos com todas as corridas do game de uma vez. Pelo menos ali é difícil que o melhor piloto não acabe ficando com o título.

Mario Kart DS: pequeno cartucho, grande diversão

Em 2005, a franquia retornou aos portáteis, mas parecia mais ousada do que em sua incursão anterior. Parecia disposta a reconquistar os jogadores que ficaram abalados com as escolhas de design de Double Dash!!. Para muitos, este é tecnicamente o melhor jogo da franquia, contando com uma vasta seleção de pistas, que incluem até o modo Retro Grand Prix, no qual é possível correr em pistas saídas de todos os games lançados até então.



Além dos já clássicos modos Vs, Battle, Time Trial e Grand Prix, temos o modo Mission, exclusividade da versão para DS. O objetivo aqui, como o nome revela, é concluir missões que vão desde a destruição de oponentes até a coleta de itens. No fim, seu desempenho é avaliado com uma nota, o que serve de incentivo para jogar as divertidas fases várias vezes em busca do melhor ranking.

Mais importante, é em Mario Kart DS que podemos correr online pela primeira vez na série, desafiando adversários distantes por meio da Nintendo Wi-Fi. Tal inovação mudou para sempre o conceito de desafio multiplayer e foi abraçada e aprimorada nas sequências.

Mario Kart Wii, dos consoles de mesa para o mundo

Em 2008 chegou Mario Kart Wii, e com ele a Wii Wheel e um enorme aprimoramento do sistema online lançado por seu antecessor, no que segue até hoje como um dos maiores acertos da Big N no universo Wi-Fi. Ao instalar o canal do jogo no Wii Menu, é possível disputar torneios e conhecer os melhores tempos do mundo em cada uma das pistas, algo que segue impressionante e divertido. Tanto que até hoje é possível encontrar muita gente jogando!



Claro, ajuda bastante o game ser um dos melhores da franquia, contando com um número recorde de pilotos. Quer dizer, se você considerar que Miis podem ser selecionados, o número de personagens na verdade é... infinito! São muitos e muitos karts diferentes a disposição também. Ah, desta vez também temos motos! Pela primeira vez na série não estamos obrigados a correr com carros. As motocicletas são reservadas aos pilotos ousados que gostam de fazer curvas fechadas e preferem a alta velocidade a precisão no volante.

Num sistema tão carente de jogos capazes de agradar tanto a jogadores casuais como aos hardcore, Mario Kart Wii se consagra como um dos raros exemplares de game que você pode passar horas a fio jogando sozinho, desafiando tempos na internet, ou casualmente com seus familiares na maior diversão descompromissada.



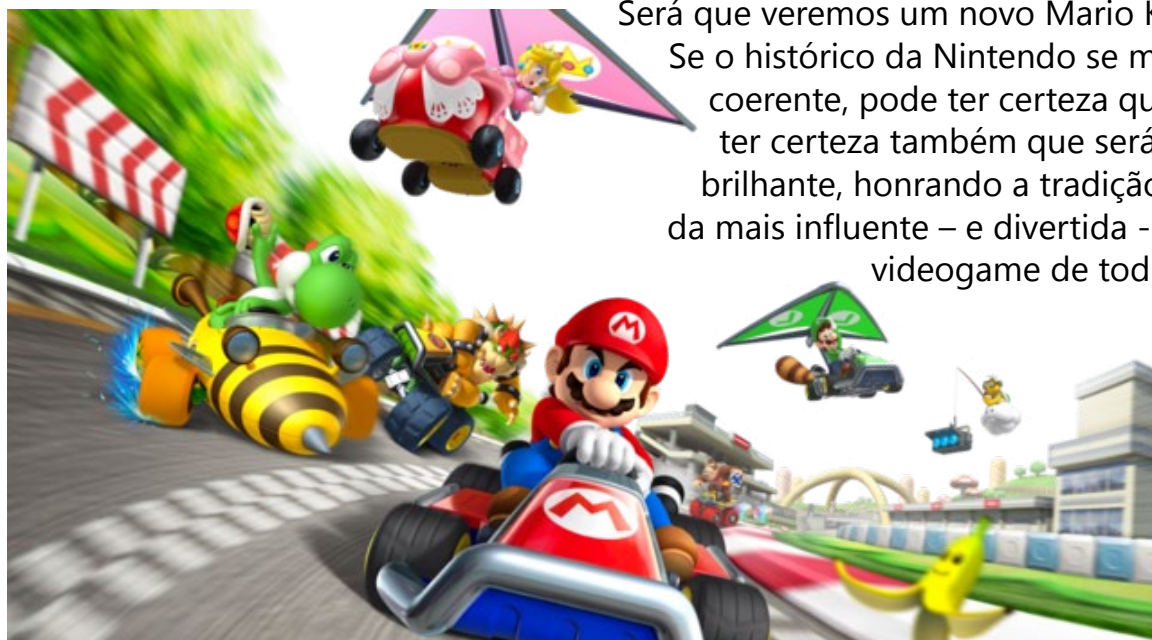
Mario Kart 7 e o futuro da franquia


É engraçado lembrar que, até pouco tempo atrás, o único modo de encarar completos desconhecidos nas corridas de Mario Kart era dar a sorte de encontrar o fliperama Mario Kart Arcade GP 1 ou 2, lançados em parceria com a Namco em 2005 e 2007, respectivamente, e até hoje os únicos games a contar com personagens selecionáveis de empresas third-party, como Pac-Man. Hoje o jogo online é um recurso padrão, que a cada lançamento é aprimorado.



Porque se renovar enquanto honra suas próprias tradições é o que Mario Kart faz de melhor. A série olha para trás e pega tudo que os jogadores mais gostam e, ao mesmo tempo, sempre busca novos e mirabolantes modos de incrementar a experiência de corrida.

É exatamente isso que fornece Mario Kart 7, lançado em 2011 para o Nintendo 3DS, que você ainda deve estar jogando se for um gamer de bom gosto. Cheio de novas possibilidades, como a corrida com karts de asa-delta e os percursos subaquáticos, o jogo prova que não há limites para a franquia. Seja na terra, no ar ou na água, não há ambiente que Mario e sua turma não consigam transformar em terreno de corrida!



Será que veremos um novo Mario Kart no Wii U? Se o histórico da Nintendo se mantiver coerente, pode ter certeza que sim. E pode ter certeza também que será um jogo brilhante, honrando a tradição de 20 anos da mais influente – e divertida – franquia de videogame de todos os tempos! 

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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

por **Alberto Canen**

Revisão: Rafael Neves.
Diagramação:
Guilherme Vargas

A maioria dos nintendistas conhece muito bem o trabalho desenvolvido pela **Camelot Software Planning**. Quem já jogou algum game de golfe ou tênis do Mario lançado nos últimos 15 anos, ou um RPG da série Golden Sun, já teve a oportunidade de apreciar um dos muitos jogos criados por essa desenvolvedora. Mas nem sempre a Camelot teve essa vida fácil, com uma empresa como a Nintendo, que a valoriza e ajuda. Anos antes de desenvolver para a Big N, a Camelot já despontava no mundo dos games e vale a pena conferir como foi a sua dura jornada.

Sega Consumer Development Studio #4

A Camelot é conhecida hoje em dia por ser uma desenvolvedora que trabalha apenas para a Nintendo, mas antes disso, em 1990, ela foi fundada como uma divisão da Sega, então concorrente direta da Big N, não só em jogos como em consoles também.



O seu nome de batismo, **Sega Consumer Development Studio #4**, foi alterado em 1991 para um mais parecido com o que possui hoje, **Sonic! Software Planning (SSP)**. Essa mudança teve um objetivo específico, o de criar um jogo para Mega Drive (MD) chamado **Shining in the Darkness** - que viria a se tornar uma série e marca registrada da SSP - juntamente com a *Climax Entertainment*.

O presidente da empresa, até hoje, é o Hiroyuki Takahashi, que trabalhara desenvolvendo jogos da série Dragon Quest, em especial o IV (não seria por falta de experiência que o jogo iria fracassar). Ele convidou o seu irmão mais novo, Shugo Takahashi, para fazer parte da equipe e ser vice-presidente. Trabalham juntos desde então.



Um brilho na escuridão



O desenvolvimento da série **Shining Force** coincidiu com grandes mudanças da própria Sega. Com muitas alterações na sua diretoria e na forma de pensar, a criadora de Sonic acabou por não valorizar a equipe de Hiroyuki como eles mereciam.

Shining in the Darkness foi um sucesso e o jogo seguinte, **Shining Force** (MD, 1992), foi ousado em seu desenvolvimento.

O objetivo era criar um RPG diferente daqueles que existiam até então, valorizando o que os demais não faziam bem: as batalhas. Hiroyuki tinha em mente se basear na fórmula de lutas de Dragon Quest e deixá-la mais divertida. E foi com esse pensamento que o jogo foi criado.

O trabalho árduo da equipe foi recompensado com ótimas críticas e vendas excelentes. Até mesmo Hiroyuki ficou surpreso com a sua capacidade como desenvolvedor. Seria natural que a Sega resolvesse dar um maior apoio para um time vencedor como esse, mas não foi o que ocorreu. A Sega havia gradualmente se transformado em uma mega corporação, deixando de ser uma “empresa verdadeiramente orientada para softwares”, como dissera Hiroyuki. E como os irmãos Takahashi sempre prezaram pela liberdade no desenvolvimento de



Jogos lançados pela Camelot com datas de lançamento do Japão

Shining in the Darkness

1991 (Mega Drive/Genesis)

Shining Force

1992 (Mega Drive/Genesis)

Shining Force Gaiden

1992 (Sega Game Gear)

Shining Force Gaiden II: Sword of Hayja

1993 (Sega Game Gear)

Shining Force II

1993 (Mega Drive/Genesis)

Shining Force CD

1994 (Mega CD)

Shining Force Gaiden: Final Conflict

1995 (Sega Game Gear)

Os irmãos Takahashi jogam golfe pelo menos duas vezes ao mês. O handicap de Hiroyuki é 13 e o de Shugo, 8. Quanto menor o handicap, melhor o jogador.

Shining Wisdom

1995 (Sega Saturn)

Beyond the Beyond

1995 (PlayStation)

Shining the Holy Ark

1996 (Sega Saturn)



seus jogos, acabaram por serem deixados de lado da linha principal.

Ao produzirem **Shining Force II** (MD, 1993), a equipe já estava completamente alterada, e os Takahashi se viram rodeados de desenvolvedores iniciantes que, apesar de terem um bom potencial, não tinham experiência em produzir jogos. Ainda assim, com a liderança de Hiroyuki, eles cresceram juntos como um time e, apesar dos pesares,

conseguiram se virar muito bem.

Essa situação de descaso da Sega continuou na produção dos jogos seguintes da franquia, que passaram por diversos consoles (Game Gear e Mega-CD) até o seu último jogo para um console da Sega, em 1998, com **Shining Force III**, do Sega Saturn.

Rebatismo

A separação da Sega era inevitável, e em 1995 o esperado ocorreu, a empresa foi mais uma vez batizada, mas de forma definitiva, passando a se chamar como nós a conhecemos bem: **Camelot Software Planning**, e a ter o tradicional castelo como símbolo, deixando o Sonic para trás de vez.

Mesmo com o “divórcio”, a Camelot concordou em continuar produzindo a série Shining Force para a Sega, honrando um compromisso de não criar jogos para consoles concorrentes que prejudicassem a franquia. Apesar de que hoje em dia podemos encontrar Shining Force até mesmo em consoles da Nintendo (pelo Virtual Console), maior concorrente da Sega na época. Mas se até o Sonic se rendeu à Big N, não há porque se falar mais em concorrência entre as empresas, os tempos são outros. A “guerra” acabou!

nintendoblast.com.br

Everybody's Golf (Hot Shots Golf)
1997 (PlayStation)

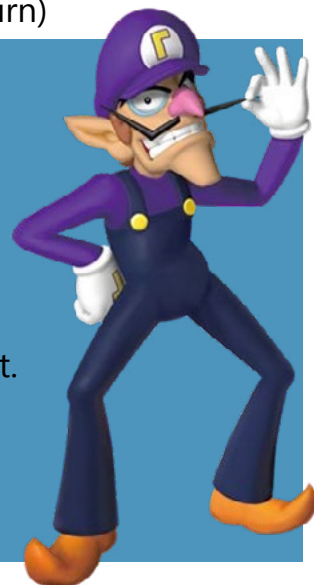
Shining Force III
1997 (Sega Saturn)

Shining Force III Scenario 2
1998 (Sega Saturn)

Shining Force III Scenario 3
1998 (Sega Saturn)

Shining Force III Premium Disc
1998 (Sega Saturn)

Waluigi foi criado por Fumihide Aoki, um funcionário da Camelot, e é dublado pelo próprio Charles Martinet. Sua primeira aparição foi em Mario Tennis (N64, 2000).



Everybody's Golf
1998 (PlayStation)

Mario Golf
1999 (Nintendo 64, Game Boy Color)

Mario Tennis
2000 (Nintendo 64, Game Boy Color)

Golden Sun
2001 (Game Boy Advance)

Mobile Golf
2001 (Game Boy Color)

Em busca da Távola Redonda

Depois de se tornarem uma empresa completamente independente, a Camelot precisava de novos ares. Diante disso, os irmãos Takahashi, em 1997, resolveram criar jogos inspirados em uma de suas paixões, o golfe. O resultado foi **Hot Shots Golf** (Everybody's Golf, na Europa), para o PlayStation.



O jogo foi um sucesso, tanto que virou uma franquia com diversos outros títulos. Entretanto, apenas o primeiro foi

desenvolvido pela Camelot. O time envolvido na produção do jogo, encabeçado por Masashi Muramori, separou-se para criar uma empresa independente, a *Clap Hanz*, que negociou com a Sony e criou os demais jogos da série.

Depois de mais uma decepção com uma empresa de consoles, a Camelot outra vez teve que procurar por uma nova casa. Para sorte de todos, principalmente dos jogadores, ela encontrou o lugar ideal, uma empresa que valoriza o seu trabalho, que não apenas produz hardware, como também é a maior produtora de games do mundo, finalmente os "cavaleiros" de Camelot chegaram à **Nintendo**.

Esportes de elite

A Camelot considera-se como uma empresa especializada em desenvolver RPGs, mas ao adentrar o mundo nintendista, os Takahashi resolveram primeiro criar um jogo de golfe para ganhar experiência de desenvolvimento no Nintendo 64 (N64).

O seu primeiro jogo na Nintendo foi **Mario Golf** (N64, 1999). Também podemos considerá-lo como o primeiro game da era moderna de jogos de esporte do Mario, tendência seguida por diversos outros títulos de variados esportes.

Golden Sun: The Lost Age

2003 (Game Boy Advance)

Mario Golf: Toadstool Tour

2003 (Nintendo GameCube)

Mario Golf: Advance Tour

2004 (Game Boy Advance)

Mario Power Tennis

2004 (Nintendo GameCube)

Mario Tennis: Power Tour

2005 (Game Boy Advance)

We Love Golf!

2007 (Wii)

New Play Control!

Mario Power Tennis

2008 (Wii)

Golden Sun: Dark Dawn

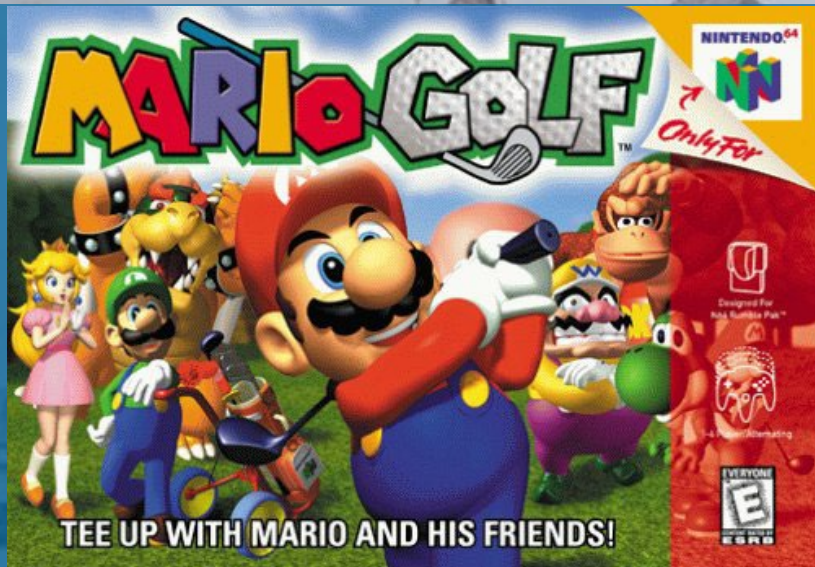
2010 (DS)

Mario Tennis Open

2012 (3DS)

Waluigi segura o símbolo da Camelot durante a abertura de Mario Golf: Toadstool Tour (GC, 2003).





A ideia era usar os personagens da franquia Mario em um game simples, de jogabilidade fácil e viciante, do tipo que não precisa muito tempo para aprender. Com uma fórmula dessas o resultado não poderia ser outro que não fosse o sucesso - tanto de vendas como de crítica.

Juntamente com a versão para o N64, a Camelot criou o Mario Golf para o Game Boy Color (GBC), introduzindo uma das características mais marcantes da franquia: elementos

de RPG. Mas ele aparece apenas nos portáteis. O motivo, segundo os Takahashi, é que os elementos de RPG são mais apropriados para uma experiência solo mais profunda, o que encaixa melhor no conceito dos jogos portáteis, enquanto os consoles de mesa prezam pela experiência multiplayer, possibilitando a reunião de toda a família em frente à TV.

No ano seguinte, a Camelot repetiu a fórmula de sucesso em um novo esporte de elite: o tênis. Usou a mesma política de simplicidade dos controles com visual típico de Mario e, da mesma forma que fez com o golfe, a sua versão para GBC trouxe elementos de RPG.

A mesma política bem sucedida nos games de golfe e tênis do Mario continuou na geração seguinte, no GameCube (GC) e Game Boy Advance (GBA), com a versão para portátil com características de um RPG.

Na geração atual, a Camelot apenas fez um port de **Mario Power Tennis** (GC, 2003), para valer-se dos controles de movimento do Wii. Já para o Nintendo 3DS, ela caprichou em um jogo novo, **Mario Tennis Open** (3DS, 2012), mas, para surpresa de todos, sem o tradicional modo de RPG característico das versões portáteis.

No logotipo de We Love Golf! (Wii, 2007) está o castelo símbolo da Camelot.



A Camelot também se juntou à Capcom para fazer um jogo exclusivo, **We Love**

Golf! (Wii, 2007) - um nome bem apropriado, considerando a paixão dos Takahashi pelo esporte. O plano inicial era criar um jogo estilo Mario Golf, usando personagens da Capcom, que por sua vez preferiu um jogo original da própria Camelot. Para não passar em branco, foram criadas algumas roupas de personagens da Capcom para desbloquear. O resultado foi um game divertido que fez um ótimo uso dos controles de movimento do Wii. Mais uma parceria que deu certo para a Camelot.

A chegada do Sol Dourado

A Camelot já havia acumulado bastante experiência de desenvolvimento em consoles Nintendo em 2001, quando fora lançado o novo portátil da Big N, o Game Boy Advance (GBA), e, apenas cinco meses depois, ela finalmente lançou o seu primeiro RPG para a empresa do Mario: **Golden Sun**.

Não apenas foi o primeiro RPG da Camelot em um console da Nintendo, como também o primeiro do GBA. Tratava-se de um jogo completamente original, em uma época em que a maioria dos jogos para o novo portátil eram *ports* do Super Nintendo. O game fez um excelente uso de toda a capacidade que o novo hardware tinha a oferecer, com visual 2D (pseudo 3D) semelhante a Donkey Kong Country muito bonito.

A Camelot colocou toda a sua experiência com RPGs em Golden Sun e o resultado foi um completo sucesso, de venda e crítica, angariando uma legião de fãs. Como era de se esperar, o jogo tornou-se uma franquia e a sequência não demoraria muito a vir.

Dois anos depois, em 2003, novamente Golden Sun viria a ajudar um novo console da Nintendo em sua estreia, dessa vez era o Game Boy Advance SP. E não demorou muito, apenas dois meses após o lançamento do novo hardware e **Golden Sun: The Lost Age** já estava disponível para os jogadores. Tratava-se de uma sequência direta do seu antecessor, mas sem grandes inovações. A intenção era apenas de continuar a história, não alterando muito nos demais aspectos do jogo. Ainda assim, a crítica e os fãs adoraram.





Um longo período de oito anos se passou entre *The Lost Age* e o novo lançamento para o Nintendo DS, **Golden Sun: Dark Dawn**. Os Takahashi ficaram preocupados pelos fãs terem mudado de geração após tanto tempo. Mas apesar de os jogadores estarem mais velhos, continuam gostando e acompanhando as franquias antigas: podemos contar mais um sucesso para a Camelot. A história se passa 30 anos depois do final do jogo anterior, com os filhos dos personagens sendo os protagonistas dessa vez.

Mais jogos da franquia podem ser aguardados, já que a série não está nem perto de ser finalizada, pois os dois primeiros games são considerados apenas como prólogo da história pelos autores. O Sol ainda tem muito o que brilhar nos estúdios da Camelot.



Um fã de Golden Sun inventou um boato em 2007 que o novo jogo da série estaria para ser lançado no Nintendo DS e se chamaria **Golden Sun: The Solar Soothsayer**. Até mesmo imagens do jogo em um DS Lite foram criadas. Muitos acreditaram, até que a farsa fosse desmentida por fontes oficiais. O autor da brincadeira, apenas conhecido como **Opium**, disse que a intenção era levantar uma discussão sobre o próximo jogo da série, que já estava em um hiato de cinco anos.



Bravos guerreiros de Camelot

Os irmãos Takahashi passaram por maus bocados no início da empresa, mas eles provaram que para ter sucesso no mundo dos games, basta ter talento para criar jogos interessantes e divertidos, coragem de procurar por novas "terras" e uma Nintendo para dar cobertura (!). Finalmente a Camelot pode fixar o seu castelo e continuar a conquista de muitos outros territórios. **N**



3DS



por **Alex Sandro**

Revisão: Alveni Lisboa.
Diagramação:
Guilherme Vargas

O Guia dos Deuses: Kid Icarus Uprising

Na última edição da revista Nintendo Blast, você pode curtir a nossa análise de um dos melhores jogos (se não, o melhor) do 3DS. Então, preparamos para você um guia especial, com estratégia de lutas, as características e atributos das armas, além de como obter aquele item que você deseja. Listamos também todos os powers e a localização dos Zodiac Chambers. Boa leitura e jogatina!

Estratégias de batalhas



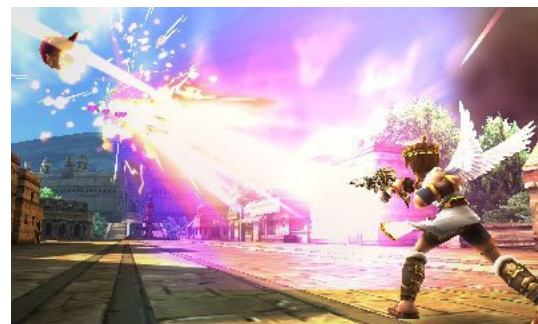
Air Battle

No ar, a melhor estratégia é não ficar parado. Procure movimentar Pit em círculos para esquivar dos disparos inimigos. O disparo carregado é uma boa estratégia para acabar com vários inimigos de uma vez. Também note que no canto inferior esquerdo da tela, há duas bolas azuis. Esse poder acaba com praticamente todos os inimigos na tela,

porém, é preciso usá-lo com sabedoria, já que ele é carregado de tempos em tempos;

Land Battle

As batalhas terrestres permitem uma maior movimentação, portanto, use e abuse da esquiva e de tiros com dash (movimentando o personagem e pressionando o botão de tiro simultaneamente). Também é possível usar os Powers, pressionando o direcional digital para baixo ou tocando no ícone na tela inferior;



Esquivando e refletindo ataques

Nas batalhas aéreas também é possível esquivar de disparos inimigos. Quando o disparo estiver próximo de Pit, movimente rapidamente o anjo para um lado para esquivar. Se movimentar rapidamente para o lado oposto ao esquivar, o disparo será refletido;

Sniper Mode

Para melhorar a mira quando for disparar, dê um duplo clique com a stylus na tela tátil. A visão ficará em primeira pessoa e com um zoom. Para voltar à visão normal, dê novamente um duplo clique.



Armas

É possível utilizar vários tipos de armas durante o game. Cada tipo de arma possui suas próprias características que influenciam no seu modo de jogo. Há nove diferentes categorias. Confira:

Blades

São as armas mais equilibradas presentes no game. Fáceis de manipular, são eficientes tanto em disparos à distância quanto em combates próximos.





Claws

As garras são excelentes para realizar combos corporais. Por serem leves, permitem uma rápida movimentação. Entretanto, com seu alcance curto, os disparos não acertam inimigos muito distantes.



Bows

Indicados principalmente para batalhas aéreas, os arcos disparam flechas teleguiadas rapidamente. São adequadas para ataques à média e longa distância e são divididas em duas lâminas para ataques próximos.



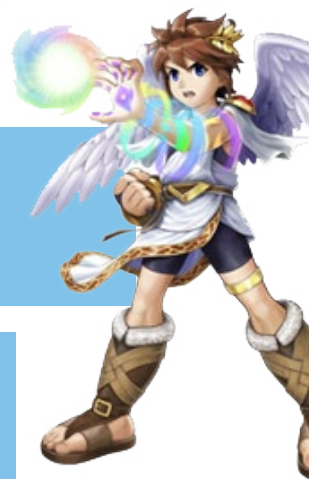
Staffs

Extremamente poderosos à longa distância, os Staffs funcionam como sniper rifles. Quanto mais distante do inimigo, maior é o dano causado.



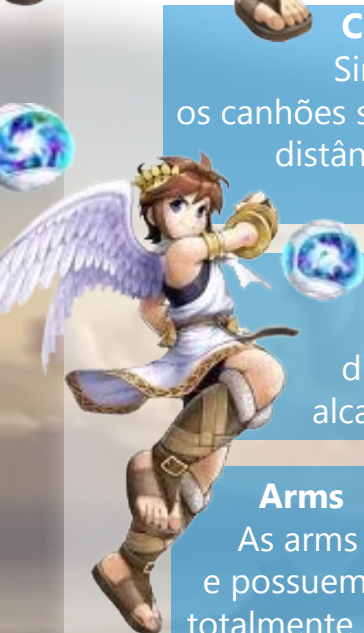
Palms

Os Palms convertem a vitalidade em ondas de choque e criam uma aura ao redor da mão de Pit. É prejudicial especialmente em inimigos que estão próximos.



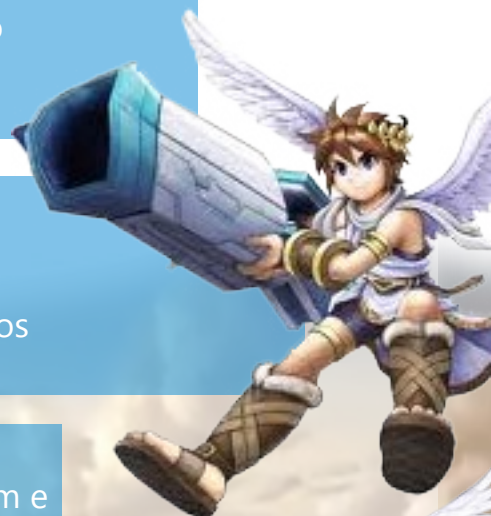
Clubs

Extremamente poderosos, causam um dano imenso em ataques próximos e tiros carregados. Por serem grandes e pesados, deixam o jogador lento, tanto na movimentação quando na realização dos golpes, mas refletem os disparos inimigos.



Cannons

Similar à arma de Samus na série Metroid, os canhões são usados no braço de Pit e são ótimos à distância. Disparam bombas individuais que causam danos em quem estiver dentro do raio de explosão.

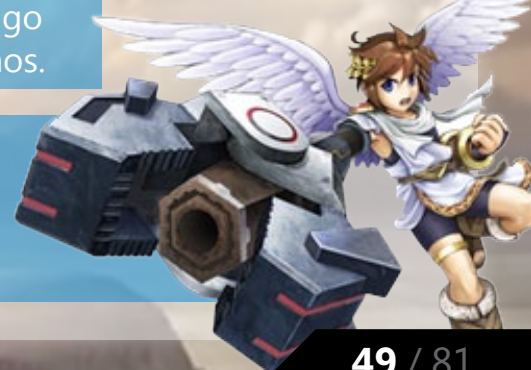


Orbitars

As orbs flutuam acima dos ombros do personagem e disparam dois tiros de uma única vez. Tem um longo alcance, mas não são vantajosas em ataques próximos.

Arms

As arms são utilizadas na mão direita de Pit e possuem um enorme poder de ataque. São totalmente eficazes em ataques a curta distância.



Atributos

Cada arma possui atributos que podem garantir vantagens durante os combates. Confira abaixo os principais atributos:



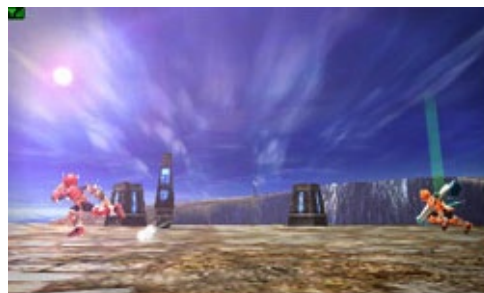
Range

Está relacionado ao alcance dos disparos. Quanto maior o range, maior o alcance e ele varia para cada tipo de arma. Por exemplo, as Orbitars normalmente têm o dobro do alcance dos Arms, ou seja, use-as para matar inimigos distantes e os Arms para combates próximos. Mas é interessante notar que pode haver variações.

Por exemplo, um Arm com seis estrelas de Range pode ter um alcance maior que uma Orbitars com uma ou duas estrelas.

Melee

Refere-se a quanto eficiente é sua arma em ataques próximos. Quanto maior o Melee, mais poderosos serão os seus ataques à curta distância. Por exemplo, Claws, Arms e Blades são os tipos de armas indicadas para quem gosta de ir no "mano a mano".

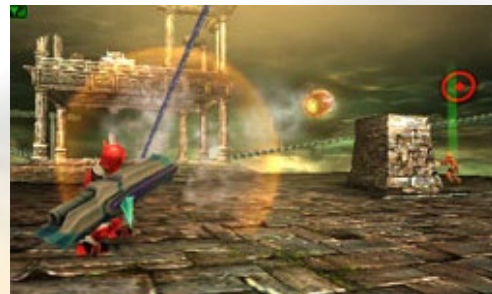


Weight

O peso da arma que você está usando interfere diretamente na sua velocidade. Assim, armas leves como Claws e Palms fazem com que você se movimente rapidamente, inclusive para escapar de situações críticas, enquanto armas pesadas, como os Cannons e Clubs, o deixam mais lento, porém, possuem ataques que causam mais dano.

Trajectory

Os disparos de cada arma possuem diferentes trajetórias. Desse modo, se você está usando as Claws, os tiros sempre seguirão uma trajetória reta. Além disso, os disparos são rápidos, mas podem ser bloqueados por obstáculos e paredes. Já os tiros dos Cannons possuem uma trajetória curva, ou seja, mesmo se o inimigo se esconder atrás de alguma parede ou pilastra, você poderá acertá-lo.



Homing Shots

Alguns tipos de armas possuem disparos que acertam automaticamente os inimigos. Os Bows são exemplos desse atributo. Assim, se um inimigo estiver dentro do seu campo de visão e alcance, ao disparar, o tiro irá acertá-lo. Já os tiros das Blades apenas acertarão os adversários se você mirar neles.

Modifiers

Os modificadores não afetam apenas o seu poder de ataque, mas também influenciam as habilidades durante os combates. Armas mais caras e poderosas possuem modificadores positivos. Quanto maior esse número, maior a duração do efeito ou do dano causado, dependendo do modificador (exemplo: +1, +2, etc.). Veja a lista dos Modifiers presentes em Kid Icarus: Uprising:

Modifiers ofensivos

Shot homing: aumenta a habilidade de sua arma de mirar nos inimigos automaticamente;

Shot range: aumentam o alcance dos seus disparos;

Melee dash attack: aumenta o dano em ataques próximos ao realizar um dash;

Melee combo: aumenta a força de combos em ataques próximos;

Standing ch. shot: aumenta o dano causado por disparos carregados quando você atira sem movimentar-se;

Forward-dash ch. shot: aumenta o dano causado por disparos carregados quando você realiza um dash para frente;

Side-dash ch. shot: aumenta o dano causado por disparos carregados quando você realiza um dash para a esquerda ou direita;

Backward-dash ch. shot: aumenta o dano causado por disparos carregados quando você realiza um dash para trás;

Standing cont. fire: aumenta o dano causado por disparos comuns quando você atira sem se movimentar;

Forward-dash cont. fire: aumenta o dano causado por disparos comuns quando você realiza um dash para frente;

Side-dash cont. fire: aumenta o dano causado por disparos comuns quando você realiza um dash para a esquerda ou direita;

Backward-dash cont. fire: aumenta o dano causado por disparos comuns quando você realiza um dash para trás;

Dash cont. fire: aumenta o dano causado por disparos comuns quando você realiza um dash em qualquer direção;

Dashed ch. shot: o dano causado por disparos carregados quando você realiza um dash em qualquer direção;

In-perial attack boost: aumenta o dano quando você está no Crisis Mode;

Full-health boost: aumenta o seu poder de ataque quando sua vida está no máximo;

Shot cancellation: permite que você cancele o seu disparo;





Combo: dá a oportunidade de causar mais hits durante um combo;

Power attack: aumenta o dano causado pelos Special Attack

Powers (Mega Laser, Land Mine, Explosive Flame, etc.):

Item attack: aumenta o dano causado por itens (Granade, Smart Bombs, etc.).

Modifiers Defensivos

Overall defense: reduz a quantidade de dano sofrida;

Melee defense: reduz a quantidade de dano sofrida por ataques próximos;

Shot defense: reduz a quantidade de dano sofrida por ataques à distância;

Knockback defense: reduz a possibilidade de ser derrubado;

Evasion: aumenta as chances de você realizar esquivas;

Health: aumenta a quantidade total de sua barra de vida;

In-peril autodash: permite que você esquive-se automaticamente quando estiver no Crisis Mode.

Stat effects

Confusion: faz com que seus adversários tenham a movimentação da retícula de mira e movimentação invertidas;

Petrification: concede a habilidade de petrificar o seu adversário;

Freezing: o inimigo é congelado e fica impossibilitado de se mover;

Paralysis: reduz consideravelmente a movimentação de quem for atingido pelo efeito;

Shaking: faz com que a retícula da mira movimente-se alternadamente durante o efeito;

Burning: concede a habilidade de queimar os inimigos durante os ataques;

Poison: a habilidade de envenenar os inimigos durante os ataques, causando mais dano;

Effect duration: aumenta a duração dos Stat effects;

Weakening: quando seu adversário é afetado por este efeito, a vida dele cai pela consideravelmente;

Recovery effect: reduz a duração de efeitos negativos (burning, poison, etc);

Status resistance: reduz a probabilidade dos Stats effects o afetarem.

Movement

Speed: aumenta a velocidade de sua movimentação (andando ou correndo);

Walking speed: aumenta a sua velocidade enquanto caminha;

Running speed: aumenta a sua velocidade enquanto estiver correndo;

Stamina: permite que você corra e realize dashes por mais tempo.

Conseguindo novas armas

Pit começa a jornada com uma arma padrão e há várias formas de se obter diferentes armas no jogo:

Inimigos e baús

É importante notar que várias armas são obtidas ao acabar com inimigos e encontrando baús espalhados pelos cenários. Aumentando a intensidade no Fiend's Cauldron, você encontra armas ainda mais poderosas;



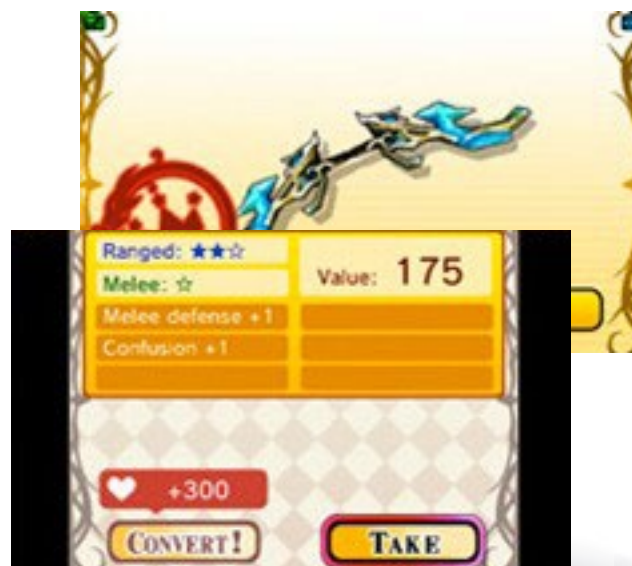
Gastando corações

Quanto maior a intensidade, mais corações você recebe de prêmio. Você pode comprar armas na opção Redeem Hearts, no menu Arms Altar. Se quiser se desfazer delas, basta ir à opção Convert to Hearts para ganhar corações descartando-as;

Multiplayer

Uma das melhores formas de se obter armas poderosas, com altos valores e bons modifiers, é no modo online. Após

as batalhas, você pode receber uma nova arma e também participar de um sorteio (que acontece em algumas batalhas) para ganhar outra;



Weapon Gems

A cada dia você recebe uma weapon gem pelo SpotPass. Mas você também pode criar gems para transferir para outros portáteis pelo StreetPass. Fundindo-as, você pode conseguir novas armas, entretanto, é preciso pagar com hearts pela fusão. Também há a opção de converter as gems em hearts;

Fundindo armas

Na opção Arms Altar, você pode fundir as suas armas para obter outras. **Se você notar, há armas que**



Para cada tipo, há doze armas diferentes que são numeradas de acordo com a tabela abaixo. Para verificar qual arma resultará após a fusão, basta somar os respectivos números de identificação. Por exemplo, se você quiser fundir uma First Blade com uma Burst Blade, o resultado será uma Bear Claws. Como sabemos?

Primeiramente, note que após a fusão de duas Blades sempre será uma Claws. Então, como a First Blade está na tabela como número 1 e a Burst Blade como número 2, somando-os, resulta em 3. Portanto, a Claws número 3 é a Bear Claws.

Se a soma dos números de identificação das armas ultrapassar 12, você precisará subtrair essa soma pelo próprio número 12. Como assim? Por exemplo, suponhamos que você queira fundir uma Kraken Arm com um Dark Pit Staff. A fusão de um Arm com um Staff resultará em uma Orbitars.

Então, observando a tabela de números de identificação, notamos que a numeração da Kraken Arm é 11, e que a numeração do Dark Pit Staff também é 11. Somando-os o resultado é 22. Como esse número é maior que 12, subtraímos pelo próprio 12. Portanto, $22 - 12$ resulta em 10. A Orbitars identificada como número 10 é a Aurum Orbitars.

O interessante é pensar em uma cadeia de fusões para gerar aquela arma que você tanto deseja. A vantagem é que as armas mantêm alguns dos Modifiers



Clubs	Bows	Arms
1. Ore Club	1. Fortune Bow	1. Crusher Arm
2. Babel Club	2. Silver Bow	2. Compact Arm
3. Skyscraper Club	3. Meteor Bow	3. Electroshock Arm
4. Atlas Club	4. Divine Bow	4. Volcano Arm
5. Earthmaul Club	5. Darkness Bow	5. Drill Arm
6. Ogre Club	6. Crystal Bow	6. Bomber Arm
7. Halo Club	7. Angel Bow	7. Bowl Arm
8. Black Club	8. Hawkeye Bow	8. End-All Arm
9. Capricorn Club	9. Sagittarius Bow	9. Taurus Arm
10. Aurum Club	10. Aurum Bow	10. Upperdash Arm
11. Hewdraw Club	11. Palutena Bow	11. Kraken Arm
12. Magnus Club	12. Phosphora Bow	12. Phoenix Arm

Claws	Orbitars	Blades
1. Tiger Claws	1. Standard Orbitars	1. First Blade
2. Wolf Claws	2. Guardian Orbitars	2. Burst Blade
3. Bear Claws	3. Shock Orbitars	3. Viper Blade
4. Brawler Claws	4. Eyetrack Orbitars	4. Crusader Blade
5. Stealth Claws	5. Fairy Orbitars	5. Royal Blade
6. Hedgehog Claws	6. Paw Pad Orbitars	6. Optical Blade
7. Raptor Claws	7. Jetstream Orbitars	7. Samurai Blade
8. Artillery Claws	8. Boom Orbitars	8. Bullet Blade
9. Beam Claws	9. Gemini Orbitars	9. Aquarius Blade
10. Cancer Claws	10. Aurum Orbitars	10. Aurum Blade
11. Viridi Claws	11. Centurion Orbitars	11. Palutena Blade
12. Pandora Claws	12. Arlon Orbitars	12. Gaol Blade

Staves	Cannons	Palms
1. Insight Staff	1. EZ Cannon	1. Violet Palm
2. Orb Staff	2. Ball Cannon	2. Burning Palm
3. Rose Staff	3. Predator Cannon	3. Needle Palm
4. Knuckle Staff	4. Poseidon Cannon	4. Midnight Palm
5. Ancient Staff	5. Fireworks Cannon	5. Cursed Palm
6. Lancer Staff	6. Rail Cannon	6. Cutter Palm
7. Flintlock Staff	7. Dynamo Cannon	7. Pudgy Palm
8. Somewhat Staff	8. Doom Cannon	8. Ninja Palm
9. Scorpio Staff	9. Leo Cannon	9. Virgo Palm
10. Laser Staff	10. Sonic Cannon	10. Aurum Palm
11. Dark Pit Staff	11. Twinbellows Cannon	11. Viridi Palm
12. Thanatos Staff	12. Cragalanche Cannon	12. Great Reaper Palm

Powers

Os poderes podem ser utilizados tanto no modo solo quanto no multiplayer (exceto alguns). Eles variam desde poderes de ataque, magias ou até mesmo para recuperar vidas. Alguns podem ser obtidos em baús, nas batalhas multiplayer e realizando objetivos específicos na opção Treasure Hunt. No menu, ao clicar em Vault, há a opção Power Portrait. Você saberá quando encontrou todos os powers ao completar o quadro. Confira a seguir a lista de todos os poderes presentes em Uprising:

Recovery Powers



Crisis Recovery: tira o seu personagem do Crisis Mode (quando no marcador de vida fica apenas o símbolo de uma asa);



Effect Recovery: ele anula efeitos de poison, burning, confuse, petrify, paralysis, freezing e do poderes Eggplant e Tempura;



Health Recovery: recupera um pouco da sua vida;



Pisces Heal: aumenta sua vida ao tomar ataques.

Attack Enhance



Autoreticle: mira automaticamente nos inimigos durante o ataque;



Burn Attack: deixa os inimigos em chamas;



Confuse Attack: faz com que os inimigos fiquem confusos ao atacá-los, prejudicando a movimentação e mira deles;



Eggplant Attack: transforma o inimigo em berinjela e impede que ele ataque;



Energy Charge: energiza o seu ataque, causando mais dano. Entretanto, ao sofrer algum dano, ele é anulado;



Freeze Attack: congela os inimigos por um curto período de tempo;



Homing Boost: melhora a habilidade Homing Shots (de disparos que acertam automaticamente inimigos dentro do seu campo de visão);



Instant Death Attack: faz com que seu ataque mate o inimigo na hora. Funciona apenas no modo Solo.



Invisible Shots: os seus tiros ficam invisíveis por um curto período de tempo;



Libra Sponge: usa os ataques que receber para fortalecer o seu próprio ataque;



Paralyze Attack: o seu ataque paralisa o inimigo, prejudicando a movimentação e a esquiva dele;



Petrify Attack: aumenta as chances de petrificar algum inimigo durante o ataque;



Poison Attack: ao atacar algum adversário, ele será envenenado;



Power Thief: ao atacar o inimigo com um ataque Melee, você rouba um power dele. Funciona apenas no Together Mode;



Quick Charge: diminui o tempo para carregar tiros;



Random Effect: quando você atacar, algum efeito random será ativado (poison, paralysis, shaking, freezing, etc.);



Shake Attack: durante seus ataques há chance de causar choque nos adversários, prejudicando a mira (apenas no Together Mode);



Slip Shot: faz com que seu tiro atravesse paredes;



Spin Attack: ao usá-lo, faz com que os adversários fiquem tontos.



Tempura Attack: transforma o adversário em um camarão empanado, fazendo com que ele perca stamina rapidamente;



Weaken Attack: enfraquece o adversário, reduzindo a vida dele pela metade;



Weak-Point Reticle: mira diretamente no ponto fraco dos inimigos (funciona apenas no modo Solo).

Special Attack



Black Hole: cria um buraco negro que suga inimigos que estão próximos;



Explosive Flame: causa uma enorme explosão de fogo;



Heavenly Light: uma luz ilumina o seu personagem e causa dano em inimigos que se aproximam;





Idol Transformation: transforma os inimigos em Idols (funciona apenas no Solo Mode);



Land Mine: você planta uma bomba invisível no chão;



Mega Laser: lança um poderoso raio de luz horizontal na direção da sua mira;



Meteor Shower: invoca uma chuva de meteoros que atingem seus adversários;



Reflect Barrier: cria uma barreira que reflete disparos;



Spite: você utiliza o restante de sua vida para causar uma gigante explosão (apenas no Together Mode).

Movement



Angelic Missile: transforma você em um míssil para atingir inimigos;



Jump Glide: realiza um salto e durante a queda faz com que você caia lentamente.



Rocket Jump: lança o jogador para o alto, como um foguete;



Sky Jump: seu personagem dá um salto ao usar esse power. Indicado para esquivar de ataques;



Super Speed: deixa o seu personagem super veloz;

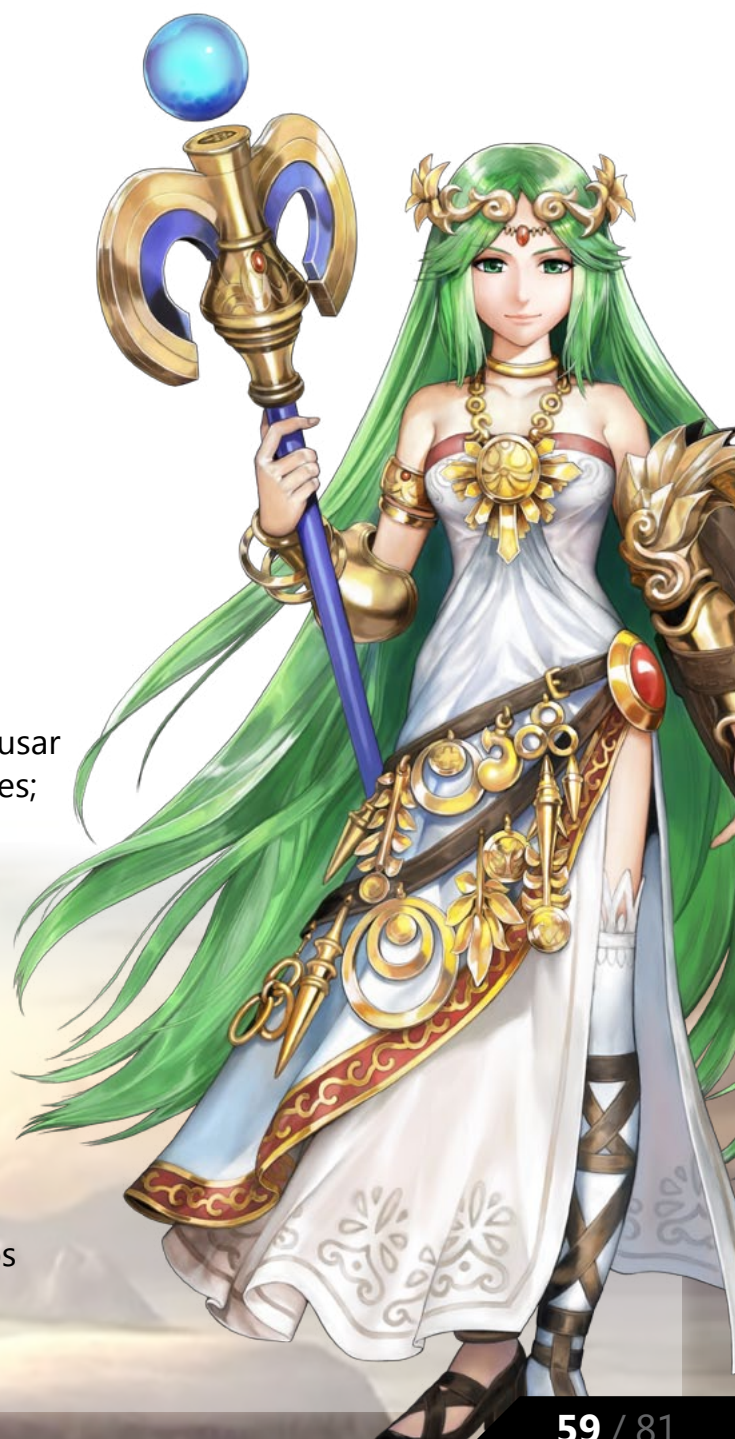


Warp: você se teletransporta para outro local (funciona apenas no Together Mode).

Inflict Effect



Darkness: escurece a tela para os adversários (funciona apenas no Together Mode);





Interference: usado apenas no Together Mode, impede que seus adversários vejam o seu status e o poder que está usando;



Virus: utilizado para enfraquecer e petrificar os adversários (só pode ser usado no Together Mode).

Special Effect



Bumblebee: faz com que você esquive de todos os ataques inimigos;



Counter: evita tomar ataques pelas costas, contra-atacando automaticamente investidas de inimigos;



Heart Booster: aumenta temporariamente o número ganho de Hearts ao acabar com inimigos (usado apenas no Solo Mode);



Playing Dead: engane seus adversários fingindo que morreu, e fique invisível para atacá-los;



Transparency: seu personagem fica invisível, podendo ser usado para passar despercebido ou atacar inimigos.

Ability Enhance



Aries Armor: reduz o dano recebido, além de impedir efeitos como poison, paralyze e shake;



Brief Invincibility: permite que você fique invencível por alguns segundos;



Lightweight: deixa o seu personagem mais veloz e incansável, porém, o dano sofrido faz com que perca mais vida;



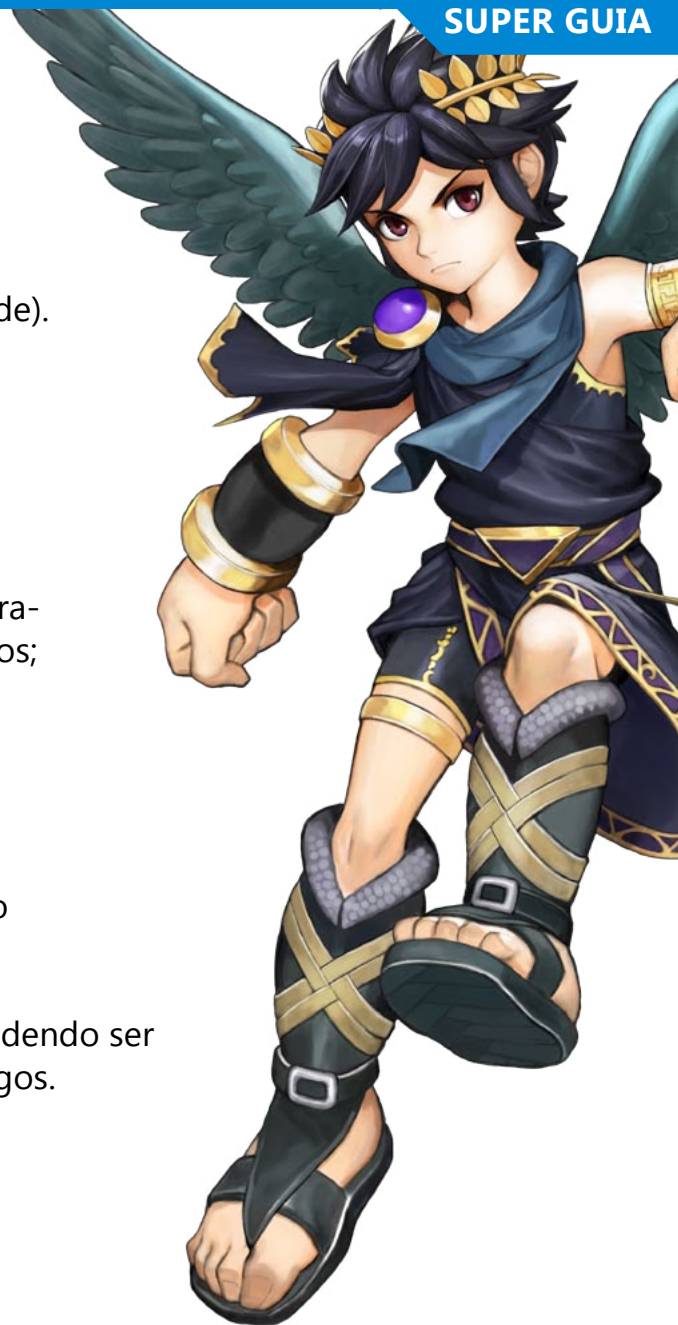
Tirelessness: permite que você corra durante o tempo do efeito sem ficar cansado;



Super Armor: aumenta o poder de sua defesa, diminuindo o dano sofrido;



Trade-Off: usa a sua barra de vida para aumentar os seus atributos. O tempo de duração depende do quanto de vida você tem.



Item



Double Item: dobra o efeito dos itens adquiridos (Granades, Smart Bombs, etc.);



Item Vacuum: atrai os itens que aparecem para próximos de você (só é usado no Together Mode). É excelente para pegar as Daybreaks Pieces;



Throwing Boost: aumenta o alcance dos itens arremessados (Granade, Smart Bomb, etc.).

Miscellaneous



Celestial Firework: celebre Lady Palutena com fogos de artifícios no céu;



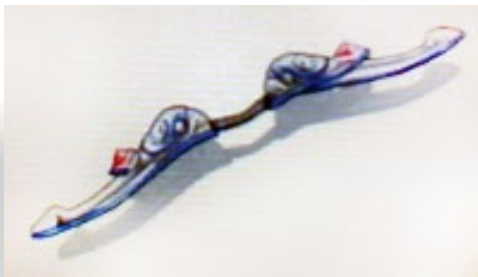
Fortune's Jukebox: troca a música do jogo aleatoriamente;



Random: ativa um poder qualquer aleatoriamente.

Zodiac Chambers

Em determinados capítulos há Zodiac Chambers. Eles ficam em locais escondidos e desbloqueiam armas e powers. Confira a seguir quais são as armas e poderes liberados ao encontrar os Zodiac Chambers e a localização dos mesmos:

**Sagittarius Bow**

Chapter 2 - Ao passar pela pequena ponte, você descerá as escadas. A espécie de cortina na parede é falso, basta atravessá-lo para achar o Zodiac Chamber.

Taurus Arm

Chapter 4 – Na sala com os machados, caia abaixo no buraco com luz para encontrar o Zodiac Chamber.

**Gemini Orbitars**

Chapter 6 – Na área à direita da fonte, há vários inimigos e um buraco. Você cairá em um local escuro. Aproxime-se do fundo, ao lado esquerdo, e a passagem aparecerá.

Cancer Claws

Chapter 8 – Na sala com os círculos amarelos no chão, utilize a primeira plataforma lilás para subir. Ignore a outra plataforma lilás e siga o caminho ao lado. Caia e entre na porta.



Leo Cannon

Chapter 10 – Ao acertar o dispositivo para fazer a grande estrutura de pedra cair, saia pela porta. Na área seguinte, há um caminho à esquerda e o Chamber estará na ponta do abismo.



Virgo Palm

Chapter 12 – Após passar por um túnel onde o inimigo voador de ossos aparece, você enfrentará outros. Após a luta, ignore a plataforma azul que aparece. No canto, ao lado do caminho que você veio, terá uma pequena plataforma que irá descer e te levar ao caminho do Chamber.



Libra Sponge

Chapter 14 - Ao chegar à porta que leva ao chefe, no lado direito haverá um caminho bloqueado por choques. Atravesse-o com um movimento de dash, pressionando 'L' para chegar ao Chamber.

Scorpio Staff

Chapter 16 - Ao entrar no Aether Ring, avance e descerá por um buraco no chão. Enquanto estiver descendo, procure mover a câmera para encontrar a passagem que leva ao Chamber.



Aries Armor

Chapter 18 - Ao sair da estrutura, haverá um caminho à esquerda da Hot Spring. Siga por ele e entre pela porta para encontrar o Chamber.

Capricorn Club

Chapter 20 - Na área onde estão as celas da prisão, você verá o Chamber. Na última cela, mate o inimigo e atravesse a parede, que é falsa, para chegar ao Chamber.



Aquarius Blade

Chapter 23 - Na área dos rails cor de rosa, ao descer na área rochosa após o segundo rail, volte por ele e não salte para o outro, assim chegará ao Chamber.

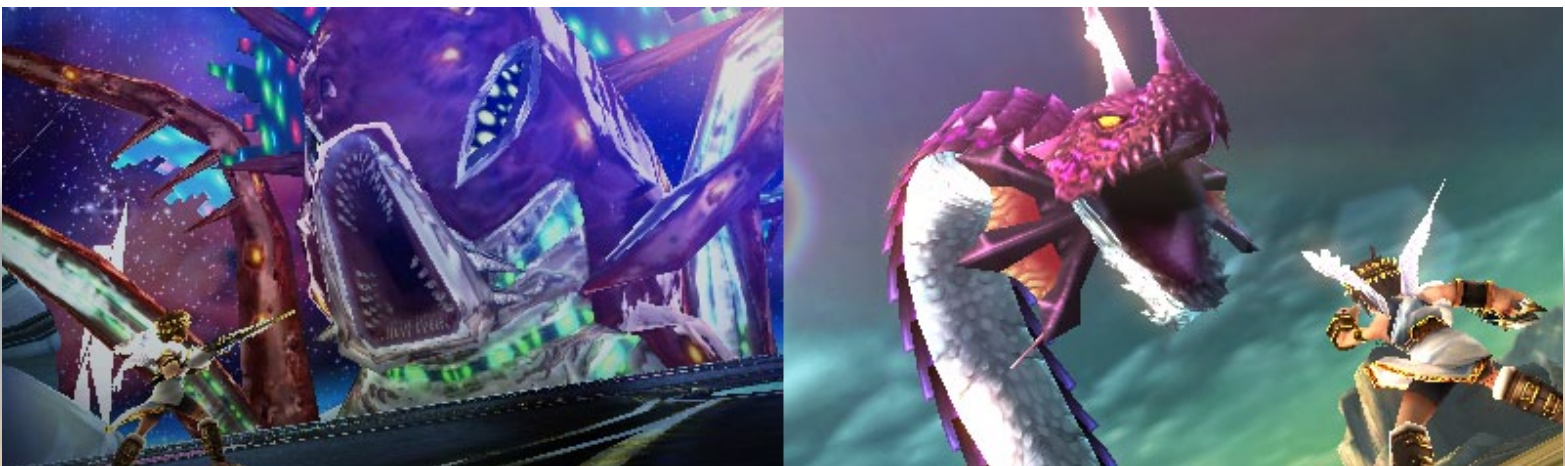
Pisces Heal

Chapter 24 - Após falar com Lord Dyntos e subir pela plataforma, siga pelo caminho da direita para encontrar o Chamber.



Extras

Boss Rush Mode: para destravar o desafio de enfrentar todos os chefes, basta terminar o capítulo 25;



Referência à Kid Icarus (NES): quando morrer, mantenha o Circle Pad para baixo durante a cena em que mostra o caldeirão caindo. Você verá uma cena com um Reaper da versão de Kid Icarus do NES;

Idols: os Idols são colecionáveis em Uprising, semelhante aos troféus do Super Smash Bros. Brawl. No total são 407. Você pode destravá-los completando objetivos na opção Treasure Hunt, visualizando os cartões de realidade aumentada na opção AR Cards, usando o power Idol Transformation ou com os Idols Toss, que são ganhos conforme você vai jogando. A




porcentagem indica as chances de conseguir um Idol inédito;

Fiends Cauldron: na hora de selecionar a intensidade, fique tocando no caldeirão na tela inferior. Ele irá girar e ficar irritado;

Bagunçando os menus: se manter a stylus sobre qualquer ícone na tela inferior e arrastá-lo, é possível bagunçar o menu. Mas ele é organizado automaticamente;

Hades após os créditos:

após terminar o jogo, deixe os créditos passarem e espere cinco minutos. Hades aparecerá e ameaçará excluir o seu save;

Viridi ou Palutena: ao terminar o jogo uma vez, no menu Options aparecerá na opção Other as Hidden Options. Você pode optar por retirar os diálogos e alterar o menu entre Palutena ou Viridi. 



MARIO É O REI DAS QUADRAS EM MARIO TENNIS OPEN!



JÁ NAS BANCAS

www.nintendoworld.com.br



facebook.com/NintendoWorld



@redacao_nw

TAMBOR



AYA

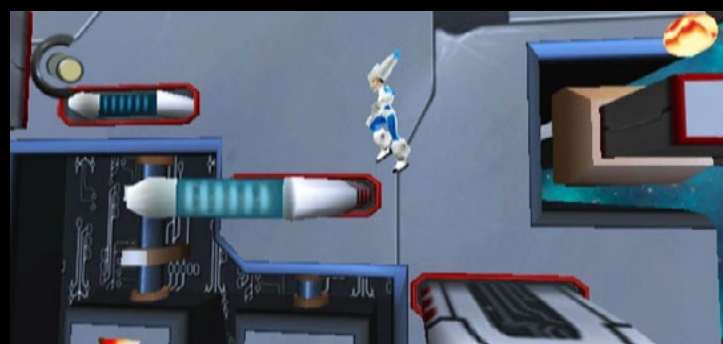
AND THE CUBES OF LIGHT

Um mundo sobre o universo, repleto de puzzles em uma atmosfera móvel. Este é o cenário de *Aya and the Cubes of Light*, um dos mais recentes lançamentos para WiiWare que o levará para mundos em cubos, passando por toda a gravidade existente. Diversos quebra-cabeças exaltarão a sua capacidade lógica e exploratória, e estarão presentes ao longo deste árduo e divertido game de plataforma enigmático. Prepare-se para sentir enjoo e caminhe conosco no espaço sideral sobre cubos futuristas.

Aya e as Galáxias

A história do game é protagonizada por Aya, uma garota espacial que tem a missão de restaurar o poder dos Cubos, e assim, fazer com que eles entrem em órbita e comecem a girar novamente. Para isso, terá que retornar as Energy Packs, fonte

principal para o restabelecimento do poder dos cubos, aos seus slots, fazendo o trabalho de "arrumar a casa", ou seja, de achar e pôr cada um em seu devido lugar de origem.



Logo após ver o conceito básico do jogo, este nos faz lembrar Mario Galaxy, com suas investidas na área da hipnotização atmosférica e por pulos contra a gravidade situacional. A heroína deverá passar por três constelações, cada uma possuindo 10 estágios em forma de Cubos. Ao longo do percurso, o jogador também deve coletar algumas esferas douradas, tendo que, para isso, solucionar a melhor forma de alcançá-las. Desta forma, a gravidade será sua guia e as plataformas que vierem pela frente deverão ser pensadas na forma em como serão aproveitadas. Inimigos estarão nos lugares mais desconfortantes, tudo para deixar mais dificultoso todo o estratagema, mas será a exploração e busca por novas passagens a sua maior rival.

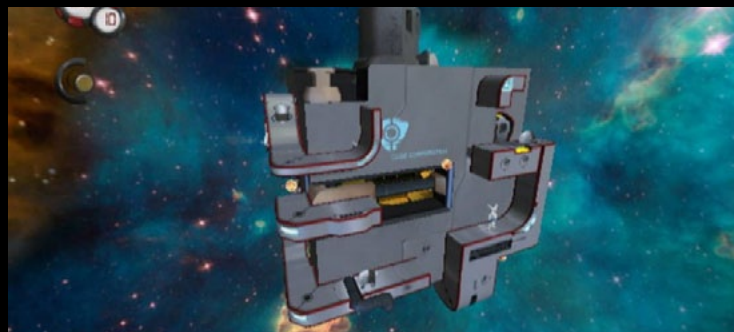
Um Mundo de Blocos

O jogo é um misto de exploração e puzzle, de dificuldade progressiva, mas que lhe arrancará suspiros de alívio e emoção de dever cumprido após a resolução dos estágios. Portanto, dedicação e pensamento lógico serão essenciais para fazer valer a pena este grande conteúdo. Ativação de portais, acionamento de mecanismos, abertura de passagens, caminhadas de cabeça para baixo e muito mais fazem parte de sua rotina a bordo dos continentes cubiculares.

Aqui segue a premissa dos gráficos e ambientes

simples, porém, sem perder o uso dos sensores de movimento. Os cenários não

são tão diferenciados uns dos outros, porém, a variedade dos puzzles é bem aceita. Alguns movimentos com o WiiRemote e também com o Nunchuk são requeridos. Nada demais, mas que talvez não fizessem tanto sentido a exemplo de como o personagem pula com o chacoalhar do controle. A trilha sonora futurista também se repete, mas por vezes também é deixada de lado devido à concentração e ao estilo de jogo.



Construído pela desenvolvedora de sistemas alemã Object Vision Software AG, Aya and the Cubes of Light é mais um novo sopro a embarcar na loja online do Wii e que merece atenção. O jogo é digno de cumprir bem o seu papel e até mesmo de ser muito querido pelos jogadores. Assim, deixe os cubos embarcarem em seu Wii e se divirta em um dos melhores games da rede online da Nintendo atualmente, por 1000 Nintendo points.



por **Alberto Canen**

A Enjoy Gaming Ltd., jovem empresa do Reino Unido, fundada em 2009, e já bem conhecida dos nintendistas que curtem um puzzle e compram pelo eShop, pelo seu lançamento anterior, Pyramids, nos presenteia com mais um joguinho de blocos. Dessa vez, a empresa traz um jogo com uma proposta nova e interessante, a de criar o seu próprio game estilo Tetris, através de diversas opções predefinidas. Block Factory faz jus ao seu nome e é mais um lançamento que vale a pena conferir como ficou.

jogo que tenha as suas preferências.

Assim que se começa a jogar, percebe-se um uso muito sutil do efeito tridimensional, muito parecido com aqueles encontrados nos games 3D classics. A música do jogo é constante e, apesar de ser agradável, depois de um tempo enjoa pela mesmice, deixando claro que os desenvolvedores se detiveram mesmo com a parte em que o jogador pode construir o seu próprio jogo, não com a jogatina em si.



A pequena fábrica de blocos

O grande diferencial do game, como já ficou claro, é a possibilidade de criar o seu próprio puzzle, fazendo uso das diversas opções predefinidas que o Block Factory oferece. E não precisa ser um exímio designer para poder fazer o serviço bem feito e nem se preocupar em gastar horas para fazer

Apesar de a proposta ser a de criar o seu próprio game, existem nativamente quatro opções prontas para jogar, que servem como exemplos de resultados possíveis das criações, mas também retira a obrigação de criar para jogar, podendo mesmo nem utilizar essa oficina de blocos. Entretanto, a parte mais interessante está justamente na possibilidade de editar um

a sua montagem, pois trata-se de uma experiência das mais fáceis e rápidas, seguindo um passo-a-passo bastante intuitivo.

Ao todo são 28 espaços vazios para poder salvar um game novo, o que dá ao jogador a possibilidade de criar esse mesmo número de jogos diferentes sem ter que apagar os já feitos, o que seria um verdadeiro balde de água fria para os empolgados novos "desenvolvedores", ansiosos por diversificar suas criações.

O primeiro passo é escolher o tema de fundo e, em seguida, os tipos de blocos e as suas cores. Depois é hora de selecionar as formas dos blocos que serão utilizadas - até 8 possíveis - e como as cores serão distribuídas neles, se serão de uma cor apenas ou coloridos aleatoriamente.

Depois dessa fase mais visual, seguem as opções de controle da jogabilidade, como a possibilidade de rotacionar os blocos ou permitir que eles apenas sejam movidos para os lados, ou ajustar a velocidade com que eles caem e se para passar de nível será por tempo ou por número de vezes que se detonou os blocos. Enfim, todas aquelas regrinhas básicas podem ser ajustadas. Mas não é possível fazer qualquer tipo de inovação, apenas valer-se das predefinições que o jogo oferece.

Uma opção de pré-visualização fez bastante falta, uma vez que é necessário finalizar a criação para só então analisar como ficou o jogo, não podendo fazer



as pequenas modificações de ajuste que são comuns em experiências. Para poder alterar algo, será necessário passar por todo o processo, desde o início.




Compartilhando a sua criação

Assim como aconteceu em Pyramids, Block Factory também faz uso do StreetPass e códigos QR, mas de forma diferente: em vez de conseguir novos níveis de bônus como aquele, é possível apenas criar um jogo e compartilhar, assim como receber pelas mesmas formas.

Existem opções de temas de fundo e tipos de blocos para serem desbloqueados através de moedas de jogo, mas nada que acrescente algo relevante, mas apenas novos adereços.

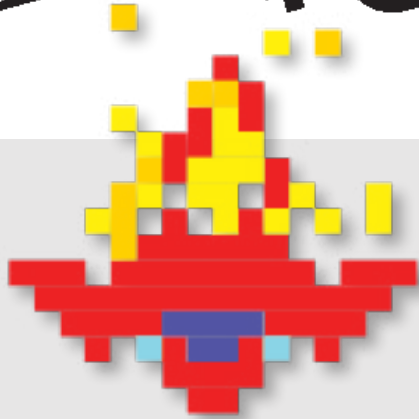
Ideia Antiga com roupagem nova

Block Factory é muito simples e nem de longe faz uso de toda a capacidade do 3DS. A sua grande aposta está na possibilidade de criar um jogo com opções predefinidas, mas que resultam tão somente em um puzzle bem enfeitado, com um visual 3D muito suave e quase irrelevante. Mas pelo preço de R\$ 6,99, vale a pena conferir a novidade, nem que seja para ter um "Tetris" com uma roupagem nova. 

Nostalgia Nintendo: Radar Scope

por **Felipe Antunes Calvi**

**NINTENDO
BLAST** + **Nintendo[®]
World**



Aventuras espaciais existem desde os tempos mais primórdios da indústria do cinema e nos encantam até os dias de hoje. Com os games não é diferente. Em novembro de 1980, quando a Nintendo estava engatinhando no mercado de jogos eletrônicos, era lançado nos Estados Unidos um jogo de naves espaciais e alienígenas, aproveitando o sucesso que o tema fazia na época, embalada por grandes produções como Star Wars. Foi assim que surgiu Radar Scope, um dos primeiros títulos da companhia.

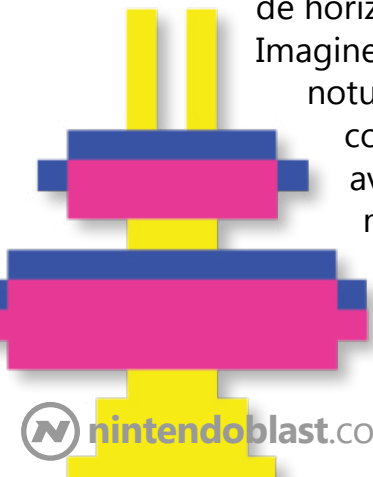
Talvez você nunca tenha ouvido falar nele nem tenha vivido na época da febre das máquinas de fliperama, mas Radar Scope é bem simples: o objetivo é destruir as naves inimigas e salvar a Terra da invasão alienígena. A história já era batida naquela tempo, pois a Taito, que hoje pertence à Square Enix, já havia feito isso com Space Invaders em 1978. Então por que Radar Scope é tão importante? Em partes, por causa da má recepção da aventura nos EUA.

Guerra tridimensional

Além de ter sido o primeiro jogo de Miyamoto, trazia inovações para a época: um visual que buscava levar os jogadores à experiência de um ambiente tridimensional. Isso mesmo! Na tela tínhamos linhas pontilhadas azuis com paralelos e meridianos, como no globo terrestre, representando um radar no interior de uma nave. As linhas horizontais ficavam cada vez mais próximas à medida que se distanciavam da parte inferior da tela, gerando uma perspectiva de horizonte, podendo separar Terra e espaço.

Imagine como se você estivesse admirando o céu noturno sobre o horizonte e naves espaciais comesçassem a se aproximar de você. Elas avançavam em grande número e, quanto mais perto, mais ficavam maiores. Isso dá até medo de imaginar, mas é esta a sensação que o jogo tentou transmitir na época.

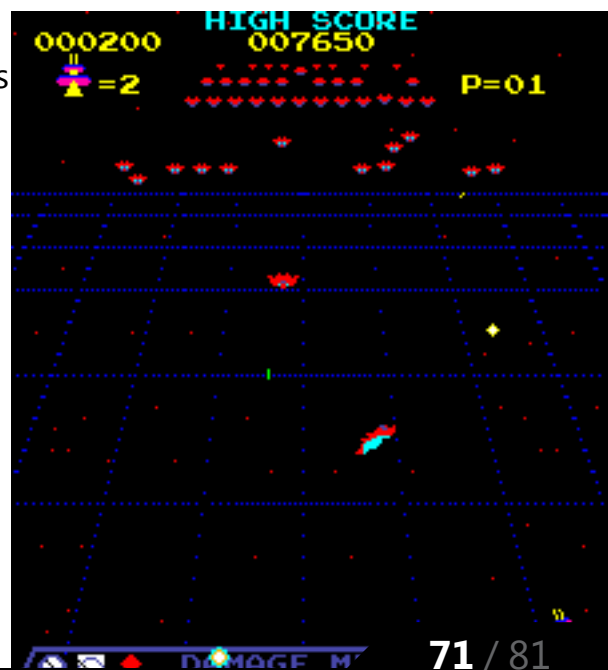
A junção disto tudo é o radar em si, daí o nome Radar Scope, através



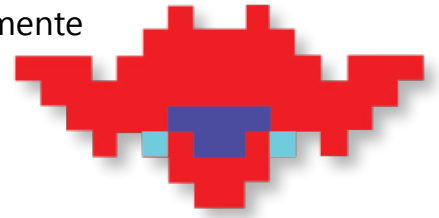
do qual víamos as naves inimigas. Era preciso combatê-las a bordo do Sonic Spaceport, um canhão de alta tecnologia que lançava raios laser contra os extraterrestres. Como capitão, você teria que destruir 48 naves alienígenas em cada fase, antes que elas destruíssem sua base. Algumas naves gostavam de pregar peças, investindo fortemente contra você. Outras, ao serem acertadas, caíam em sua direção pegando fogo. Era necessário ser rápido para desviar. Não se tratava apenas de um jogo de tiro para qualquer lado. Você devia ter olhos vivos. O jogo não era nada fácil e as coisas dificultavam ao longo dos níveis. As naves mudavam de cor assim como sua velocidade e poder de fogo. Algumas bombas miravam sua direção e podiam atingir seu Damage Mater, uma tira de quadradinhos verdes que ficavam vermelhos a cada dano tomado. Você dava até três tiros de uma vez, contudo, caso seu Damage Mater estivesse muito danificado, seu poder de fogo diminuía. Felizmente, ele era restaurado a cada nível superado.

Defenda seu planeta

"Captain, your duties are to shoot 48 UFOs. Good luck!!" A tela de boas-vindas do jogo era acompanhada de um barulho estridente de sirene. A ação começava com duas vidas no contador, incluindo a vida zero. Novas vidas eram dadas de acordo com certo número de pontos, não seguindo um padrão na pontuação. Caso suas vidas acabassem, o jogo voltava ao início. Mas como em todo fliperama, você marcava seu nome na lista dos recordes e tentava bater a pontuação de seus concorrentes. Também era possível jogar com um amigo. A cada vida perdida, a vez era passada para o próximo jogador e assim por diante. Não era um modo cooperativo. Ao morrer, você dava lugar ao outro jogador, que iniciava do nível zero, mas você continuava de onde parou. Havia três tipos de máquinas usadas pelo Radar Scope nas casas de



fliperama: cabines clássicas, aquelas verticais com a tela do jogo levemente inclinada para dentro; cabines de luxo, cobertas com assentos, para simular ainda mais a ação do jogo; e cabines em formato de mesa, na qual a tela era totalmente horizontal e o jogo era visto e jogado de cima. Ou seja, você jogava e ganhava uma baita dor nas costas!




Três formas de atacar

Todas as versões tinham os devidos botões de disparo e alavancas para movimentar o canhão. Não tinha como negar que as cabines clássicas eram as mais utilizadas. Baratas e práticas, vinham com um visual de naves espaciais e figuras bem chamativas. Imagine a ideia de combater aliens nos anos 1980! Sua inovação de um ambiente espacial em terceira dimensão e perspectiva em terceira pessoa foi aproveitada mais tarde em jogos com praticamente a mesma engine, como foi o caso de Juno First, da Konami, e Beamrider, da Actvision. Era a concorrência correndo atrás do prejuízo. E, embora não tenha sido uma grande sensação na América, o jogo foi muito bem recebido no Japão, porém por um curto período de tempo, mas foi o bastante para acompanhar a onda de Pac-Man e para a recém-inaugurada Nintendo da América realizar um grande pedido de máquinas do game, o que acabou se tornando um feliz pesadelo.



Radar Scope faz parte da história da Nintendo como uma revolução. Sua existência serviu de inspiração para outros desenvolvedores e mostrou ao mundo, mesmo que prematuramente, o que ainda estava por vir na indústria dos jogos: a perspectiva em terceira dimensão. E temos Miyamoto trabalhando em sua primeira produção e nos dando um gostinho das maluquices que passam em seu



cérebro, seja pela engine inovada, seja pela criação de um clássico que só pôde vir ao mundo graças a ele. Sim, Radar Scope teve um final de vida rápido e turbulento. As máquinas mal começaram a serem utilizadas nos Estados Unidos, logo vieram reclamações como a alta dificuldade do jogo e os sons agudos e irritantes que atrapalhavam os outros jogadores dos fliperamas. Mais de três mil máquinas de formato clássico ficaram estocadas em um galpão em Nova York. Para não perder dinheiro, Miyamoto recebeu ordens para modificar o jogo. Em vez de alterar parte dele, criou algo totalmente inovador e que fez um sucesso gigantesco. Aliás, foi um grande marco para a Nintendo e a indústria mundial de games. Sabe qual é? Nada menos do que Donkey Kong! Isso mesmo, o hardware e as cabines de Radar Scope foram reaproveitados para receber o game que deu início à saga de Mario e sua turma. E aí começa outra história. E é algo tão complexo, que adorariamos contar em breve numa edição da Nintendo World Collection. 



A NEC entra no mercado com o PC Engine

por **Sérgio Oliveira**

Revisão: Lucas Oliveira. Diagramação: Guilherme Vargas

Em nosso último encontro na coluna A História dos Vídeo Games, aqui na revista Nintendo Blast, vimos um pouco da curiosa história da SEGA e sua entrada para a área de consoles de mesa com o Master System. Sucesso absoluto nos mercados europeu e brasileiro, o Master System falhou ao tentar morder uma fatia do mercado norte-americano – dominado pela Nintendo e o seu NES. A falta de estratégia de mercado – não só da SEGA, mas de toda a concorrência – fez com que, sucessivamente, as empresas amargurassem derrotas nas bandas de cá. Será que daria para ser diferente dessa vez?

O ano era 1987. Há 4 anos, um console dominava todo o mercado do entretenimento eletrônico. Há 4 anos, o implacável NES fazia história como o console mais bem sucedido até então, e tudo isso graças à sua vasta biblioteca de jogos e a um personagem que dava gás extra às vendas do console: o Mario. As empresas tentavam desesperadamente

desbancar o console, morder uma fatia da sua enorme quantidade de consumidores. A Atari já passara com o 7800 e a SEGA com o Master System. A bola da vez agora era a NEC.



Famosa por atuar na área de eletroeletrônica, na década de 1980 a NEC estava em plena expansão. Participando de projetos governamentais e investindo em telecomunicações, a NEC lançou vários modelos de computadores à época e chegou a valer 24 bilhões de dólares. Analisando a indústria dos vídeo games e o sucesso que a Nintendo obtivera com seu console, a NEC viu que ali estava mais uma forma de aumentar os seus lucros. Só havia uma coisa que a impedia de conseguir isso: o *know-how* (a experiência).



O interesse da NEC coincidiu com a tentativa fracassada da **Hudson Soft** de vender chips gráficos para a Nintendo. Fundada em 1973, desde 1978 a Hudson desenvolve e vende jogos eletrônicos, logo a NEC viu que poderia obter o know-how do ramo com ela – a união de interesses foi inevitável.

Lançado no Japão em 30 de outubro de 1987, o PC Engine, assim como os antecessores, tinha a difícil tarefa de desbancar a Nintendo. Por si só, seu design chamava bastante atenção – graças a uma arquitetura única de apenas 3 chips, o console possuía medidas de 14 cm x 14 cm x 3,8 cm que conferiram a ele o recorde de menor console do mundo pelo Guinness World Records Gamer's Edition (2008). Outra peculiaridade do console era a mídia em que os jogos eram distribuídos – os "HuCards", cartões que mais pareciam cartões de crédito.



Internamente, o hardware do PC Engine era composto por dois processadores HuC6280 8 bits, que possuíam uma unidade de gerenciamento de memória e um gerador de som programável. O chip gráfico também era algo bem diferente do que se via na época. Desenvolvida pela Hudson, a placa possuía 16 bits e vinha acompanhada de um chip codificador de cores – ambos responsáveis pelas incríveis 256 cores que o console exibia simultaneamente na tela.



Com 2 anos desde o seu lançamento, o PC Engine já possuía uma enorme base instalada e excelentes jogos desenvolvidos e adaptados pela Hudson Soft. Nesse período, 1989, o console já se tornara mais vendido e popular no Japão do que o NES. Meio caminho fora percorrido, agora era hora de partir para terras ocidentais.

Em sua chegada em solo americano, o PC Engine deixou de assim ser chamado para ficar

conhecido como TurboGrafx-16 (ou TG-16 para os íntimos). Comercializado diretamente pela NEC, o console chegou sendo anunciado como o "concorrente para o NES", o que acabou não se revelando uma boa ideia. A estratégia foi logo alterada e o TG-16 passou a ser anunciado acompanhado de jogos que exaltassem suas qualidades gráficas e sonoras, como, por exemplo, Blazing Lasers, Vigilante e China Warrior.



Contudo, as coisas não eram tão simples como pareciam. A NEC acabou mirando apenas a Nintendo, esquecendo-se de sua outra concorrente – a SEGA, que estava lançando seu novíssimo console no mercado. Rapidamente o hardware do TG-16 parecia obsoleto: enquanto a concorrência oferecia duas portas de controle, o TG-16 só possuía uma e obrigava o consumidor a comprar o Turbo Tap, adaptador que permitia conectar dois controles em uma só porta. Além disso, a NEC não conseguiu manter um ritmo de conversões dos jogos japoneses, deixando os jogadores ocidentais com jogos medíocres, como Keith Courage in Alpha Zones.



O mais interessante nessa parte da história é perceber que nenhuma empresa parecia capaz de olhar para os erros das anteriores para não cometê-los novamente. Hoje em dia qualquer um que acompanhe a indústria saberá dizer que erros continuaram acontecendo, porque nenhuma empresa, a não ser a Nintendo, levou em consideração as diferenças culturais existentes entre Japão (Oriente) e Estados Unidos (Ocidente). Parece bem óbvio, mas era algo que nem os grandes empresários pareciam enxergar – e quando enxergavam, não entendiam.



O público japonês criou uma enorme afeição pelo console da NEC. Sua biblioteca de jogos



contava com excelentes títulos, muitos deles exclusivos para a plataforma, e ainda dois personagens super carismáticos: Bomberman e Bonk.

O PC Engine ainda teve vários acessórios lançados para ele – controles, mouses, pistolas e até mesmo expansões de memória. Aliás, foi o PC Engine o pioneiro em utilização de CD-ROM para distribuição dos seus jogos. O console era capaz de ler CDs com um drive lançado como acessório. A partir desse momento, a NEC lançou inúmeras versões do console, sempre com alguma coisinha a mais: como o PC Engine Duo no


Japão e o Turbo Duo nos EUA, ambos com o leitor de CDs embutido e 128 KB de RAM.



Mesmo com várias tentativas de dar sobrevida ao console e a formação de uma nova firma para se dedicar exclusivamente ao aparelho – a Turbo Technologies Incorporated –, o PC Engine / TG-16 sucumbiu à fortíssima concorrência e sucesso do Mega Drive e do Super Nintendo em 1995. Até hoje, na mente dos japoneses, restam apenas as boas lembranças, os bons momentos de diversão e os excelentes jogos do console. Para os americanos, o TG-16 não passou de mais uma tentativa desesperada de uma empresa de tomar o mercado da Nintendo.



Apesar de novata no ramo, a NEC desenvolveu uma excelente estratégia para conquistar o público japonês e fez com que seu console fosse querido por muita gente. Sua biblioteca de jogos, que é enorme, só não foi maior devido as exclusividades contratuais impostas pela Nintendo às produtoras.

Ao chegar no mercado norte-americano, foi "surpreendida" por outra concorrência que lá existia – um console mais robusto do que qualquer outro lançado até então, o primeiro console verdadeiramente 16 bits. Mas isso é assunto para o nosso próximo encontro. Até lá! 

Chegamos ao fim da série "**História dos Video Games**" na Revista Nintendo Blast, mas ela não acaba aqui! Abaixo disponibilizamos todas as matérias restantes para que você possa acompanhá-la no blog!

HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #16

A Reascensão da Sega com o Mega Drive



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #17

A Nintendo dá a Volta por Cima



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #18

Maior Guerra de Todos os Tempos



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #19

A Quinta Geração e as Novas Tendências



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #20

3DO, o Primeiro Vídeo Game 32 bits



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #21

Sega Insiste com Antigos Erros no Saturn



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #22

O Filho Prodígio da Sony, PlayStation



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #23

Nintendo 64 e Seus Cartuchos



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #24

Sega Dreamcast, o Console a Frente do Seu Tempo



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #25

O Segundo Filho da Sony, PlayStation 2



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #26

A Difícil Tarefa do Nintendo Game Cube



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #27

Microsoft Entra na Jogada com o Xbox



HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES #28

O Início da 7ª Geração e o Xbox 360



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



11, 12, 13 e 14 de outubro

EXPO
CENTER NORTE
CENTRO DE EXPOSIÇÕES E CONVENÇÕES

BGS
BRASIL GAME SHOW

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

QUER MAIS **BLAST**?

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

BLAST FROM THE PAST

Alone In The Dark: The New Nightmare (GBC)



BATTLE BLAST

Twilight Princess vs. Skyward Sword



ITEM BOX

Red Star (Mario)



PERFIL

Goofy (Kingdom Hearts)



BLAST LOG

Zelda Skyward Sword: Parte 2



E3 2012

Nintendo Blast fará cobertura direto do evento



ESPECIAL

Os maiores micos da Nintendo na história da E3



DISCUSSÃO

Os casuais e hardcore terão espaço no lançamento do Wii U?



PERFIL

Billy Coen (Resident Evil)



BLAST FROM JAPAN

GiFTPiA (GC)



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br