

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº16 JAN/2011



Disney SQUARE ENIX

Kingdom Hearts Re:coded

ÍNDICE

N-BLAST RESPONDE	Perguntas dos Leitores	03
ITEM BOX	Keyblade	05
PRÉVIA	Mario Sports Mix (Wii)	08
ANÁLISE	Kingdom Hearts Re:coded (DS)	13
ANÁLISE	Golden Sun: Dark Dawn	20
BLASTWARE	And Yet It Moves, Dragon's Lair e mais	25
ANÁLISE	Kingdom Hearts 358/2 Days (DS)	31
ANÁLISE	Epic Mickey (Wii)	36
TOP 10	Melhores Games de 2010	44
ANÁLISE	Raving Rabbids: Travel in Time (Wii)	53
ANÁLISE	Michael Jackson: The Experience (Wii)	58
DETONADO	Donkey Kong Country Returns (Wii)	61
ESPECIAL	Momentos Decisivos da Nintendo	85
GAMEDEV	Adicionando Sons a um Projeto XNA	92

REDAÇÃO

- Alex Sandro
- Sérgio Oliveira
- Rodrigo Estevam
- Ricardo Scheiber
- Gustavo Assumpção
- Pedro Pellicano
- Filipe Gatti
- Rafael Neves
- Rodrigo Trapp
- Jaime Ninice
- Romero Araújo

REVISÃO

- Daniel Moisés
- Jaime Ninice
- Alveni Lisboa
- Sérgio Oliveira
- Rafael Neves
- Douglas Fernandes
- Lucas Oliveira
- Rodrigo Trapp
- Romero Araújo
- Rodrigo Estevam

DIAGRAMAÇÃO

- Felipe de França
- Rafael Esau
- Otávio Santos
- Douglas Fernandes
- Paula Travancas
- Gustavo Assumpção
- Sérgio Estrella

EDITORIAL

Enfim, 2011! E o ano começa detonando, com o lançamento de um novo capítulo do crossover entre Disney e Square Enix, **Kingdom Hearts Re:coded**, para DS. Nesta edição, você confere uma análise completa do game, além de outros títulos como Epic Mickey, Golden Sun e Michael Jackson. Trazemos também novidades como a primeira matéria em parceria com a revista **Nintendo World**, o super detonado de Donkey Kong Country Returns e a nova seção de charges do Blast. Tudo isso em mais de 100 páginas de conteúdo! Então fique com a gente, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA





Fala, gente bonita demais! *N-Blast Responde* dando continuidade em sua interação mensal na revista digital mais legal de todas as interwebs. Um pouco diferente da coluna semanal do site, onde são eleitas as melhores perguntas da semana, teremos aqui um apanhado das melhores cartas do mês. Leiam e façam mais perguntas maneiras [aqui](#). I live to responder, I respondo to live.

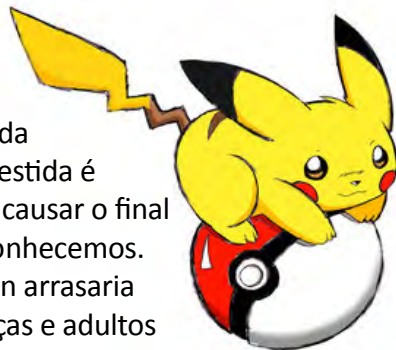


O que vocês acham que a Nintendo está esperando pra lançar um MMO de Pokémon?

dougkbox

De duas, uma. Sabemos que a Nintendo não é lá muito entrosada com essas paradas de internet e tal, isso acaba criando uma barreira. O que é bom por um lado, se for só pra fazer uma grande porcaria, que não façam nada.

A outra possibilidade da empresa evitar tal investida é que ela tem medo de causar o final da sociedade como conhecemos. Um MMO de Pokémon arrasaria vidas e famílias, crianças e adultos abandonariam seus afazeres diários para viver nesse mundo infinito e ilimitado de aventuras onde o perigo é bem maior. Isso se a estrutura atual da grande rede aguentar o tranco, por causa da quantidade massiva de jogadores que apareceriam.



2012 está chegando, e alternativas para o mundo acabar não faltam. Esse possível jogo é uma delas.



Depois do já clássico Dragon Quest IX, para DS, o que esperar de Dragon Quest X, para o Wii?

Anônimo da Silva

E será que Dragon Quest X sai pra Wii? Até agora mal tivemos rumores sobre. Duvido que ele seja lançado, mas torço para estar errado. Ainda mais nesse ano que começou bem devagar para o Wii.

Qual o futuro do Nintendo DS? Lançamentos de peso continuarão saindo para ele?

Anônimo da Silva

Pouco a pouco o DS vai sair de cena, o que é natural, é o ciclo das coisas. Mas o pequenino ainda tem lenha para queimar, até porque um portátil de tanto sucesso não será esquecido do dia para a noite. Além da retrocompatibilidade que existirá com seu irmão de três dimensões, um ponto a mais para as produtoras continuarem apostando nele.

Mesmo com as atenções voltadas para o 3DS, pode ficar tranquilo, ainda vamos nos divertir bastante com o DS.



Você acha que o 3D do 3DS funcionará no escuro? Tipo, a câmera usada para fazer o efeito conseguirá detectar nossos olhos mesmo sem luz?

Anônimo da Silva

Claro. Desde que você tenha dois olhos e eles funcionem direitinho (ou bem próximo disso) dá pra desfrutar numa boa a magia envesgante do 3D. Na hora de jogar não tem nada de câmera envolvida para criar o efeito, apenas a mais pura e sagaz sagacidade tecnológica. O também sagaz Rafael Neves explicou de maneira prática, rápida e clara como funciona essa engenhoca, veja [aqui](#).

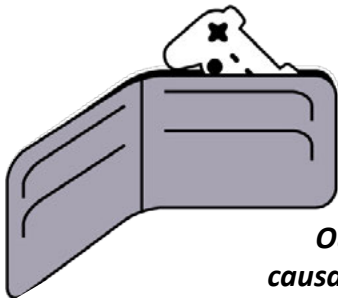


Vocês conhecem o Brawl in the Family?**Oscope**

Já conhecia, bem legal o trabalho desses caras. Existem muitas outras webcomics bacanas internet a fora. Não sei se você conhece, mas vou mandar aqui duas sugestões: O famoso **Penny Arcade** que engloba em suas tirinhas tudo sobre

o universo dos games, e o PokéSensacional Maré Odomo e sua série **Letters to an Absent Father**. Se não conhece ainda, vale muito a conferida.

Agora, por que não existem webcomics relacionadas a games produzidas aqui? Huum..



Quer saber caso o Projeto Jogo Justo dê certo, é possível esperar que o preço dos consoles caiam devido a diminuição da pirataria? Ou o preço dos consoles aqui é causado por outro motivo?

Daniel

Se o Jogo Justo vingar, a diminuição no preço dos consoles acontecerá. As empresas alegam que é a alta carga tributária a maior responsável pelo elevado preço final dos produtos, logo, com a diminuição dela, não vejo impedimento nenhum para que os preços se tornem menos absurdos. Não concorda?

Acredito que, com preços mais acessíveis, a pirataria naturalmente cairá, e esse aspecto pode também favorecer a mais cortes no valor dos consoles e jogos. Vamos continuar torcendo pelo Jogo Justo e, principalmente, fazendo a nossa parte quando necessário.

Sou Nintendista de carterinha, tenho um Wii, mas ontem comprei um Xbox360. Sou pecador?**Anônimo da Silva**

Meu filho, se você comprou seu 360 para jogar Banjo-Kazooie e os outros títulos da Rare, o pecado não é tão grave. Mas mesmo assim, se você pretende ficar ao lado de Gunpei Yokoi quando partir dessa para uma melhor, redima os seus pegados com 5 jogadas de Super Mario Bros., 5 de Super Metroid e complete Ocarina of Time com todos os corações e Gold Skulltulas. Sem usar truquezinhos marotos, é claro!



Mudou o dublador (se existe algum) do Donkey Kong? Notei uma diferença entre a voz do gorilão que aparece no SSBB e do Donkey Kong Country Returns. Sei que pode parecer frescura, mas aquela voz meio que me incômoda... cresci ouvindo do DK do SNES.

Anônimo da Silva

Dublador do Donkey Kong, ah vá, o cara é um macaco, como que alguém pensaria em dublar um macac... OH! WAIT! Que incrível, DK tem sim um dublador. Ou melhor, tinha.

Segundo buscas avançadíssimas descobri que Kevin Bayliss foi a voz do gorilão em Donkey Kong Country e suas continuações no SNES. E em DK64 também. Ah, de quebra ele fez um monte de vozes para um outro monte de personagens para um monte de jogos, além de trabalhar em diversas funções, um artista completo. Mais infos aqui na avançadíssima **fonte secreta**.



Continuei minhas buscas, e a conclusão que cheguei é a que os cabelos de DK ainda são os mesmos, mas sua voz não. Nenhum dublador foi creditado em DKCR nem em SSBB, logo, a voz do símio não passa de um som sintetizado sem vida... Que triste...

Keyblade

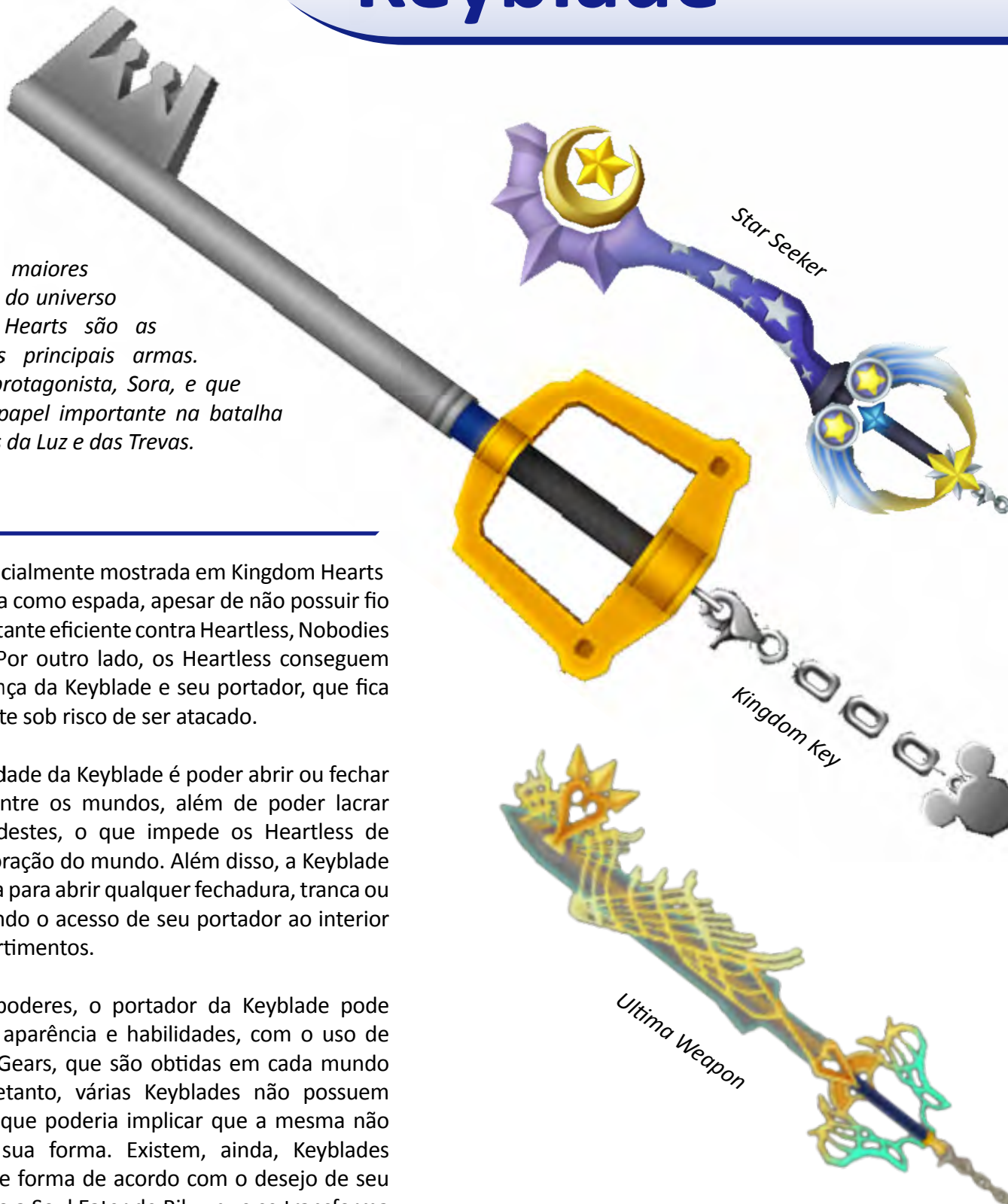
Uma das maiores características do universo de Kingdom Hearts são as **Keyblades**, as principais armas. Usadas pelo protagonista, Sora, e que possuem um papel importante na batalha entre as forças da Luz e das Trevas.

Poderes

A Keyblade, inicialmente mostrada em Kingdom Hearts (2002), é usada como espada, apesar de não possuir fio de corte. É bastante eficiente contra Heartless, Nobodies e Unverseds. Por outro lado, os Heartless conseguem sentir a presença da Keyblade e seu portador, que fica constantemente sob risco de ser atacado.

A maior habilidade da Keyblade é poder abrir ou fechar as barreiras entre os mundos, além de poder lacrar a Fechadura destes, o que impede os Heartless de atingirem o Coração do mundo. Além disso, a Keyblade pode ser usada para abrir qualquer fechadura, tranca ou cofre, permitindo o acesso de seu portador ao interior desses compartimentos.

Além destes poderes, o portador da Keyblade pode modificar sua aparência e habilidades, com o uso de Keychains ou Gears, que são obtidas em cada mundo visitado. Entretanto, várias Keyblades não possuem a Keychain, o que poderia implicar que a mesma não pode mudar sua forma. Existem, ainda, Keyblades que mudam de forma de acordo com o desejo de seu portador, como a Soul Eater de Riku, que se transforma



em Way of the Dawn, e as duas Kingdom Keys de Roxas, capazes de se transformar em Oathkeeper e Oblivion.

A Keyblade também possui uma espécie de “Livre Arbítrio”, de forma a poder escolher seu portador. Isso é mostrado em Kingdom Hearts 2, quando Sora cede sua Keyblade para Jack Sparrow, e esta volta imediatamente para sua mão. Na batalha final contra Riku, em Kingdom Hearts, Riku (o verdadeiro possuidor da Keyblade que Sora carrega) “chama” a sua Keyblade de volta. Dentre os requisitos conhecidos para ser portador de uma Keyblade, apenas se sabe que o mesmo tem que ter um coração bastante poderoso.

Em Birth by Sleep (PSP), fica implícito que o Portador da Keyblade tem como escolher seu sucessor, desde que o mesmo tenha os requisitos necessários. Riku, por exemplo, foi escolhido por Terra, enquanto Kairi adquiriu as mesmas habilidades ao tocar, acidentalmente, a Keyblade de Aqua. Sora, por fim, ganhou a habilidade de usar a Keyblade quando o coração de Ventus se fundiu com seu próprio.

Os três protagonistas de Birth by Sleep também são capazes de transformar suas Keyblades em veículos, chamados de Keyblade Gliders, que podem ser usados para voar, inclusive para outros mundos. Não há indícios de outros portadores, além dos três, que possuam tal habilidade.

A Keyblade também facilita o uso de magia por seu portador, o que pode ser visto quando Sora usa sua Keyblade para conjurar as diversas magias que aprende. Algumas Keyblades possuem habilidades inatas para alguns tipos de magia, enquanto outras podem aumentar a habilidade de seu portador nesse aspecto.

Aparência

Todas as Keyblades possuem características em comum, sendo modeladas com formas parecidas a uma chave. A maioria das Keyblades também são tematizadas, de acordo com o mundo na qual foi obtida sua Keychain, ou a pessoa que a deu. Cada Keyblade possui, também, uma forma diferente de animação de ataque, novamente baseado no seu tema. A Kingdom Key, por exemplo, mostra estrelas ao acertar o alvo.

Todas as Keychains representam um item importante do mundo que Sora salvou. Geralmente, não se vê Sora recebendo a Keychain do “representante” daquele mundo, então pode-se



supor que o próprio Coração do mundo permite que ele acesse seu poder, na forma de uma Keychain única.

Existem, também, alguns casos onde a Keyblade lembra algo de alguma pessoa, permitindo que o seu usuário acesse a força daquela pessoa. Por exemplo, as Keyblades Oathkeeper e Oblivion representam, respectivamente, as memórias que Sora possuía de Kairi e Riku (Oathkeeper – Guardador de Promessas), e o desaparecimento delas (Oblivion – Esquecimento). É importante notar que Roxas utiliza Gears, ao invés de Keychains, mas estas funcionam da mesma maneira que essas últimas.

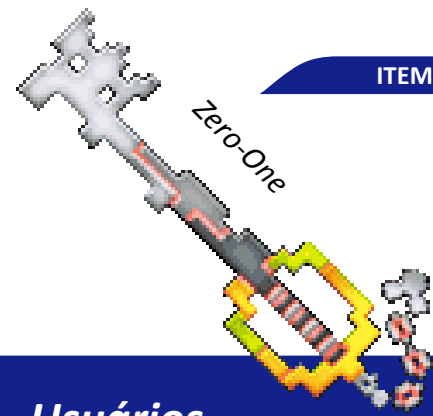
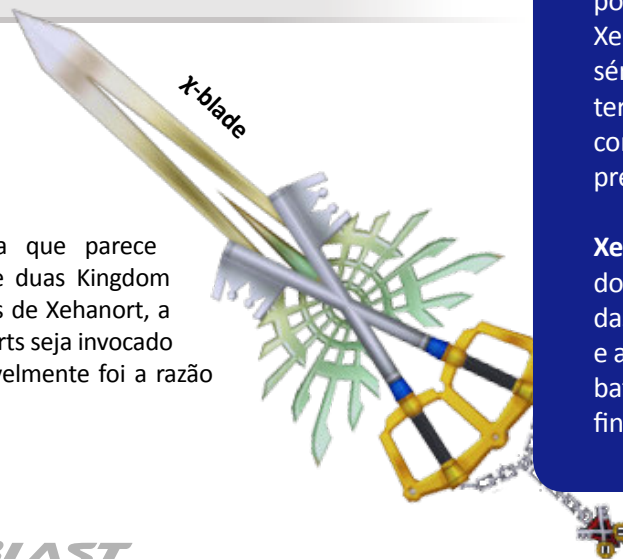
História

Pouco se sabe acerca da história da criação das Keyblades. Alguns vídeos especiais no final de KH2 e KH:BBS mostram, por exemplo, a Grande Guerra das Keyblades, com centenas de armas quebradas, perdidas ou esquecidas, sem seus respectivos donos.

Da mesma forma, não se sabe seu criador, objetivo, forma de criação, entre outros detalhes. Algumas lendas falam que o portador da Keyblade é aquele que traria equilíbrio ao mundo, enquanto outras indicam que ele seria um destruidor de mundos. Isso leva a crer que o portador pode usar a arma da maneira que preferir. A Keyblade também é reconhecida em vários mundos como uma arma fenomenal. Em Atlântica (Kingdom Hearts), o Rei Tritão não permitiu que Sora fechasse a Fechadura do mundo, com medo que isso o destruísse.

Jogos em que aparece: Kingdom Hearts (PS2), Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA), Kingdom Hearts II (PS2), Kingdom Hearts: 358/2 Days (DS), Kingdom Hearts Birth By Sleep (PSP), Kingdom Hearts coded (celulares japoneses), Kingdom Hearts Re:coded (DS).

X-blade, uma Keyblade lendária que parece ser formada pela combinação de duas Kingdom Keys. De acordo com os relatórios de Xehanort, a X-blade permite que Kingdom Hearts seja invocado diretamente ao portador e possivelmente foi a razão por trás da Guerra das Keyblades.



Usuários

Apesar de serem conhecidos poucos portadores de Keyblades, vários destes ocupam papéis de destaque na história. Abaixo temos alguns deles:

Sora - O mais famoso de todos (o protagonista), é reconhecidamente quem mais possui Keyblades, com as variações sendo criadas a partir das Keychains em sua Keyblade original, a Kingdom Key.

Rei Mickey – Rei do Castelo Disney, a Keyblade de Mickey é chamada “Kingdom Key D”, e é idêntica à Kingdom Key, apenas com as cores trocadas.

Riku – Melhor amigo e rival de Sora, possui a Way of the Dawn.

Roxas – Nobody de Sora, e 13º membro da Organization XIII, é o único capaz de usar duas Keyblades (habilidade que passa a Sora, ao terem seus corpos reunidos)

Terra, Aqua e Ventus – Três poderosos Keyblade Masters, lutaram contra Xehanort, e sofreram destinos terríveis por causa do vilão: Terra foi absorvido por Xehanort, tornando-se o novo vilão da série. Ventus ficou virtualmente morto, ao ter seu coração danificado após uma luta contra seu lado negro, Vanitas, e Aqua está presa no Reino das Trevas.

Xehanort – Antagonista da série, planeja dominar o universo, usando o poder infinito das Keyblades para tal. Perde sua memória e a habilidade de usar a Keyblade após uma batalha com Aqua. Seu Heartless é o chefe final do primeiro jogo, Ansem.

**NINTENDO
BLAST**
+ **Nintendo**
World

Matéria criada em conjunto com a *Nintendo World*, que desde dezembro de 2010, mantém uma parceria de conteúdo com o *Nintendo Blast*.



PRATIQUE ESPORTES, ATÉ OS VIRTUAIS!

Mario Sports Mix: Com quatro modalidades, game mantém jogabilidade divertida de títulos anteriores
por **Rodrigo Estevam** (*Nintendo Blast*) e **Igor Andrade** (*Nintendo World*)

Já faz um bom tempo desde que Mario deixou de ser apenas um encanador. O bigodudo, que já foi vilão e até médico, tem variado um pouco mais em suas aventuras. Desde que começou a pilotar seu próprio kart em Super Mario Kart, para SNES, Mario parece ter tomado gosto pela prática de esportes. A partir daí, ele já jogou golfe (Mario Golf, N64), tênis (Mario Tennis, N64), futebol (Super Mario Strikers, NGC), beisebol (Mario Superstar Baseball, NGC), basquete (Mario Hoops 3 on 3, DS), já participou de jogos olímpicos (Mario & Sonic at the Olympic Games, Wii/DS) e até saiu no tapa com alguns dos seus mais famosos companheiros e adversários (Super Smash Bros., N64). E, durante a Electronic Entertainment Expo 2010 (ou simplesmente E3 2010), Reggie Fils-Aime, Presidente da Nintendo of America, subiu ao palco para anunciar um novo jogo de esportes do bigodudo para Nintendo Wii: Mario Sports Mix, um jogo em que o encanador e cia. competem em quatro modalidades de esportes diferentes.

Desenvolvido pela Square Enix, famosa por franquias de sucesso como Final Fantasy, Dragon Quest e Kingdom Hearts, e que em 2006 trouxe o divertidíssimo Mario Hoops 3 on 3, para Nintendo DS, Sports Mix conta com as seguintes modalidades de esportes: Vôlei, Hóquei, Basquete e Dodgeball (como é conhecida a Queimada norte-americana). Existem ao todo quatorze cenários temáticos disponíveis no jogo, como Mario Stadium, Luigi's Mansion e Peach's Castle, além de uma Nave Interestelar e um Navio Fantasma! Quatro deles já são conhecidos, pois estiveram em MH 3-on-3. E seis deles estão disponíveis para serem usados em apenas algumas modalidades.

Além de cada estágio contar com um design único, alguns elementos serão interativos: teremos, por exemplo, ondas do mar trazendo moedas e até mesmo um cenário com o chão se



movendo como uma esteira! Sem contar os personagens tanto do Universo Mario (como Luigi, Peach, Bowser, e o próprio Mario, por exemplo) quanto convidados especiais de franquias como Final Fantasy e Dragon Quest.

E, por fim, o título conta com um modo Party, com minigames baseados nas modalidades esportivas. Os nomes são bem sugestivos, como: Dodge or Die (algo como Queime ou Morra), em que você e seus amigos devem desviar de Bob-omb prestes a explodir.

Com uma jogabilidade bastante simples, Sports Mix não se diferencia muito dos demais jogos de esportes do Mario, trazendo elementos arcade e a tradicional câmera com visão por cima do cenário. Estão presentes os movimentos especiais dos personagens, itens de "trapaça" (como Cascos de Tartarugas e Mini Cogumelos) e Power-ups (como as Estrelas de Invencibilidade), marcas registradas dos jogos da mascote da Nintendo. Assim como em Mario Hoops 3 on 3, aparecem pelo cenário alguns painéis marcados com um "?". Passar por cima desses painéis garante ao jogador o recebimento de itens ou moedas, que fazem com que os pontos sejam multiplicados da mesma forma como nas partidas de basquete de Hoops 3 on 3. Pelo que



já foi mostrado, os controles são bastante intuitivos, utilizando o analógico do Nunchuk para movimentar os personagens pelas quadras ou mirar na direção desejada, e os sensores de movimento do Wii Remote para executar arremessos, saques e saltos, por exemplo.

Apenas as modalidades de Basquete e Vôlei estavam presentes na estande da Nintendo na E3, mas foram suficientes para se ter uma noção dos controles do jogo. No Vôlei, por exemplo, o direcional analógico fazia a movimentação, enquanto os movimentos do Wii Remote executavam bloqueios, manchetes e cortadas, bastando apenas chacoalhar o controle no momento em que a bola se aproxima das mãos do personagem. Já no Basquete, o botão A fazia o passe e, movimentando o Wii Remote para cima e em seguida para baixo era possível arremessar a bola ou fazer uma enterrada, caso o personagem estivesse próximo o suficiente da cesta.

Apesar do que foi dito pelo Reggie, apenas a Queimada é inédita em jogos estrelados pelo Mario (o mais próximo

disso até agora era o modo Snowball Fight de Mario & Sonic at the Winter Olympic Games), visto que há alguns minigames de Vôlei em alguns Mario Party, existe a modalidade de Hóquei em Mario & Sonic at the Olympic Winter Games e que Mario Hoops 3 on 3 foca no basquete, ainda que seja a primeira vez em que Vôlei e Hóquei são os principais esportes de um jogo do Mario. Em Sports Mix, as partidas de Queimada vão funcionar da seguinte maneira: os times poderão ter de dois a três personagens controláveis pelo jogador e um Yoshi vermelho ou azul (dependendo do time) que ficará sempre no topo da quadra adversária e que não podem ser atingidos. Quando um personagem é atingido pelo time oposto ele vai perdendo HP (Health Points, ou Pontos de Vitalidade) até que, quando sua barra chega a zero, ele é enviado para junto do Yoshi colorido de seu time e lá deve permanecer até atingir algum adversário. Feito isso, ele recebe alguma vitalidade e retorna para seu lado da quadra e pode novamente se mover livremente. Itens como Cascos de Tartarugas podem ser usados contra a equipe adversária, mas não tiram HP, tendo apenas o

efeito normal (atordoar ou derrubar, por exemplo) a menos que utilizados em conjunto com a bola. Eventualmente aparecerão moedas pelo cenário e devem ser coletadas. Quanto mais moedas, maior o dano causado pela bola quando arremessada contra um personagem do time oposto.

Além da jogatina para um jogador, o game vai ainda oferecer o modo multiplayer tanto local quanto online. No modo multiplayer local haverá duas opções de jogo diferentes: a cooperativa, onde os jogadores formam duplas ou trios para derrotar os times controlados pelo computador; e a competitiva, onde até quatro jogadores podem disputar divididos em duplas. As partidas multiplayer online serão limitadas a uma dupla de jogadores por Wii. Os jogadores poderão adicionar amigos e jogar contra eles ou simplesmente jogar contra pessoas aleatórias via Nintendo Wi-Fi Connection.



Com data de lançamento prevista para o dia 7 de fevereiro de 2011 nos Estados Unidos, Mario Sports Mix tem tudo para ser um dos jogos esportivos mais divertidos do encanador mais saudável dos videogames. As modalidades, os cenários temáticos e interativos, os personagens cativantes, os movimentos especiais, os itens de trapaça... Tudo leva a crer que será um jogo que conseguirá agradar tanto os fãs de esportes quanto aqueles apaixonados pelos jogos da série Mario Party. Será que dessa vez o Mario vai finalmente perder um pouco daquela barriguinha?

MONTE O SEU TIME

Cada equipe deve ter três personagens. Você tem 19 para escolher entre a turma do Mario, de Final Fantasy e o Slime, de Dragon Quest. Ainda assim, há uma 20ª opção. Você pode convocar o seu Mii para as partidas. Ele terá características de um jogador do tipo Normal. Veja quais são as especialidades de cada um:

FORTES: Wario, Donkey Kong, Bowser

NORMAIS: Mario, Luigi, Yoshi, Ninja

SAGAZES: Black Mage, Cactuar, Moogles e Slime

TÉCNICOS: Daisy, Peach, Waluigi e White Mage

VELOZES: Bowser Jr., Toad, Diddy Kong



GRANDES MOMENTOS DO ESPORTE

RELEMBRE OS PRIMEIROS TÍTULOS DE MARIO NAS MAIS DIVERSAS MODALIDADES DESPORTIVA

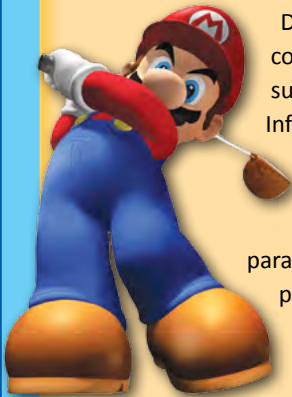
SUPER MARIO KART (1992)

Tem gente que diz que automobilismo não é esporte. Em compensação, nenhum gamer nega que o game de corrida do encanador é inovador e marcou o gênero na história da diversão eletrônica. Lançado para o SNES, usou uma tecnologia especial para criar a sensação de profundidade nos ambientes, inspirados principalmente nos mundos de Super Mario World. Inovou com o sistema de trapaça, no qual power-ups ajudam a tirar adversários do caminho.



MARIO'S TENNIS (1995)

Desenvolvido para o Virtual Boy, contava com poucos amigos do encanador, como o Yoshi. E havia apenas disputas com o computador. A Nintendo quis surpreender o público com um game esportivo em terceira dimensão. Infelizmente o console não foi um sucesso.

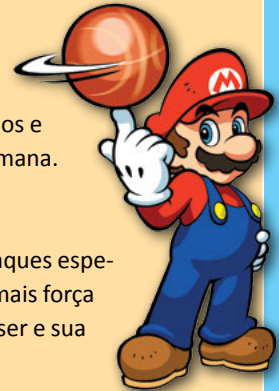


MARIO GOLF (1999)

Produção da produtora Camelot, tem o mérito de ser simples e agradável para atrair o público que não tinha muita experiência com a modalidade. Conta também com personagens que imitam humanos, um tipo de pré-Mii. Curiosamente, não é o primeiro game de Golf do encanador. Mario foi o protagonista de NES Open Tournament Golf, lançado oito anos antes.

SUPER MARIO STRIKERS (2005)

O bigodudo também é bom de bola nos pés. Os times são pequenos, formados por cinco pessoas: um goleiro, um capitão (Mario, Luigi, Peach...) e o restante são figurantes do Reino do Cogumelo. Com diversos modos de jogo e sem a presença dos cartões vermelhos e amarelos, o jogo do GameCube é para profissionais e peladeiros ou boleiros de finais de semana.



MARIO SUPERSTAR BASEBALL (2005)

As regras são as mesmas do beisebol, mas o game ficou bem mais interessante com os ataques especiais, em que cada personagem pode lançar ou rebater a bola com muito mais força e velocidade. No final do modo Desafio, a sua equipe enfrenta Bowser e sua corja. Tenso.



MARIO HOOPS 3-ON-3 (2006)

Dedicado apenas ao basquete, o título de Nintendo DS foi a primeira encomenda esportiva feita pela Nintendo para a Square Enix. Marcante por usar os recursos táteis do portátil, quem a jogou vai notar muitas semelhanças com Mario Sports Mix. Seja em cenários, truques e até com os convidados especiais, os personagens de Final Fantasy.

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES (2007)

Muito se esperou para que chegasse o dia em que o ouriço e o encanador estariam lado a lado. Enfim, aconteceu. Não foi em título de plataforma, mas os dois maiores ícones do games estrearam a parceria em competições olímpicas. Com mais de 10 milhões de cópias vendidas (contando as versões para Nintendo DS e Wii), Mario & Sonic virou uma série. Será que teremos uma sequência ambientada nas Olimpíadas do Rio de Janeiro?

NINTENDO BLAST

Início Análises Prévias Colunas 3DS Wii DS Net64 Assinante

Facebook Twitter YouTube Instagram

Análise: Kirby's Epic Yarn (Wii)

No Wii, Kirby encara aventura érica no mundo dos fios.

Super Mario World é o Mario preferido de Mestre Miyamoto

por Gustavo Assumpção 11 de novembro de 2010

Recentemente, o nosso mago/mestre/guru mor, Shigeru Miyamoto, declarou em uma entrevista qual é o game Mario que mais o inspirou. Para ele, **Super Mario World** é o game da série que mais o agrada, principalmente pela importância do seu desenvolvimento para a indústria dos games como um todo.

"Super Mario World inclui toda a ação de Super Mario Bros., mas também trouxe novidades no mapa o que servia como um elemento para os jogadores pensarem onde deviam ir o que fazer em seguida. Eu também acho é um jogo que desenvolveu um grande número de pessoas na equipe que se tornaram produtores e diretores no futuro."

CONTINUE LENDO

Blast from the Past: The Legend of Zelda: A Link to the Past (1993)

aikade GAMES & ACESSÓRIOS

KINECT for Xbox 360

por apenas **12X R\$ 43,50**

Últimas Atualizações

- Super Mario World é o Mario preferido de Mestre Miyamoto
- Blast from the Past: The Legend of Zelda: A Link to the Past (1993)
- SEGA anuncia edição limitada de Combat 2: Double

www.nintendoblast.com.br

Já conhece o 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, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!



por Rafael Neves

Depois de um inusitado lançamento para celulares japoneses, Kingdom Hearts coded recebe sua versão definitiva no DS com Kingdom Hearts Re:coded. O portátil ganha o seu segundo game da série que, ao unir o universo mágico da Disney com elementos e personagens de RPGs da Square-Enix como Final Fantasy, tornou-se uma das maiores séries da empresa e símbolo de um inusitado, mas excelente, *cross-over*. Descubra aqui por que Re:coded talvez seja exatamente o que faltava: um pouco mais de variedade.

Um misterioso diário

Depois das aventuras nos diversos games da série (este jogo se enquadra depois de Kingdom Hearts II para PS2), o Grilo Falante (Jiminy Cricket, no original), que acompanhou Sora e seus aliados, retorna ao Disney Castle para analisar tudo o que anotou em seu diário. Para a surpresa não só dele, mas do rei Mickey também, o diário conta com mensagens que não foram escritas pelo Grilo Falante e uma imensidão de páginas em branco. Intrigados com o significado disso tudo, os dois, juntamente ao Pato Donald, Pateta (Goofy, em inglês) e a dupla Tico e Teco (Chip 'n' Dale, originalmente), digitalizam as páginas do diário para resolver o mistério. Também é criado o Data Sora, uma versão virtual de Sora - com sua aparência do primeiro Kingdom Hearts - para que ele vá atrás de respostas.

Muitos dos cenários e acontecimentos deste game já apareceram em outros jogos da série, já que este soa mais como uma retrospectiva. Porém, os fãs mais assíduos notarão algumas alterações. Essas mudanças vêm de erros que não param de se proliferar e pôr em risco as memórias contidas no diário. Na maioria das vezes, esses "bugs" são blocos vermelho e preto que infestam os cenários, mas outras vezes causam danos ainda mais sérios aos diversos mundos da Disney. Data Sora, então, é instruído por Mickey e os outros para dar um basta nesses "bugs" e é a partir daí que o enredo começa. Não entrarei em maiores detalhes para não estragar a sua surpresa, mas uma coisa é certa: embora mais simples e com poucas relações com o enredo central da série, a trama de Re: coded cativa o jogador do início ao fim. Há momentos de tensão, alegria e até reviravoltas bem boladas e surpreendentes. O enredo, no entanto, usa poucos personagens.

Mil e uma possibilidades

Kingdom Hearts Re:coded, ao contrário da versão original para celular, está mais voltado para um RPG de ação. O sistema de lutas segue mais o estilo do game de PSP (Birth by Sleep) do que do antecessor para o DS (358/2 Days). Em 358/2 Days, o jogador ficava muito preso aos comandos de atacar, conjurar magias e usar itens apenas. No entanto, Re:coded está um passo à frente de seu irmão mais velho. Neste remake, o jogador tem diversas opções de golpes, magias, armas, acessórios, combos e ataques especiais, e a variedade de cada um desses é realmente grande. O game apresenta três formas diferentes de customizar seu personagem ao bom estilo de um RPG tradicional. São elas **Stat Matrix**, **Command Matrix** e **Gear Matrix**.



Stat Matrix apresenta uma matriz repleta de espaços vazios. Você deverá preenchê-los com chips de computador que acrescentam atributos, magias e até aumentam o nível do personagem. Parece muito com o sistema de painéis de 358/2 Days, mas o detalhe é que aqui é necessário usar os chips para interligar as CPUs e, assim, ganhar bônus e novas habilidades básicas como rolar e se defender. Command Matrix é o espaço destinado à customização dos comandos de batalha, que vão de golpes especiais com a Keyblade a magias, passando por itens e muito mais. Detalhe que, aperfeiçoando duas habilidades, é possível fundi-las para criar uma nova. Por exemplo, unindo o golpe Rising Strike com a magia Blizzard é possível adquirir um Blizzard Edge. Aqui a unidade de medida para limitar o uso dos poderes é a “memória” gasta pela habilidade. Por último temos a Gear Matrix, que consiste nos equipamentos e acessórios escolhidos para Sora. É possível trocar o modelo de Keyblade, alterar o acessório usado e até mesmo escolher entre distintas finalizações, que são golpes especiais. As diferentes armas têm diferentes representações gráficas durante as lutas, já as finalizações são também muito variadas e garantem sempre surpresas.

O sistema pode assustar um pouco, mas os tutoriais ensinam muito bem a usar cada uma das funções. Quando você pega o jeito, tem acesso a um verdadeiro laboratório de habilidades, magias e equipamentos!

Literalmente, “bugs” do jogo

Graças à alta customização do personagem, as batalhas contra inimigos tornam-se muito mais divertidas. Sora é muito bem animado e não perde tempo em dilacerar Heartless, e logo você se encontra detonando pilhas e mais pilhas de inimigos. Seus adversários não requerem muita estratégia para serem derrotados - no máximo ter que atacar por trás ou esperar a hora certa para destruí-los - mas não deixam de oferecer diversão.

Além disso, em todos os lugares você sentirá um toque de plataforma 3D, já que os blocos que causam transtornos aos mundos da Disney servem também de plataforma. Alguns blocos são espécies de pula-pula, há aqueles que contêm itens escondidos, uns explodem ou causam danos e outros simplesmente pedem para serem destruídos. Nestes momentos, a câmera atrapalha, e não é pouco. É preciso se posicionar milimetricamente no lugar certo e executar um pulo preciso para avançar no jogo, e para isso é necessário ajeitar manualmente a câmera, tanto pelo botão R quando pela touchscreen (o que me custou ficar usando estes dois recursos de minuto a minuto no jogo). Quando novos blocos vão sendo adicionados, pular entre eles no plano tridimensional torna-se uma dor de cabeça e acredite quando digo que isso se resume a boa parte do jogo. Resultado: em relação a 358/2 Days, a câmera deste novo game é um verdadeiro retrocesso.

Codificação original

Kingdom Hearts: coded foi lançado para o Docomo Prime Series-P-01^a da Panasonic e outros celulares no Japão em 2008. Distribuído através de download (pago, é claro), foi dividido em vários capítulos. O game consistia em puzzle e ação, com gráficos pseudo-3D que impressionam para um jogo de celular. Com *coded*, é possível adquirir itens para o game *Kingdom Hearts Mobile*, que já é outra história...

Ainda mais customizável

Depois da Square-Enix implementar um sistema de personalizar personagens em *Dragon Quest IX* e em *Final Fantasy: 4 Heroes of Light* para o DS, é a hora de *Kingdom Hearts Re:coded* receber avatares customizáveis. Há uma infinidade de roupas, cortes de cabelos, cores e acessórios para se usar, e muitos são de personagens e até inimigos da série, é até possível trocar trocá-los por Tag Mode com outros jogadores. Não é o foco deste remake, mas é uma adição interessante!





Novas experiências

Goste ou não da jogabilidade de Kingdom Hearts, é preciso admitir que, por vezes, ela torna-se cansativa. O que deveria ser um RPG de ação em alguns momentos beira o *hack 'n' slash* e você começa a apertar o botão de ataque seguidas vezes pra ver os mesmos inimigos explodindo na tela e derrubando pontos de experiência e HP. Re:coded, por sua vez, traz muito mais variedade de estilos e jogabilidade, e isso é uma adição muito bem vinda à serie, afinal, de repetitivo já temos a franquia Samurai Warriors, não é?



Há momentos de progressão lateral 2D ao estilo Super Mario Bros., o jogo também adotou um esquema de tiro em trilhos, um sistema de procura de itens, elementos de investigação, batalhas em turno, características de um jogo de estratégia e mudanças de perspectiva (cheguei até a jogar de cabeça para baixo). Tem até um sistema de personalizar avatares que você confere na Box desta matéria. Os estilos de jogo vão variando conforme os mundos que você visita - e ainda há muita coisa que não listei para não estragar a surpresa. Para o desânimo de muitos, há pouquíssimos mundos da Disney (menos até do que em Chain of Memories, para GBA), e eles são curtíssimos, com poucas áreas para explorar e aventuras sem graça. Os novos estilos de jogabilidade ajudam a suprir um pouco essas necessidades.



É certo que nem todas as novas mecânicas funcionam bem, afinal, não tem como um jogo ter tantos gêneros e ser excepcional em todos. Algumas falhas são bobas, mas outras chegam a dar raiva. Outra adição importante é que os prêmios que os Heartless deixam cair quando são derrotados, são obtidos automaticamente pelo jogador, o que dispensa ter que ficar coletando-os antes que sumam. A impressão é de que Re:coded serviu como uma tentativa de adicionar novos elementos ao jogo e ver quais darão certo para futuros projetos.



Personagens

Data Sora

Se um amigo precisa de mim, eu estarei lá!



Protagonista deste remake, é a versão digitalizada do herói Sora como visto no primeiro Kingdom Hearts (PS2) e também protagonista da maioria dos jogos anteriores da franquia. Tal qual sua versão real, Data Sora é capaz de usar a Keyblade e outras habilidades do original.

Pateta

Todos por um e um por todos!



Pateta é outro grande aliado de Sora ao lado de Donald. Não é o mais inteligente da série, mas é o capitão da guarda do Disney Castle. Pateta não gosta muito de lutar e não é à toa que utiliza apenas um escudo para defender a si mesmo e seus amigos. Sua participação em Re:coded é menor.

Rei Mickey Mouse

Ajudar os outros sempre vem antes de lhes pedir ajuda

Mickey é um dos poucos personagens da Disney com uma participação grande na série. Além de ser rei do Disney Castle, o camundongo também é capaz de usar a Keyblade, e ele a utiliza para lutar contra as forças do mal.



Grilo Falante

Como você sabe, o diário nunca sai de perto de mim

Companheiro de Sora e seus amigos nos primeiros jogos da série, o Grilo Falante anotou em seu diário as aventuras vividas junto aos heróis. No entanto, estranhos bugs começam a surgir e ameaçar o conteúdo de suas anotações. Ele então decide resolver o mistério.



Vamos pegá-los, Pateta!

Pato Donald

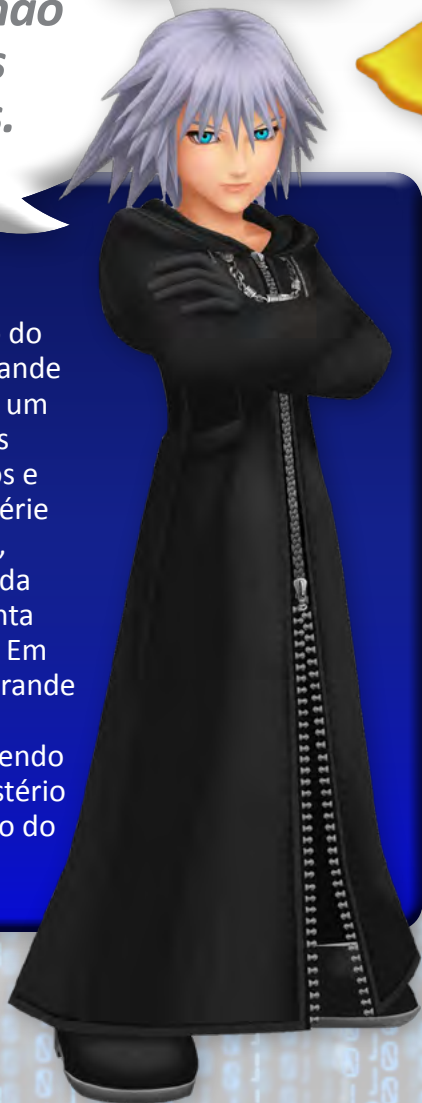
Este pato rabugento é um eterno aliado de Sora nos games da série, no entanto, sua participação neste game também é mais restrita. Na maior parte do jogo ele apenas assiste ao Data Sora fazer o seu trabalho, mas, ao menor sinal de perigo, é capaz de conjurar poderosas magias.



Assim que avançarmos, não poderemos voltar atrás.

Data Riku

Versão de Riku dentro do diário do Grilo Falante, grande amigo de Sora e um dos personagens mais enigmáticos e misteriosos da série Kingdom Hearts, pois sempre muda de lado e aparenta ser o que não é. Em Re:coded, tem grande importância na trama do jogo, tendo destaque no mistério por trás do diário do Grilo Falante.

**Fantasia virtual**

Talvez você já tenha percebido, mas Re:coded tem toda uma atmosfera virtual que faz referências ao mundo digital. Pode ser só um detalhe, mas este recurso é inédito na série, com exceção do mundo de Tron em Kingdom Hearts II (PS2). Seja por apresentar uma versão virtual do Sora, pelo uso de “memória” para limitar os comandos usados ou ainda pela Stat Matrix ser parecida com um circuito de computador, com direito a chips e CPU, o jogo coloca o jogador numa versão digitalizada das aventuras dos jogos anteriores, cheias de erros e bugs a serem abolidos.

Além disso, também é possível entrar numa espécie de outra dimensão cibernética. É um lugar onde existem Heartless digitais e onde os “bugs” atacam com mais força. Basicamente, é a raiz dos mundos virtuais. Lembra-se dos universos cibernéticos da série Megaman Battle Network? É mais ou menos aquilo. Imagine que os mundos sejam programas e essa espécie de outra dimensão sejam os scripts e códigos de computação. Lá é preciso destruir os bugs em troca de experiência, munny (a moeda do jogo), e novos chips para o Stat Matrix. Há algumas limitações e regras que adicionam mais desafio a estes momentos.



Uma aventura mágica

Com a mesma engine gráfica de 358/2 Days, Re:coded consegue trazer aos jogadores toda a magia e ficção dos mundos da Disney. Usando gráficos em 3D, o jogo está muito acima da maioria dos games que saem para o DS. Há momentos de cut-scenes em alta definição, com gráficos muito bem feitos, mas que aparecem raramente durante o jogo. Em cenas de diálogo, Re:coded nos apresenta a momentos de cenas estáticas entre os personagens. Apesar de ser em 2D, você logo percebe que essa foi a melhor escolha, visto que é possível colocar muito mais expressões e poses - é só comparar com os diálogos de 358/2 Days em 3D para perceber isso. Esse esquema parece muito com o de The World Ends With You (DS), também da Square-Enix. A ação roda de forma lisa, com raras quedas na taxa de quadros por segundo e muitos efeitos visuais altamente brilhantes. Senti uma leve melhoria no visual em relação ao game anterior, mas nada muito radical. Por outro lado, poucos são os cenários bem feitos do jogo, a maioria é bem fraca e com pouquíssimos detalhes.

A trilha sonora é toda composta por músicas dos jogos anteriores. As canções são boas, memoráveis e tudo mais, mas não é motivo para não se criar novas

composições, certo? Se você já jogou os games anteriores, não sentirá nada de novo na parte de sons, tanto nas músicas de fundo quanto nos efeitos sonoros. As dublagens continuam ótimas, convincentes e com o selo de aprovação da Square-Enix.

Fechando com “chave” de ouro

Em uma época em que as produtoras estão mais voltadas para o 3DS e para a sua capacidade de criar jogos de ação em 3D mais facilmente, é bom saber que a Square-Enix está dando ainda mais gás ao DS e lutando para trazer mais um Kingdom Hearts em 3D mesmo com as limitações do portátil. Ainda mais com um grande conteúdo extra mesmo depois do jogo ser zerado. Re:coded pode não ser um game original, pode reaproveitar muita coisa dos jogos anteriores, ter muitos problemas de câmera, uma história paralela não tão complexa e poucos mundos da Disney, mas é um game importante na biblioteca do DS. Sua ousadia em inovar a mecânica da série, que já estava bem desgastada, é algo louvável, mas que não contorna todos os problemas.

8.0

Kingdom Hearts Re:coded (DS)

GRÁFICOS 9,0 | SOM 7,5
JOGABILIDADE 7,5 | DIVERSÃO 9,0



Golden Sun: Dark Dawn (DS)



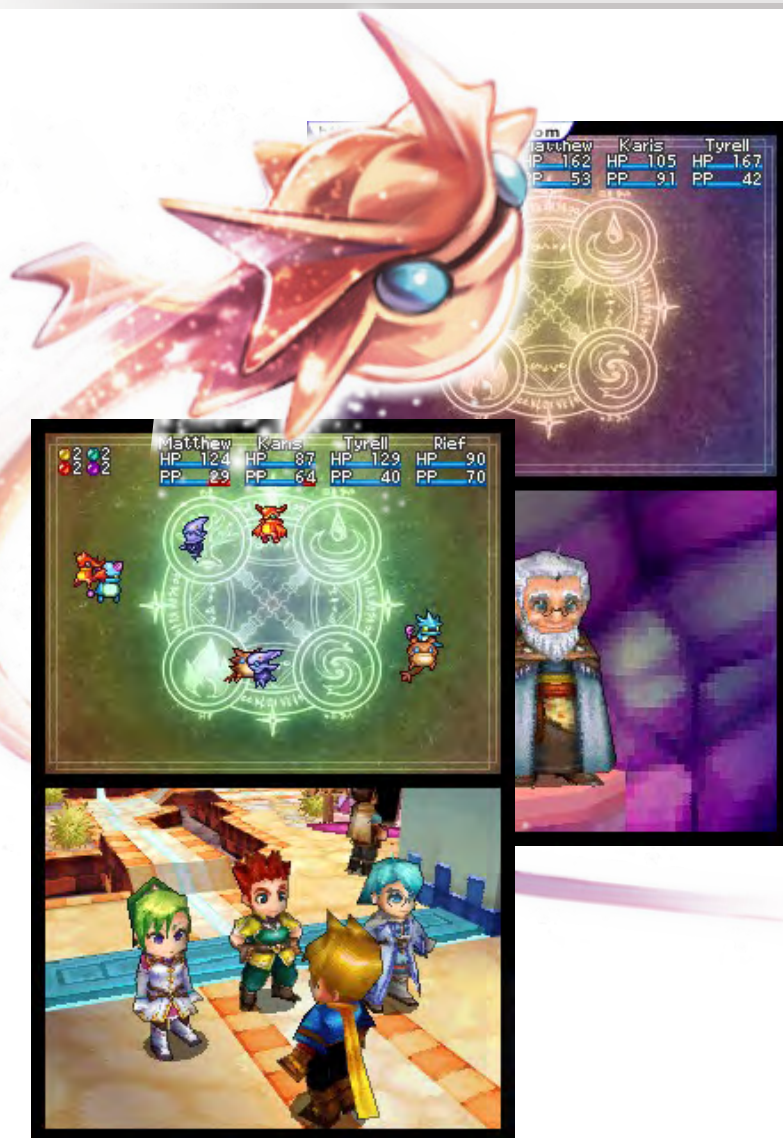
Dark Dawn se passa 30 anos após os eventos de *The Lost Age*. Weyard se tornou um lugar bastante diferente, com novas nações, novos continentes e até novas raças, porém o mundo se tornou instável e perigoso. Infelizmente tais mudanças são conseqüências das ações dos Guerreiros de Vale que, apesar de serem bem intencionados, salvaram o mundo ao mesmo tempo em que o condenaram. Trágico, não?

Iniciando uma nova jornada

Logo no início somos apresentados a Matthew, filho de Isaac (protagonista do primeiro *Golden Sun*), e Tyrell, o filho encrenqueiro de Gareth. Treinados por seus pais desde pequenos no uso da Psynergy, os garotos logo se vêem, ao lado de sua amiga Karis (filha de Ivan), em uma jornada pelo território de Weyard. Jornada essa que começa de forma bastante ingênua, mas que aos poucos vai tomando proporções grandiosas. Sobre a história do jogo, me encerro por aqui, nada de spoilers!

Dark Dawn se mantém bastante fiel às versões de Game Boy Advance, trazendo o clássico esquema de batalhas aleatórias e por turnos, onde cada personagem tem direito a uma ação por rodada.

Em 2001, a desenvolvedora japonesa Camelot lançava, para Game Boy Advance, o primeiro jogo da franquia *Golden Sun*, um RPG que trazia o jovem Adepto *Isaac* como protagonista. Em 2003 fomos apresentados à continuação da história, desta vez estrelada por Felix e intitulada *Golden Sun: The Lost Age*. Em novembro de 2010 a Camelot traz de volta uma das melhores franquias do GBA com *Golden Sun: Dark Dawn*, que dá continuidade à busca pela salvação de Weyard.



O jogador pode escolher entre atacar, defender, usar um item, um Djinn ou um Summon. Os Djinnis, mais uma vez, exercem um papel importante no jogo, sendo responsáveis pelas classes dos personagens, dão bônus de atributos e liberam novos golpes e, quando usados em batalhas, podem atacar os adversários, dar efeitos de bônus para o grupo e até ressuscitar um aliado. E como se não fosse suficiente, quando usados os Djinnis ficam em “modo de espera”, possibilitando assim o uso de Summons (Invocações). Quanto mais Djinnis nesse estado, mais fortes são as invocações (e, conseqüentemente, o estrago que elas fazem). Os monstros, que em Dark Dawn têm cada um deles um design diferente, são divididos em quatro grupos separados por elementos (Terra, Fogo, Água e Vento, ou Vênus, Marte, Mercúrio e Jupiter, respectivamente), e podem se juntar ao grupo espontaneamente quando encontrados no mapa ou, ainda, podem oferecer resistência e iniciar uma batalha.

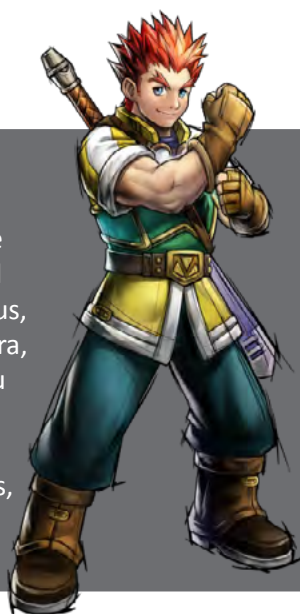
Adeptos adaptáveis

Em *Dark Dawn* temos a opção de controlar os personagens com a Stylus ou com os botões, e ambas as opções são muito funcionais e intuitivas. Há a possibilidade de se colocar até duas opções de Psynergy nos atalhos dos botões L e R, facilitando muito a vida dos jogadores naqueles templos onde determinada Psynergy é usada com mais frequência.



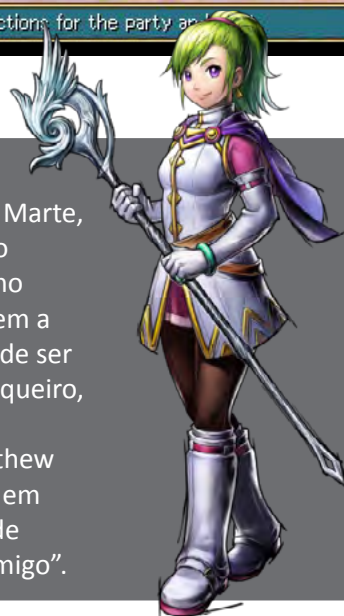
MATTHEW

Filho de Isaac e herói do jogo, é um excepcional Adepto de Vênus, o elemento Terra, assim como seu pai. Matthew é uma pessoa de poucas palavras, mas de fortes convicções.



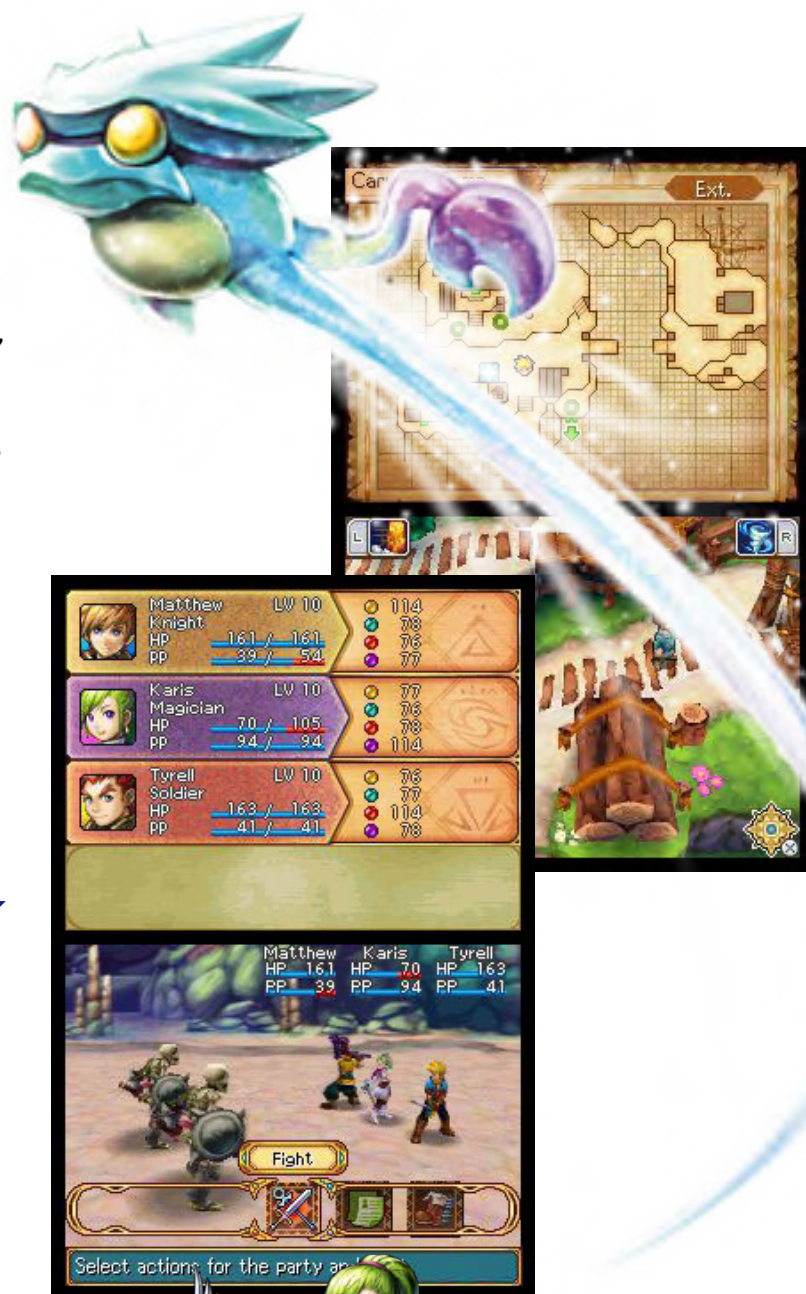
TYRELL

Adepto de Marte, o elemento Fogo. O filho de Gareth tem a reputação de ser um encrenqueiro, mas ainda assim Matthew se orgulha em chamá-lo de “melhor amigo”.



KARIS

Esta jovem Adepta de Jupiter, o elemento Vento, é amiga de infância de Matthew e Tyrell. Ela herdou a aguçada habilidade de observação e o indomável espírito de seu pai Ivan.





RIEF
Adepto de Mercúrio, o elemento Água, Rief viajou o mundo estudando Alquimia e indícios do Mundo Antigo. É um dos aprendizes de Kraden.



ISAAC
Liderou os Guerreiros de Vale trinta anos atrás. Adapeto de Vênus, agora vive em uma cabana de onde monitora o Monte Aleph e treina seu filho Matthew para usar a Psynergy.



KRADEN
Autoridade renomada em Alquimia, Psynergy e Culturas Antigas. Viajou com os Guerreiros de Vale no passado, e agora conduz pesquisas ao lado de seus dois aprendizes.



Assim como em seus antecessores, em *Dark Dawn* os templos trazem vários puzzles envolvendo elementos do cenário, e muitas vezes a resposta pode não ser tão óbvia quanto parece. Porém o jogo é levemente mais fácil que seus dois antecessores. Assim como em *The Lost Age*, o time não se limita a quatro membros. Em *Dark Dawn* pode-se ter até oito Adeptos em sua equipe, porém apenas quatro podem ser usados ao mesmo tempo. A qualquer momento, inclusive durante as batalhas, o jogador pode fazer mudanças na equipe, alternando entre os personagens.

O visual do jogo, apesar de totalmente novo, é bastante semelhante ao apresentado no GBA. E isso não é ruim, pois a sensação de nostalgia é imensa. Os cenários, personagens, tudo nos remete aos jogos do GBA sem tornar o visual do jogo datado. Dá pra arriscar dizer que é um dos jogos mais bonitos do DS. Os gráficos das batalhas também continuam bem parecidos com jogos antigos, mas agora o 3D é real, e os efeitos de iluminação estão ainda mais bonitos e complexos. Os Summons ganharam um tratamento gráfico excelente, com direito a animações para cada ataque realizado.

Pra não perder o ritmo nostálgico, a trilha sonora também é parecidíssima com a clássica. Alguns temas são praticamente os mesmos, só que mais detalhados e com novos arranjos, e novas músicas foram introduzidas. Os efeitos sonoros e a música



BLADOS
Constantemente buscando boas lutas, este exímio espadachim é um dos vilões que entrarão no caminho de Matthew e seus amigos.



ARCANUS
Este mascarado é um dos comparsas de Blados, porém seus reais objetivos são verdadeiros mistérios.



tema das batalhas também nos remetem aos jogos anteriores da franquia. Até mesmo o som emitido pelos personagens durante as falas permanece o mesmo (e, felizmente, há a opção de tirar esse som).

Em suma...

Nenhum jogo é perfeito. E *Golden Sun: Dark Dawn* não é exceção. O jogo é um pouco menor do que seus antecessores, e até mesmo um pouco mais fácil. Os diálogos extensos, característicos dos jogos do gênero RPG, também incomodam algumas vezes.

Mas apesar dos contras e da cara de “jogo velho novo”, *Golden Sun: Dark Dawn* merece mais do que ser jogado e apreciado. É um ótimo título do gênero RPG que, por trazer um esquema simples, clássico e funcional, é indicado não apenas para os fãs conquistados desde o ano de 2001, mas também para a nova geração que não conhecia a saga de Isaac, Felix e seus amigos. Um novo clássico surge no Nintendo DS e honrando e dando continuidade a uma das melhores franquias criadas na era do Game Boy Advance.

E mesmo quem não jogou *Golden Sun* e *Golden Sun: The Lost Age* não tem a desculpa de não jogar por não conhecer a história. *Dark Dawn* traz, além de citações em diálogos, alguns livros e até mesmo pequenos filmes (que simulam animações com recortes de papel) que recontam as aventuras de Isaac, Felix e os demais Guerreiros de Vale.



8.5

Golden Sun: Dark Dawn (DS)

GRÁFICOS 9,0 | SOM 9,0
JOGABILIDADE 9,0 | DIVERSÃO 8,0



Venha fazer parte da
Equipe Nintendo Blast!

*VAGAS: Newsposter, Redator, Designer,
Diagramador, Revisor, Promotor.*

MAIS INFORMAÇÕES

INSCREVER-SE 

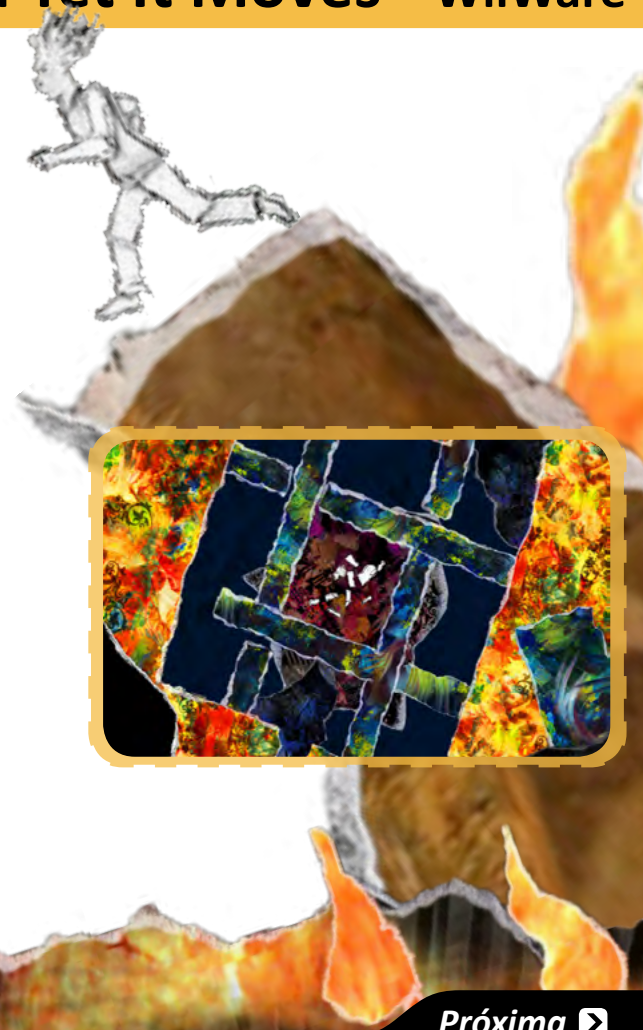
BLAST Ware

Quando o assunto é jogo de WiiWare, a criatividade dos games é o verdadeiro trunfo das desenvolvedoras. Para a Broken Rules, desenvolvedora iniciante no ramo dos games, uma forma de passar por cima do limite de espaço dos jogos baixados no Wii foi criando um conceito de jogo simples, mas funcional e inédito.

And Yet It Moves - WiiWare

Com **And Yet It Moves** (ou **AYIM**, para simplificar), a Broken Rules conseguiu um excelente resultado, mesmo que por um preço meio salgado (são 1000 Wii Points). O game esteve disponível primeiramente para PC, mas agora ele torna-se definitivo no console da Nintendo. Ok, você já sabe que é um bom jogo e que é criativo, mas do que realmente se trata? **AYIM** é um game de plataforma e puzzle no qual você controla um personagem sem nome e sem qualquer aparência ou personalidade alguma, é basicamente um incógnita ambulante. Sua missão é pura e simplesmente chegar até o final dos estágios, sendo que não há armas ou inimigos para complicar sua vida. Fácil? Não mesmo!

Em **AYIM**, seu real adversário é justamente o cenário, pois seus elementos colocam-se em sua frente de uma forma sempre diferente. Para passar por estes perigos, sua arma é, na verdade, a câmera do jogo. Usando os movimentos do Wiimote, é possível alterar livremente as noções de cima e baixo do game. Se há uma pedra em seu caminho, transforme o teto em chão e passe por cima dela. É uma função bem intuitiva, mas o que

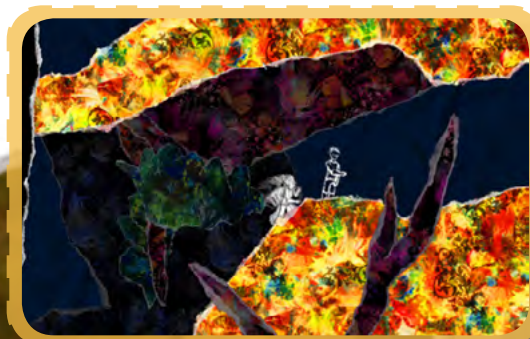


a torna excepcional é a forma como é usada. Cada enigma exige uma solução diferente, e eu garanto que você não resolverá todos na primeira tentativa, até porque uma queda não precisa ser nem muito alta para estraçalhar o seu personagem feito papel. Cautela e planejamento são os lemas do jogo. E por falar em papel, tocamos no assunto chave de **AYIM**.

Além de uma mecânica divertida e simples, o game traz um visual feito inteiramente de papel picotado e amassado (e os desenvolvedores literalmente picotaram papel durante o desenvolvimento do jogo). Há papel de várias cores e formatos, e eles dão uma aparência sempre distinta aos cenários, mesmo que nem todos tenham muita graça. A música é composta por trilhas meio psicodélicas que beiram (ou até transbordam) a esquisitice, mas tudo combina perfeitamente para criar uma arte de jogo bem única. Procure o quanto quiser na biblioteca de jogos do mundo todo em todas as plataformas, mas acredito que somente um ou dois outros games são formados por papel amassado e músicas que mais parecem produtos alucinógenos. Pedras gigantes, galhos de árvore, fogo e até a impiedosa força da gravidade são seus principais inimigos.

Preparado para literalmente virar seu mundo de cabeça para baixo? Então pegue um Wiimote e detone *And Yet It Moves* ou, se preferir, use o controle em conjunto com um Nunchuk, ou acople-o a um Classic Controller.

BO9 2016j



ROCKS N' ROCKETS

A maioria das pessoas está familiarizada com o clássico jogo *Missile Command*. Nele, você controla um grupo de baterias anti-aéreas e tem de abater os mísseis inimigos antes de eles conseguirem destruir todas as suas cidades. *Rockets N' Rocks* pode muito bem ser considerado uma espécie de revival desse jogo, apesar de trazer algumas mudanças importantes.

Rocks N' Rockets - DSiWare

A ideia básica do jogo é a mesma. Você controla uma torre de mísseis no centro da cidade, e terá que usá-los para abater meteoros antes que eles cheguem e destruam os edifícios. Para fazer isso basta tocar em qualquer lugar na tela sensível ao toque para disparar um míssil, que vai explodir exatamente onde você bateu. Não, eles não explodem ao entrar em contato.

Use essa estratégia simples e você passará da fase inicial, mas se quiser chegar até o final, vai precisar de um pouco mais que isso. Por exemplo, na primeira fase, os meteoros são feitos de gelo, e os mísseis são de... fogo, claro. A partir do estágio 2 você também vai ser atacado por meteoros de fogo, que exigem um míssil de... gelo. Para isso, você vai precisar apertar o botão R ou L e atirar como de costume.

Como nem tudo são flores, a explosão de um míssil pode acertar meteoros que você não tinha a intenção de acertar, e se você bater em um meteoro com o míssil errado, ele aumenta de tamanho e vai exigir mais dois mísseis corretos para ser destruído. Se você acertar um meteoro com o tipo de míssil errado duas vezes, ele vai se dividir em três pequenos meteoros, tornando seu trabalho ainda mais difícil. Se as coisas ficarem demasiado complicadas, você pode usar o botão X ou apertar o direcional para cima e lançar uma bomba nuclear que destrói tudo, mas você tem poucas dessas armas.

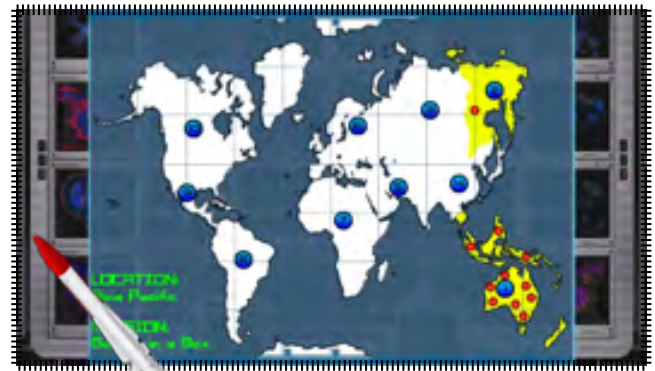
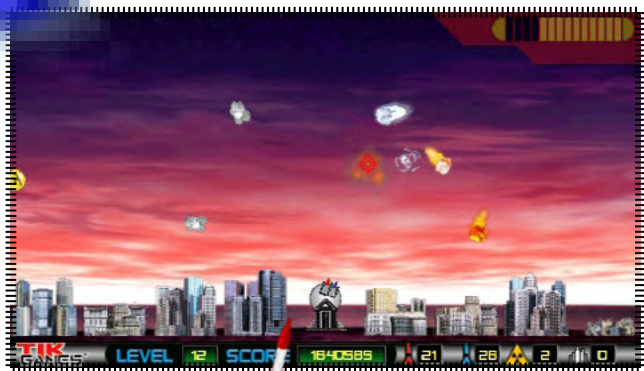


Logo depois dos meteoros de fogo, o jogo irá introduzir novos "inimigos", como detritos espaciais, meteoros que só podem ser destruídos em momentos específicos, um que deve ser atingido com um míssil, e pois com outro diferente, além dos tradicionais upgrades, que ficam flutuando na tela, e devem ser atingidos com qualquer arma para serem absorvidos por você. Além disso tudo, você deve tomar cuidado para não esgotar seu estoque de mísseis especiais, já que você possui apenas uma quantidade limitada deles.

Rockets N' Rocks oferece dois modos de jogo. Arcade, para passar por um monte de níveis, em escala crescente de dificuldade. Este modo fornece modo de save automático, assim você pode parar e continuar depois de um tempo. No modo Maratona, você simplesmente irá continuar a jogar uma fase cada vez mais difícil até que você perca.

O jogo é mediano em termo de gráficos e som. Nada chamativo, e as explosões de mísseis sequer capturam o olhar, enquanto a música é bastante memorável, porém muito básica e repetitiva. Mas não é nada que vá encher sua paciência.

No geral, Rockets N' Rocks é um jogo bastante agradável, principalmente se você gosta de Missile Command. O modo principal de jogo é bastante longo, e várias novidades o mantém interessante por muito tempo. Além disso, o fator replay é considerável, uma vez que você sempre vai querer pegar pontuações maiores no modo Maratona.



DRAGON LAIR

Em 1983, o ex-animador da Disney Don Bluth decidiu criar um jogo usando seus impressionantes talentos de animação. Em vez de criar o jogo baseado em sprites normalmente encontrados em arcades, *Dragon's Lair* criou um mundo vivo através de algumas das melhores animações daquele tempo.

Dragon's Lair - DSiWare

A fim de armazenar toda essa animação, foi utilizada, na época, a tecnologia Laserdisc. Entretanto, apesar dos visuais deslumbrantes, o jogo era muito limitado com o sistema de jogabilidade. Não havia movimentação livre nos níveis, ou uma maneira de controlar todos os movimentos do seu personagem. Em vez disso, uma série de entradas específicas nos botões e direcionais foram utilizados para que você orientasse o ousado Cavaleiro Dirk nível após nível em sua jornada para salvar sua amada princesa Daphne. O jogo viria a se tornar um grande sucesso - chegando ao ponto em que alguns arcades nos Estados



Unidos começaram a instalar telas adicionais que as pessoas pudessem assistir aos jogos em andamento - mas a tecnologia que o jogo fez uso nunca decolou do modo como alguns esperavam, devido ao seu alto custo de produção e falta de jogabilidade.

Ao longo dos anos, este jogo de arcade se tornou um clássico muito querido, e gerou portagens em quase todos os consoles. Algumas versões são mais fiéis ao original de arcade, enquanto outras tem ficado muito aquém. A Digital Leisure aceitou o desafio de portar o clássico para o DSiWare, e acreditem: é uma das melhores versões do jogo que eu já vi.

Dragon's Lair apresenta um daqueles sistemas de jogo que a maioria das pessoas amam ou odeiam, e jamais mudam de lado. Quem nunca jogou o jogo antes precisa saber logo de cara no que eles estão se metendo. Você não pode mandar o seu personagem fazer qualquer coisa, como você faz na maioria dos jogos onde tem o controle quase total de seus movimentos e ações. Ao contrário, o jogo requer que você aperte o direcional ou um botão em determinados momentos durante cada nível.



Você normalmente recebe uma dica de qual comando deve usar, com flashes de luz ou certas coisas que surgem durante um nível. Na maior parte, o jogo requer mais da sua memorização do que deve ser feito em cada momento. Seu principal objetivo é percorrer cada um dos níveis do jogo para chegar ao covil do dragão, onde você deve matar a fera e salvar a princesa Daphne de suas garras.

Esta versão para o DSiWare possui dois modos de jogo - Arcade e Home. O Modo Arcade permite que você jogue os níveis de forma completamente aleatória como o clássico arcade fez. Isso significa que quando você morre em um nível, você não repete o nível, mas em vez disso o jogo leva você a uma sala completamente diferente para resolver. Isso torna difícil a tarefa de descobrir e memorizar os comandos específicos, que é uma das principais razões que o jogo de arcade conseguiu fazer com que seus jogadores gastassem tanto tempo para vencer o jogo.

O modo Home também apresenta níveis aleatórios, mas ao morrer em um nível, o jogo permite que você se mantenha nele até passar e progredir para a próxima fase. Há também dois níveis de dificuldade para escolher - Fácil e Difícil. A única diferença entre os dois níveis de dificuldade é a janela de tempo com o que você tem para fazer as entradas de comando correto.

Visualmente, o original do arcade foi impressionante, para dizer o mínimo. Embora a versão de DSiWare seja muito bem feita, considerando as

limitações de tamanho de arquivo do serviço DSiWare, há uma perda de qualidade visual devido à compressão de vídeo necessária para ajustar todo o jogo para o tamanho máximo de arquivo para download. Isso significa que a animação não é tão boa como você gostaria, e os vídeos podem ser um pouco embaçados e granulados às vezes, mas isso não compromete a experiência visual total do jogo, e certamente não é culpa dos desenvolvedores. É realmente



um preço pequeno a pagar para ter esse jogo no seu DSi.

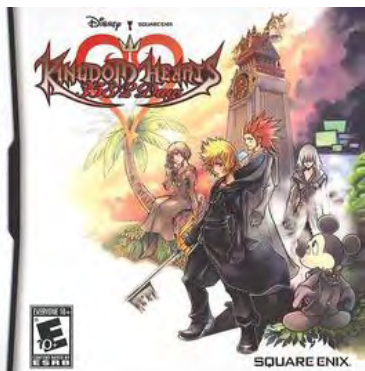
Da mesma forma que o vídeo, o áudio do jogo também vem com algumas limitações. Embora a maior parte de áudio do arcade esteja intacta e muito bem servida, a compressão pode deixar a música e os efeitos de som um pouco abafados, ou com som metálico. Mais uma vez, considerando tudo o que tinha de ser espremido nesta versão, é realmente perdoável.

De forma geral, podemos dizer que **Dragon's Lair** era um jogo bem à frente de seu tempo na época do seu lançamento original, mas ainda há algo mágico sobre o jogo, mesmo para os elevados padrões atuais. Claro que a jogabilidade é muito unidimensional e a taxa de quadros é inconstante, além dos defeitos do áudio, mas o controle do DSi emula quase perfeitamente o próprio arcade. Você pode até encontrar versões mais bacanas desse jogo, mas sem dúvida, essa é minha preferida, por poder ser levada em qualquer lugar com o DSi.



por Ricardo Scheiber

A Square Enix já provou que está fazendo um grande trabalho no Nintendo DS. Além de nos presentear com jogos das franquias Dragon Quest e Final Fantasy, também tivemos os excelentes The World Ends With You e Chrono Trigger. Agora, um dos maiores crossovers da história dos videogames chega ao portátil. Estamos falando de Kingdom Hearts, franquia que talvez foi a que melhor conseguiu transmitir a magia do mundo Disney aos jogos. Mas, será que o fato de Sora não ser o protagonista, e sim Roxas, pode desagradar aos fãs?



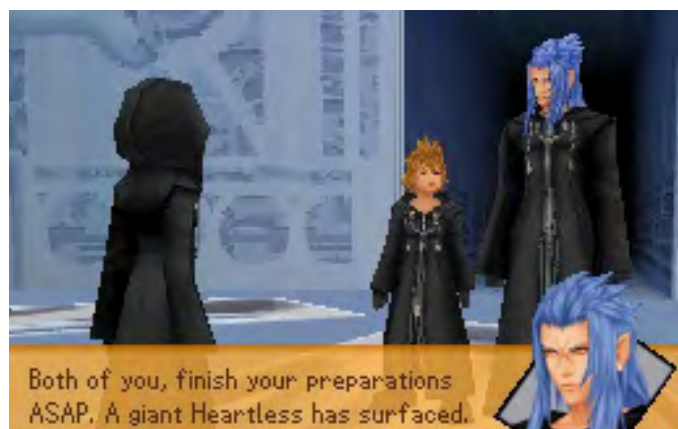
Particularmente, eu sou um grande fã de Kingdom Hearts e um dos meus maiores desejos é ver o terceiro jogo da série principal no Nintendo Wii. Enquanto esse sonho não vira realidade, a aventura acontece no DS, com Kingdom Hearts: 358/2 Days. A história do jogo se passa entre os dois principais títulos da franquia; começamos com o nascimento de Roxas, um pouco antes do final do primeiro Kingdom Hearts, quando Sora usa a Keyblade para ferir a si mesmo. Quando você começa a movimentar Roxas, ele já está na Organização XIII, protagonizando o nosso jogo.

Kingdom Hearts 358/2 Days traz uma conversão bem sólida do sistema de jogo da franquia ao portátil Nintendo, sem que com isso muita coisa seja perdida pelo caminho. Você vai se deparar com um autêntico jogo de RPG em tempo real, no qual elimina-se os diversos adversários e cumpre-se os objetivos pré-determinados para avançar nas fases. Fazendo uso de sua Keyblade, Roxas é capaz de causar um grande dano tanto aos Heartless quanto aos Nobodies.

De volta aos mundos da Disney.

A primeira novidade de peso no jogo, em relação aos títulos antecedentes da saga, se dá pela forma com que a própria aventura se desenrola: nós não vamos simplesmente visitar um mundo, realizar uma pá de coisas e desaparecer. As missões aqui são realizadas ao longo de diversos dias, todas com um objetivo definido e quase sempre com a ajuda de algum outro membro da Organização XIII. Roxas vai visitar quase todos os mundos do primeiro jogo da série, já conhecidos. De mundo novo, há uma área inédita na Terra do Nunca, mas todos os outros cenários já são carimbados, o que de fato é desapontante. Ou seja: no que diz respeito a novos personagens ou mundos, 358/2 Days não tem muito a oferecer.

Nós podemos visitar um mesmo mundo diversas vezes ao decorrer das missões, que vão desde as mais óbvias - como acabar com os adversários para recuperar corações - até missões mais incrementadas, como descobrir segredos escondidos nos mundos, buscar determinados objetos, superar algumas sequências de puzzles e vencer os chefes. Os cenários estão todos divididos em várias áreas, que são muito próximas das vistas nos jogos para o PlayStation 2. É óbvio que o trabalho com polígonos em 358/2 Days não é o mesmo, sendo nesse caso



inferior, ao passo que os níveis de detalhes também não são tão altos, mas a Square Enix definitivamente tem o seu mérito no que diz respeito aos gráficos.

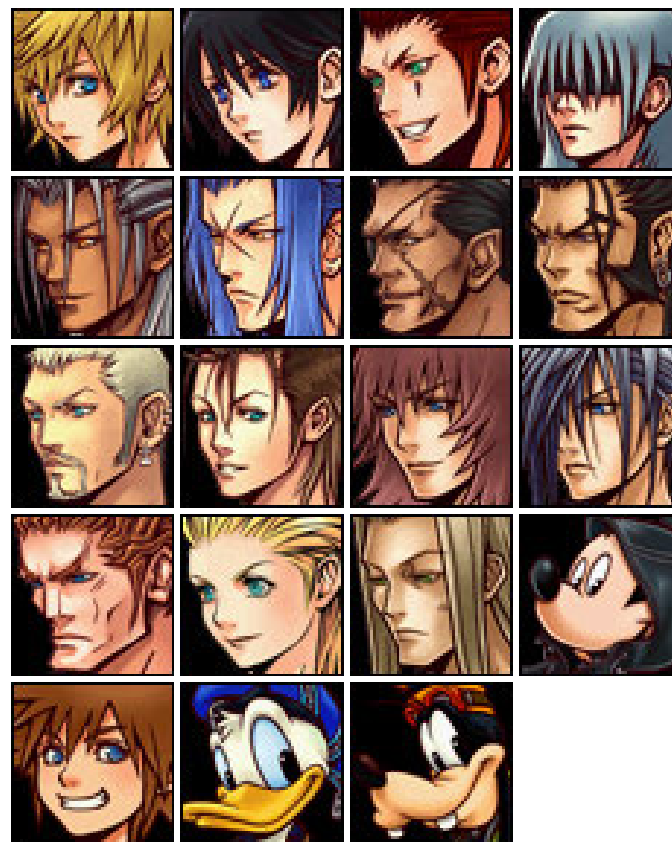
Eu disse que Roxas, em geral, não andava sozinho? Essa, de fato, não é uma grande novidade em Kingdom Hearts, tendo em vista que Sora também, muitas vezes, já esteve acompanhado de outros personagens que o auxiliavam na trama. Em 358/2 Days, no entanto, você tem a possibilidade de jogar com outros personagens além do Roxas, mesmo ele sendo o protagonista no modo história.

Além do modo principal, o jogo também permite que você faça as missões tanto sozinho quanto no modo cooperativo. No módulo de missões, você pode selecionar qualquer personagem da Organização XIII. À medida que você consegue progredir na aventura, porém, outros personagens são desbloqueados, como o Mickey. Cada indivíduo naturalmente conta com diferentes atributos. Sendo assim, alguns serão mais fortes, ao passo que outros são mais ágeis ou aptos para fazer magia. A escolha entre um ou outro personagem pode acabar sendo crucial para você conseguir passar por uma determinada fase.

As novidades no sistema de batalhas

Qualquer pessoa que tenha familiaridade com a franquia não vai ter grandes problemas para se adaptar ao sistema de combates. Selecionando o menu situado no canto inferior esquerdo, é possível encontrar opções objetivas: atacar, usar objeto ou fazer magia. Essas opções podem mudar, dependendo se você está no meio de uma batalha ou explorando o mundo. Mediante este simples menu, será possível abrir cofres, atacar os inimigos e falar com os personagens, tudo de forma rápida e direta, sem grandes complicações. O sistema de controle é muito bom, respondendo rapidamente às ordens que são dadas - da mesma forma que a utilização do botão L para abrir acessos diretos a mágicas e do botão R para mover a câmera são bem eficientes.

A facilidade de se aprender o sistema do jogo passa bem longe do que tinha sido visto em Kingdom Hearts: Chain of Memories, que usava naipes e dependia o tempo todo de estratégias para poder fazer algo frente aos inimigos. Agora tudo é mais direto e explicado claramente, mas sem que a jogabilidade se torne óbvia demais. Além disso, você tem a possibilidade de jogar com um personagem diferente em cada uma das fases graças à implementação dos painéis. Mesmo que, a princípio, eles lhe





pareçam estranhos, pouco a pouco você se acostuma com o seu uso, e logo perceberá que é possível estar em combates no jogo que nunca são iguais uns aos outros.

Os painéis consistem basicamente na disposição dos espaços livres a partir do menu correspondente. É possível preencher esses espaços com uma grande quantidade de opções - que vão de objetos e equipamentos à magias, entre outros - previamente desbloqueadas. No começo, você terá um Roxas com o painel absolutamente vazio, sendo que a sua única habilidade é a de atacar os inimigos na louca. Conforme você vai avançando, feitiços como gelo e fogo são aprendidos, habilidades como a pirueta são garantidas, e, da mesma forma, objetos como poções e éteres são coletados.



Até aqui tudo bem, mas você deve se lembrar que nos títulos anteriores de Kingdom Hearts, era necessário uma determinada quantidade de HP para ativar uma habilidade, ao passo que para realizar magias gastava-se MP e havia um espaço limitado para equipar-se com objetos. Com o uso dos painéis, tudo isso acabou. No começo do jogo, o painel é pequeno e pouco a pouco ele vai crescendo. Você pode, por exemplo, preencher o painel com poções, diversas magias e alguma habilidade que tenha adquirido, quando inicia a aventura.



Concretamente, a novidade em 358/2 Days está no tradicional “subir de nível” dos jogos de RPG. Roxas ganha experiência conforme ele vence batalhas e completa missões, mas ele não sobe de nível pelo modo tradicional. Em vez disso, deve “upar” as habilidades diretamente no painel. Assim, se você não se equipar com as novas magias e habilidades nos espaços novos disponíveis no painel, seu dano causado ao inimigo será muito pequeno, retardando o progresso do jogo. Partindo desta lógica, você pode imaginar que o equivalente ao nível 99 num jogo tradicional de RPG se aplicaria aqui com 99 espaços no painel. Isso procede? Não.

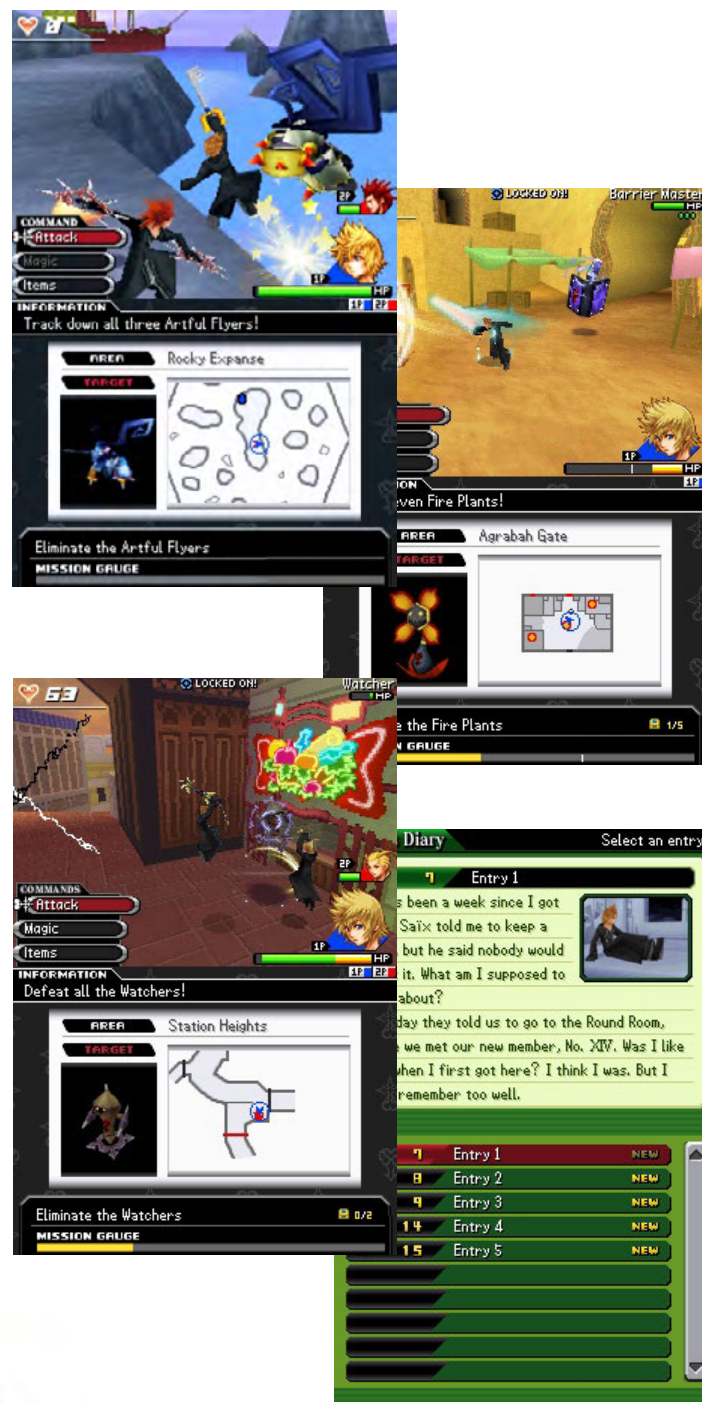
Porque você pode unir espaços no painel com peças que ocupam várias casas e ter um potencial de dano muito maior do que se cada casa fosse usada individualmente. Imagine, por exemplo, que você tem uma peça que ocupe três espaços no painel, e dentro dela você inclua um bloco de magia de gelo, outro de fogo e outro elétrico. Ao ativá-la, você não realiza cada habilidade individualmente, mas, sim, uma junção das três. Ao final, o dano causado pelo uso das três juntas é maior do que se somado o dano de cada uma sozinha. Com isso, você

deve imaginar que a liberdade de combinações é infinita e que bastaria preencher o seu painel com diversas dessas peças para maximizar o dano e alcançar o equivalente a um nível grande sem muito esforço.

Mais uma vez a Square Enix foi esperta e, pensando nisso, decidiu que a experiência recebida por Roxas durante o jogo seria bem menor que a habitual em outros games. Assim, você terá que penar bastante e, até seu Roxas ficar fortinho, muitas horas de jogo terão se passado. Particularmente, eu prefiro o método tradicional de níveis, mas a adoção de painéis não é uma adição que comprometeu a qualidade do jogo. De fato, foi uma ideia bastante criativa.

E de resto...

No mais, Kingdom Hearts 358/2 Days é um bom jogo. As minhas expectativas foram todas cumpridas; vejo que a escolha de um personagem paralelo como protagonista foi válida - algo que poderia não ter dado certo - juntamente com a mistura do sistema tradicional (combates em tempo real) com o novo (o uso dos painéis e o modo multiplayer) deram um bom clima ao jogo. Tudo funciona nos seus conformes, o sistema de combate é acessível, o uso dos painéis tem a sua profundidade e é possível personalizar o Roxas em qualquer momento e em todos os modos do jogo, assim como o restante dos personagens. O que realmente decepciona é a parte de som, que ficou muito fraca. As músicas usadas não são muito boas, e as cutscenes não brilham tanto como poderiam, em grande parte, devido ao som medíocre. Se você gosta de Kingdom Hearts, dificilmente irá se decepcionar com 358/2 Days. Mas, se a franquia não lhe agrada, não será esse jogo que o fará mudar de ideia.



8.0

Kingdom Hearts: 358/2 Days (DS)

GRÁFICOS 8.5 | SOM 7
JOGABILIDADE 8 | DIVERSÃO 8

A dramatic scene from the game Epic Mickey. Mickey Mouse is in the foreground, looking towards a dark, cavernous environment. In the background, a large, glowing blue structure resembling a castle or a large creature is visible, with a bright blue lightning bolt striking it. The overall atmosphere is dark and mysterious.

Disney EPIC MICKEY

por Gustavo Assumpção

Mickey é muito mais do que um personagem. É um ícone. Ao longo dos seus 82 anos, a criação maior do gênio Walt Disney já debandou por todos os lados. Do cinema aos quadrinhos. Dos games a televisão. Mas, nunca em outra oportunidade a franquia foi utilizada com tamanha liberdade. É esse o grande trunfo de Epic Mickey.

Logo quando o anúncio de Epic Mickey se concretizou, foi meio difícil conter a euforia. Essa era a primeira vez que o personagem mor da Disney se arriscaria em uma aventura ousada e que ao mesmo tempo dialogava com suas oito décadas de história.

O desenvolvimento nas mãos da Junction Point, parecia não poder estar melhor representado, afinal o time era encabeçado por Warren Spector, uma das grandes cabeças pensantes do universo dos games. Warren já tinha se aventurado em projetos diferenciados em outros momentos, mas nunca o designer pareceu tão apaixonado por sua criação como agora. Ao que tudo indicava, teríamos um dos games mais formidáveis de todos os tempos.

Passado o tempo, chegou a hora de experimentar Epic Mickey. E, apesar das pequenas decepções, é um senhor game, daqueles que temos pouca oportunidade de jogar.

Uma longa aventura

Após uma primeira jogada, é complicado definir o que é Epic Mickey. Ao mesmo tempo que a definição dele como um game puro de plataforma parece simplista demais, é essa taxaço que de alguma forma define a maneira como devemos olhar para o game: com o olhar da tradição.

Mesmo que o projeto tenha uma atitude ousada logo de cara e, mais que isso, seja realmente uma aventura muito além do que tradicionalmente estamos acostumados a presenciar, ele ainda repete fórmulas e práticas muito recorrentes em projetos do tipo e muito vivenciadas por quem gosta de

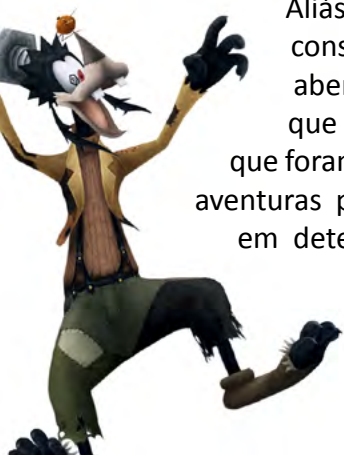


games de aventura/plataforma. Saltos, plataformas que se movimentam, hordas de inimigos repetidos, chefes de fase bonachões. É interessante observar que a utilização desses elementos em momento algum deixa o game com cara de velho ou ultrapassado. Essa sensação foi impedida pela roupagem diferenciada que o título possui.

Epic Mickey utiliza, de certa forma, grandes mundos abertos onde a aventura se desenrola. Embora o jogador transite de um mundo para outro a todo momento, a aventura em poucas ocasiões parece linear. Isso principalmente porque a progressão da aventura se dá por meio da presença de quests. Logo que o jogador chega em uma área, conversa com um novo personagem ou supera um novo obstáculo, o jogo vai presentear-lo com uma nova quest. São centenas, e boa parte delas podem ser completadas ou não, dependendo do gosto do freguês. Somente algumas delas são essenciais, sendo responsáveis pela progressão da história principal.

Ao mesmo tempo que o esquema de quests torna o game extremamente variado e hiperdimensionado, o jogador algumas vezes tem a sensação de que boa parte dessas aventuras paralelas são forçadas e sem vida. Algumas delas se resumem a atividades bobas, como encontrar itens, conversar com personagens ou movimentar partes do cenário. Como boa parte delas não são obrigatórias, isso acaba não sendo um empecilho total, mas mesmo assim denota uma certa inconstância criativa no game como um todo. O ideal talvez seria suprimir a quantidade para privilegiar a criatividade e a intensidade de determinadas quests, que acabam se perdendo em meio a tantos objetivos sem sentido.

Aliás, é importante que o jogador sempre consulte no menu todas as quests abertas, as que foram completadas, as que ainda podem ser completadas e as que foram perdidas. Isso mesmo, algumas das aventuras paralelas só podem ser vivenciadas em determinados momentos. Perdê-las na ocasião em que foram propostas significa não possuir uma segunda chance para serem vencidas. Por isso, meu caro, atenção!



STEAMBOAT WILLIE, onde tudo começou

Se você notar, muitas das primeiras fases são ambientadas em preto e branco. Sim, elas são uma homenagem mais que merecida ao curta Steamboat Willie, primeira aparição de Mickey Mouse. O curta, datado de 1928, é considerado o primeiro desenho animado com som, música e história ligados de uma maneira nunca antes vista. Se tornou tão popular que acabou alavancando o sucesso do camundongo. Em Epic Mickey, o filme completo pode ser destravado.



Construir e destruir

Como todo mundo já sabe, principalmente pela grande expectativa depositada sobre ele, Epic Mickey possui uma mecânica central em sua jogabilidade baseada no uso de tinta e solvente. A todo momento o jogador é instigado a utilizar um pincel mágico, capaz de criar e apagar elementos dos cenários.

Esse esquema de utilização dualista de elementos centrais na jogabilidade já foi visto em outros games do mesmo gênero. Aqui, era esperado que o uso conseguisse superar toda e qualquer tentativa anterior e ao mesmo tempo parecer interessante e variado.

Só que o que aconteceu foi exatamente o oposto. Embora a mecânica funcione bem e esteja extremamente adaptada aos controles, ela é empregada em momentos óbvios e simplistas. Desde o início ela funciona quase que de maneira intuitiva. Isso teoricamente é bom, porque parece que tudo o que deveria ser explicado o foi de maneira correta, mas ao mesmo tempo deixa a atividade minimizada, já que não força o pensamento, o raciocínio.

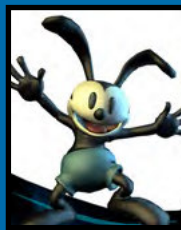
O design das fases privilegia a utilização das tintas, mas deixa bem claro onde elas podem ser utilizadas. Os objetos do cenário passíveis de interação sempre possuem cores quentes que se destacam em meio aos cenários ou coisa do tipo. É bater o olho e saber o que precisa ser feito. Embora esse direcionamento torne o game fluente, ele deixa o jogador em uma atividade completamente óbvia.

Como todo bom game de plataforma, Epic Mickey também exige que o jogador utilize elementos do cenário com a mais extrema precisão. Além do salto (e do salto duplo, realizado quando se aperta o botão de pulo duas vezes), Mickey ainda dispõe de um ataque giratório, que permite que o jogador colete itens e atordoe inimigos.

A trama

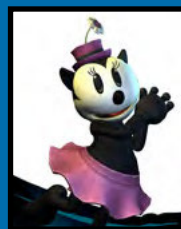
Epic Mickey começa com Mickey mais uma vez sendo transportado através de seu espelho para um local mágico. Essa é uma figura bastante utilizada nas aventuras do camundongo. Nesse mundo, Mickey se depara com Yen Sid, o feiticeiro protagonista do grande sucesso Fantasia (1940) pintando uma enorme maquete de um parque de diversões. Curioso como é, Mickey aproveita o descuido do mago e resolve dar uma bisbilhotada na criação misteriosa. Atrapalhado como é, Mickey esbarra na tinta e no solvente, mistura as duas criando um grande monstro negro de tinta e destrói a criação de Yen Sid.

Tempos depois, Mickey fica sabendo – da pior maneira possível – ao ser capturado, que destruiu o mundo de Oswald, o coelho que sempre teve uma relação de rivalidade com ele. Nesse mundo, Mickey vai ter que conviver com uma série de ameaças e personagens que querem destruí-lo. É claro que ele vai querer reparar o acontecido e ainda sair vivo de lá – tarefa que não vai ser das mais fáceis.



OSWALD THE LUCKY RABBIT –

Pouca gente sabe, mas o grande vilão de Epic Mickey surgiu antes mesmo do camundongo sonhar existir. Sua estréia aconteceu um ano antes, em 1927. Mas, por ironia do destino, acabou no ostracismo todos esses anos. Em EM é o grande vilão da trama... pelo menos até entender melhor tudo o que aconteceu.



ORTENSIA –

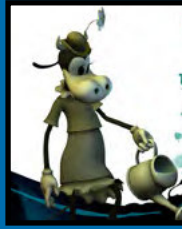
É a dedicada, esperta e amorosa namorada de Oswald. Curiosamente pouca gente sabe que ela é um gato. Sua estréia aconteceu em Rival Romeos, um curta de 1928 que quase ninguém viu. Em Epic Mickey, ela terá um papel importante na conciliação entre os heróis – além de ser responsável por uma dose de emoção na trama.

Os inimigos, aliás, são muito bem projetados. Eles estão completamente inseridos dentro do enredo, tanto em seu design, como na maneira com que podem ser derrotados.

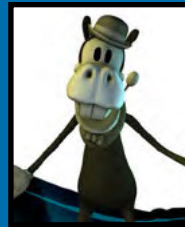
É aí que entra um dos sistemas mais interessantes presentes em Epic Mickey, que infelizmente foi subaproveitado: a reputação. Ao encontrar um inimigo, o jogador pode usar tinta e trazê-lo para o lado do bem, ou então utilizar solvente e dissolvê-lo para sempre. Quanto mais inimigos os jogadores levarem para o lado do mal, mais a aparência de Mickey vai se tornando “suja”. Na idéia original de Spector, dependendo da quantidade de inimigos derrotados com solvente, Mickey poderia adquirir uma aparência assustadora. Na versão final, isso foi bastante atenuado, deixando o esquema bem inconsistente. Também é de certa forma bem estranho que elementos construídos ou destruídos pelo jogador não perdurem. Destruíu aquela ponte e pensa que ela vai ficar assim? Basta passar por aquela porta e tudo volta a ser como antes, frustrando (e muito) quem procura constância.

Um mundo incrível

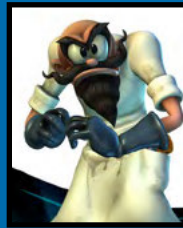
O que mais chama a atenção dos primeiros aos últimos minutos de Epic Mickey é a fantástica recriação visual alcançada pela Junction Point. Contando com a ajuda mais que necessária da Disney, a equipe atingiu o ponto máximo de equilíbrio com o visual do game. É muito gratificante pensar que ele não perdeu a ingenuidade, muito menos o aspecto fantasioso e sonhador que sempre marcou o universo Mickey. Nos cenários, as cores escuras predominam, apesar de existir o uso de tonalidades quentes, principalmente para evidenciar locais importantes dentro da trama. A maioria dos mundos inspirados em localidades “reais” ganhou uma roupagem bem interessante. Os mais interessantes, sem dúvida alguma, são o Epcot, parte do Walt Disney World com sua grande estrutura que simboliza o planeta Terra, e o Rock’n’ Roller Coaster e sua enorme guitarra. É claro que você ainda vai se



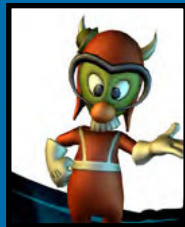
CLABELLE THE COW – Também cria da mente iluminada de Walt Disney, Clarabelle apareceu pela primeira vez em 1928, na animação Plane Crazy. É namorada de Horace Horsecollar. Em Epic Mickey tem um papel curioso, apesar de pouco importante para a trama em si. Mesmo assim, está presente com todo o seu charme.



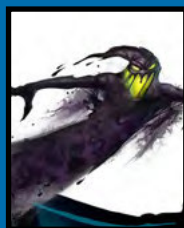
HORACE HORSECOLLAR – Horace é um dos personagens mais importantes criados por Walt Disney e Ub Iwerks. A estréia aconteceu na animação The Plow Boy, de 1929. É considerado o melhor amigo de Mickey. Em Epic Mickey, o cavalo será um investigador de primeira, responsável por encontrar pistas durante a aventura.



THE MAD DOCTOR – Estrelou sua primeira animação em 1933, onde já aparecia como o grande algoz de Mickey. Aqui, o cientista é responsável pela criação das engenhocas que serão utilizadas para destruir Mickey. Também foi ele que criou os Beetleworxs, robôs que povoam o game.



GREMLIN GUS – Um dos personagens mais importantes da aventura, Gus, o Gremlin é quem vai dar o apoio necessário para que Mickey consiga vencer os obstáculos que aparecem durante a trama. Sábio, ele sempre sabe o que precisa ser feito, e fica balbuciando nas orelhas do nosso camundongo a melhor ação a ser feita.



SHADOW BLOT – Vilão até maior que Oswald, o Mancha Negra é a criação resultante da mistura de tintas que Mickey faz no laboratório de Yen Sid. É uma versão do Phantom Blot, que era presença constante nos quadrinhos.

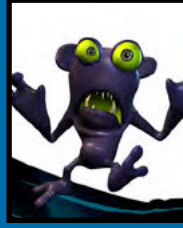
encantar com o castelo da Bela Adormecida, inspirado na construção mais famosa da Disneylândia, palco de um dos momentos mais interessantes de toda a aventura.

É muito bom perceber que a equipe de desenvolvimento teve um cuidado muito especial para manter o mesmo sentimento despertado pelos filmes e localidades “reais” retiradas dos parques da Disney pelo mundo. O resultado é que qualquer um que minimamente tiver acompanhado a saga do camundongo vai perceber as referências e temáticas – claro que tudo com um toque sombrio e steampunk simplesmente louvável.

O mais interessante disso tudo é que o visual conseguiu ser transposto com grande eficiência, utilizando o hardware do Wii com eficácia e de uma maneira poucas vezes vista. Cada uma das localidades é bela e bem construída, possui elementos interativos muito bem animados e personagens riquíssimos. Se o próprio Mickey já possui uma vivacidade tão incrível que nos dá a impressão de realmente existir, isso pode ser ampliado para inimigos, chefes e NPCs.

Todos foram criados com extremo cuidado e possuem ações naturais e ricas de detalhes. Mas, como já foi dito, é o uso perfeito de cores e o desenho fabuloso dos cenários que garante a ambientação e o clima ideal no qual o game se desenrola.

Ainda bem que a Junction Point também percebeu que uma boa história não pode ser bem contada se não se utilizar os mecanismos necessários pra que isso ocorra. Primeiro, as partes importantes do game são visualizadas em cutscenes estilizadas simplesmente incríveis. Elas unem o que há de melhor no universo do camundongo – que são os traços de Walt Disney – com um acabamento modernoso que enche os olhos. Segundo, soube criar uma trilha sonora impactante, belíssima e rica de sentimento. É impossível



SPATTERS – São os servos de Shadow Blot, sempre prontos para causar as maiores confusões para Mickey Mouse. Existem nas mais diversas formas e tamanhos, mas gostam mesmo é de causar problemas. Trabalham em conjunto com os Beetleworx, apesar de possuírem maior autonomia que os robôs.



PETE – Pete, ou Bafo-de-Onça aqui no Brasil, apareceu pela primeira vez na animação Alice Solves the Puzzle, datada de 1925. Sempre foi um dos personagens mais presentes nas aventuras de Mickey. Aqui em Epic fará aparições disfarçadas para tentar raptar Ortensia, seu novo objetivo amoroso.



não aumentar o volume e se inserir dentro da riqueza técnica e da inspiração que cada uma das composições possuem.

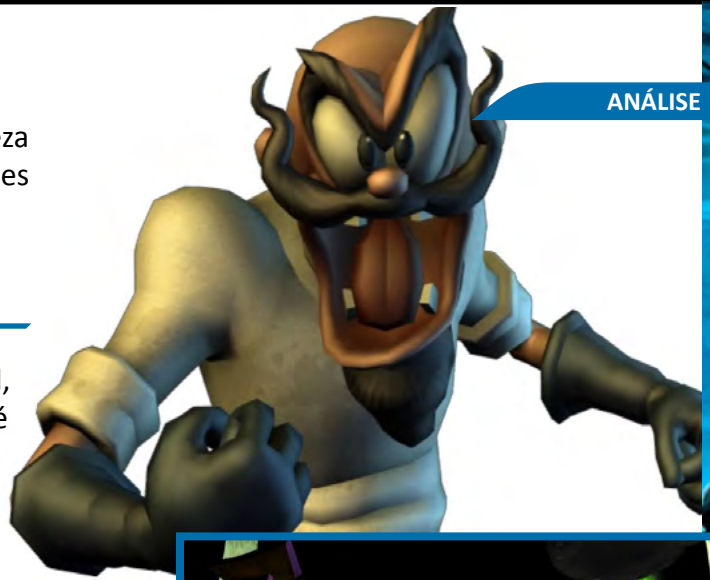
Quase lá

Após essa análise, você deve estar se perguntando: afinal, Epic Mickey é bom? A resposta é um sonoro SIM. Ele é inspirado, grandioso, bem projetado e historicamente importante. Só que, como você deve ter ouvido falar por aí, algumas coisas não saíram tão bem como a gente imaginava – e queria.

A primeira dessas ausências sentidas é a falta quase que completa de trabalho de voz para ilustrar a aventura. Vozes só na abertura. Isso mesmo, pode lamentar. Tá certo que no início Mickey era mudo, mas sentimos muita falta de poder não só ler e ver, mas também ouvir as passagens emocionantes que o game possui. A voz traria um impacto interessante para alguns momentos-chave.

No mais, é perceptível que faltou ao game um polimento maior em duas coisas. Primeiro, a câmera. Não são raros os frustrantes momentos onde ela se perde completamente, deixando o jogador a mercê do destino. Para um game de plataforma, onde a precisão dos saltos é essencial para se dar bem, essa é uma falha considerável. A segunda falta sentida é uma maior ligação e explicação entre as quests. Elas parecem a todo momento “soltas” e “deslocadas” uma das outras, dando a sensação de que são vários games dentro de um mesmo jogo. Com o avançar da trama essa sensação se perde um pouco, mas não tem como estranhar quando duas, três quests pipocam na tela quase que instantaneamente. Elas também são pouco explicadas, fazendo com que o jogador precise buscar muito mais sua intuição do que qualquer outra coisa. Ficar perdido é inevitável.

No fim, Epic Mickey é sim um dos games mais interessantes desse ano, embora apresente falhas que ninguém esperava que acontecessem. Se você gosta do Mickey, é um fã do trabalho de Walt Disney e está procurando um game bem tradicional, tenho certeza que vai gostar muito. No mais, esse é um raro exemplo de game que vai te deixar empolgado. E olha que são longas 14 horas na aventura principal. Prepare-se para se sentir inserido nesse mundo. Depois não diga que não avisamos.



8.0

Disney Epic Mickey

GRÁFICOS 9.0 | SOM 9.0
JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 8.0

ELES INVADIRAM AS BANCAS!



GOLDEN SUN: DARK DAWN™ NOVOS HERÓIS DE WEYARD DOMINAM A MAGIA DOS QUATRO ELEMENTOS

Nintendo® World

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™

GORILA VOLTÁ AO WII™ COM REMAKE DE SÉRIE NOSTÁLGICA DO SNES™

DETONADO GOLDENEYE 007™

TERMINE O JOGO DO ESPÍÃO EM GRANDE ESTILO

SONIC 4™ VS. SONIC COLORS™

SAIBA QUAL É O MELHOR GAME DO OURIÇO



REVIEWS
FLINGSMASH™

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS™

MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM™

NINE HOURS, NINE PERSONS, NINE DOORS™

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR

Nº 141 R\$ 9,90



tambor

TOP 10

MELHORES GAMES DE 2010

Wii - DS

por Gustavo Assumpção

2010 foi um ano realmente incrível para a Nintendo. Wii e DS ganharam grandes lançamentos, surpresas apareceram e, como não poderia deixar de ser, algumas decepções também surgiram. Terminado o ano, é hora de relembrar os melhores games que chegaram às lojas nesse ano que acabou, eleitos pela equipe Nintendo Blast.



Top 10 Wii

2010 foi um ano muito interessante para o Wii. Além do retorno de franquias consagradas, o console branco (e agora também preto) da Nintendo foi responsável por despertar novamente nos jogadores aquele espírito nostálgico que parecia completamente perdido nesta geração. Além disso, o console soube conciliar esses jogos tradicionais com games inovadores e bem produzidos. Se o apoio das third-parties ainda continua ineficiente, a Nintendo supriu as necessidades e transformou o ano que se passou em um dos melhores da história do console.

10. Sin & Punishment: Star Successor Nintendo/Treasure

Se o primeiro game da série, lançado para o Nintendo 64, já oferecia um desafio dos mais cabeludos, não é de se estranhar que Sin and Punishment Star Successor seja um dos games de maior dificuldade a aportar no Wii. Some isso a uma jogabilidade on-rails que foge do que usualmente estamos acostumados, um belo visual, uma história muito bem desenvolvida e uma jornada variada, intensa e muito bem projetada, para termos em mãos um dos melhores games do gênero já lançados. O problema é que infelizmente quase ninguém teve a oportunidade de jogar. Entra naquela famigerada categoria dos melhores games que ninguém jogou...



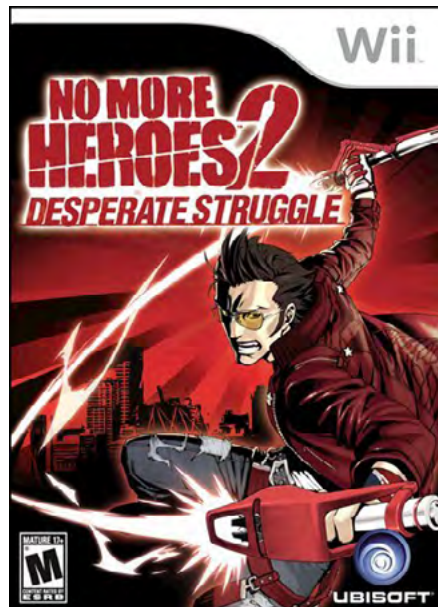
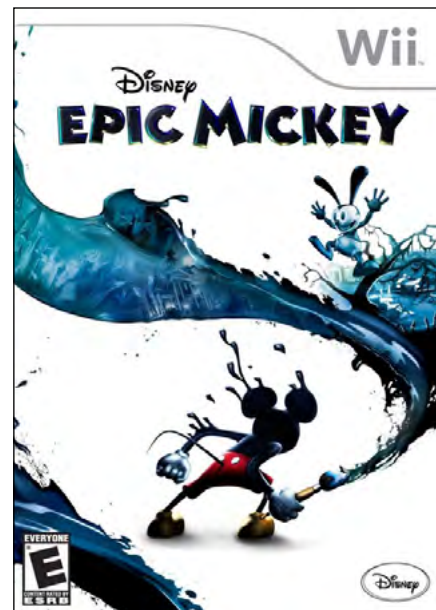
9. Red Steel 2 Ubisoft

Se o primeiro Red Steel foi aquele fiasco todo, acho que é normal que todos nós tenhamos ficado com um pé atrás com o retorno da franquia. Imagine então qual foi a surpresa ao perceber que a Ubisoft melhorou tudo o que não tinha funcionado no original: controles, mira, gráficos... E como se não bastasse, ainda aumentou o valor de produção e adicionou uma grande dose de estilo. Fez bonito, surpreendeu e ainda se tornou um dos games a melhor utilizar o Motion Plus – praticamente esquecido por todo mundo.

8. Epic Mickey

Disney/Junction Point

Se Epic Mickey não foi aquele game memorável que todo mundo esperava, isso significa que ele não é suficientemente bom pra entrar nessa lista dos melhores do ano, certo? Errado! O game desenvolvido com tanto carinho pela Junction Point merece essa posição por ter sido responsável por uma ousada aventura, de importância histórica e grande inspiração. Se algumas coisas não saíram da maneira como esperávamos, isso é outra história. O game não só possui seu valor, como é um dos melhores games do gênero que já apareceram no Wii. Visual bem projetado, grande trilha sonora, história com toques de ousadia e boa jogabilidade. Poderia ser melhor, mas mesmo assim é um dos grandes games desse ano.



7. No More Heroes 2: Desperate Struggle

Ubisoft/Grasshopper

No More Heroes é um dos games mais estilosos dessa geração. Travis Touchdown virou um ícone da indústria e cada vez mais a franquia cai nas graças do público. A receita para tamanha aceitação é complexa, mas bem perceptível: junte uma violência com resquícios “Tarantinescos”, um pouco de cultura pop, controles precisos que façam proveito dos sensores de movimento do Wii, personagens carismáticos e uma história tão envolvente quanto estranha. Sim, taí, esse é No More Heroes. E essa continuação potencializa tudo o que já havíamos observado no primeiro – incluindo menos repetição e mais inspiração.

6. Monster Hunter Tri

Capcom

Tri possui uma importância enorme para a Capcom – e isso principalmente por dois motivos. Primeiro, foi Tri que conseguiu popularizar a franquia fora do Japão, abrindo caminho para que a mesma caia nas graças dos ocidentais. Segundo, foi responsável pela ampliação do público que joga – e consome – Monster Hunter, até então muito relacionado com as plataformas da Sony. E esse sucesso é plenamente justificável. Tri é um denso game de exploração com toques de criação, visualmente impactante e com um excelente valor de produção. Exige paciência, mas é uma experiência muito recompensadora, sem sombra de dúvidas.





5. GoldenEye 007

Activision/Eurocom

Taí o game mais inesperado desse ano. Nem o mais animado dos fãs conseguiria prever que o grande clássico do Nintendo 64 seria refeito para o Wii - e olha que com o mesmo capricho que a Rare conseguiu mostrar lá em 1997. Ao trazer o título para a época atual, incluindo a substituição de Pierce Brosnan por Daniel Craig, a Eurocom ainda adicionou um modo online extremamente divertido, um dos melhores que já apareceram no Wii em games do gênero. É um remake feito sob medida para os fãs saudosistas, que não se cansam de lembrar o passado revivendo experiências que marcaram suas vidas.

4. Metroid: Other M

Nintendo/Team Ninja

Em um mundo normal, Metroid disputaria a primeira posição deste ranking. Então você deve estar se perguntando por que Other M foi um game tão controverso. Calma, a gente responde. Primeiro, a palavra que mais o simboliza é: ousadia. Nos últimos tempos a Nintendo alterou pouco as características de suas principais franquias, mas em Other M ela deixou de lado essa postura tradicionalista ao elevar o valor de produção, alterar o gameplay e mudar a relação entre Samus e o jogador. O resultado foi, ao mesmo tempo, um excelente game de ação e um Metroid aquém do esperado. Faltou cuidado com os pequenos detalhes.



3. Kirby's Epic Yarn

Nintendo/HAL

Desde a sua primeira aparição – na E3 2010 – Epic Yarn conseguiu atrair uma multidão de jogadores, graças ao seu estilo visual incrivelmente inspirado. Muita gente criticou a jogabilidade simples e os objetivos funcionais, mas mesmo assim não há do que reclamar: Epic Yarn elevou a importância da série para um patamar completamente novo. O resultado foi um game que prova que o estilo artístico pode ter muito mais impacto do que a quantidade de polígonos que saltam na tela ou os recursos de última geração. A palavra de ordem aqui foi inspiração. E poucos games são tão inspiradores quanto ele.

2. Donkey Kong Country Returns

Nintendo/Retro Studios

A Retro é a nova Rare, certo? Certo. Então nada mais justo do que encher a boca pra falar: Donkey Kong Country Returns superou todas as expectativas. Visualmente falando, é um dos games mais belos do Wii, possui uma jogabilidade desafiadora e bem projetada e fases longas e cheias de surpresas. E é difícil, *bem* difícil. Fato é que a Retro conseguiu unir o melhor do saudosismo que nos faz lembrar da série ao mesmo tempo em que deu uma roupagem toda nova para a aventura, incluindo inimigos novos, algumas fases com temáticas inéditas e chefes bem projetados. Se você ainda não jogou está perdendo um dos melhores games de aventura já feitos. Depois não diga que não avisamos.



1. Super Mario Galaxy 2

Nintendo

Não tem como ser diferente. Super Mario Galaxy 2 é o melhor game do Wii, quiçá o melhor game do ano e, forçando um pouco mais, talvez o melhor game dessa geração. Nunca um game soube utilizar tão bem as possibilidades do Wiimote como ele. E mais que isso, oferecer a cada nova galáxia um objetivo diferente e inspirado. É confortável e recompensador sofrer para pegar aquela estrela complexa e na sequência ser testado a conseguir coletar uma estrela tão desafiadora quanto a anterior.. E olha que ainda existem novos power-ups, a volta de Yoshi e de inimigos clássicos e, pasmem, mais de 240 estrelas para se coletar. Essa é uma daquelas aventuras que você sente aquela dor no coração quando termina. Mas essa dor logo passa e você se sente tentado a começar a jogar tudo de novo. E de novo, e de novo, e de novo...

Top 10 dos leitores do Fórum Nintendo Blast - Wii

- | | |
|-----------------------|--------------------------------|
| 10. Metroid: Other M | 5. Call of Duty: Black Ops |
| 9. Sonic Colors | 4. Epic Mickey |
| 8. Just Dance 2 | 3. GoldenEye 007 |
| 7. Monster Hunter Tri | 2. Super Mario Galaxy 2 |
| 6. Kirby's Epic Yarn | 1. Donkey Kong Country Returns |

Top 10 DS

O ano também foi interessante para o DS, mesmo com um ritmo um pouco abaixo do que foi possível perceber no ano passado. O anúncio iminente do 3DS tirou o foco do DS – que já completou seis anos de idade. Nesse ano que passou, os bons games foram escassos – o que não significa que grandes jogos não tenham sido lançados, como você pode observar no nosso Top 10 abaixo.



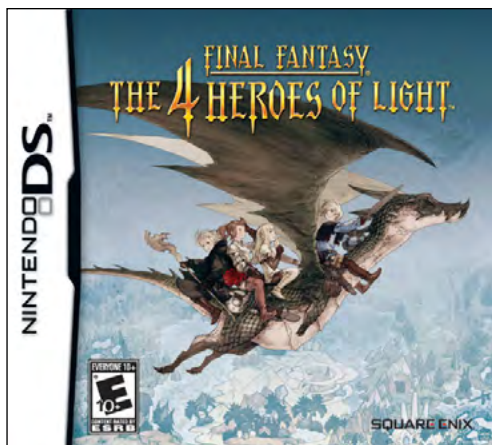
10. Shantae: Risky's Revenge Wayforward

E não é que a Wayforward nos surpreendeu mais uma vez? Depois do sucesso de crítica do primeiro Shantae, lançado para o saudoso Game Boy Color, a talentosa equipe conseguiu colocar nas lojas mais um game de aventura nos moldes tradicionais. Engraçado é pensar que o tradicionalismo que transborda em Shantae transforma a franquia em um dos resquícios de nostalgia bem-vindos em uma época onde as superproduções ditam as regras. É a prova de que inspiração, talento e tradição ainda têm o seu espaço.

9. Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! Nintendo

A mistura bem-humorada dos universos dos dois personagens mais uma vez conseguiu agradar os jogadores. Embora use como mote central a rivalidade que surgiu lá na década de 80, Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! tem como grande trunfo a genialidade de suas fases e o mecanismo central de seu gameplay – que garante horas de diversão e desafio. É preciso inteligência e muita perspicácia para superar os desafios. Algo que não é lá muito comum hoje em dia.





8. Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

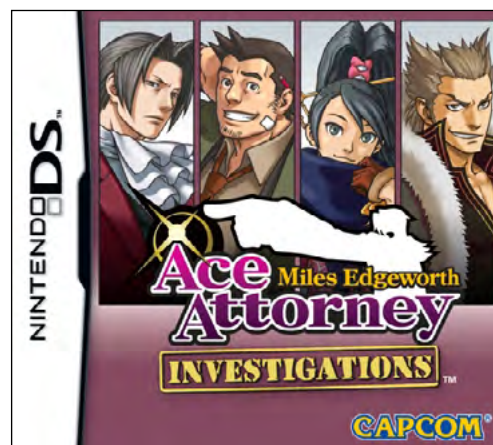
Square Enix

Tradicionalismo é a palavra que exemplifica o que Final Fantasy 4 Heroes of Light representou para o DS nesse ano. Embora o visual apresente um apelo artístico muito interessante, nada de muito novo foi inserido na estrutura do game em si. O resultado é um simpático RPG, carismático, com um sistema de profissões simples e funcional e dungeons variadas e bem projetadas. Muitos podem sentir que falta aquele algo mais, o que é natural para quem já vivenciou essa fórmula tantas vezes.

7. Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

Capcom

Se você gosta de adventures, com certeza deve ser um grande fã dessa série da Capcom. E se você é fã, deve ter adorado Ace Attorney Investigations, um dos melhores games da franquia. Além de trazer uma nova visão para a série, o game consegue inovar de uma forma essencial. Com casos bem escritos, uma abordagem bastante analítica para a resolução deles e os toques de humor, animação e música épicas como sempre, nota-se uma renovação na franquia que felizmente deu certo. Tanto que figura aqui como um dos melhores games lançados em 2010.



6. WarioWare D.I.Y.

Nintendo



Desde o seu anúncio, D.I.Y. se mostrava um dos mais promissores games do DS. E como era esperado, cumpriu as expectativas. Permitindo aos jogadores criarem seus próprios minigames, o game deu aos fãs da série a oportunidade de estar do lado de lá, imaginando e colocando em prática suas criações. O resultado é um game extremamente complexo e ao mesmo tempo funcional. Compartilhar suas criações também é um dos grandes trunfos.

5. Pokémon HeartGold/SoulSilver Nintendo/Game Freak

Na onda dos remakes, a Nintendo e a Game Freak nos presentearam com uma nova versão de um dos melhores games portáteis de todos os tempos. O resultado é um daqueles jogos que fazem você perder horas, semanas e meses (e você nem vai reclamar por isso). Interessante é observar o capricho da Game Freak, que além de dar uma roupagem completamente nova ao universo de Johto, ainda conseguiu disponibilizar um acessório novo (o Pokéwalker) responsável por mudar a própria estrutura de treinamento e evolução dos monstros.



4. Super Scribblenauts Warner Bros./5th Cell

Se o primeiro Scribblenauts foi um dos melhores games do ano passado – e figurou nos melhores de 2009 aqui na Revista Nintendo Blast – o segundo e melhorado game da franquia não poderia ficar de fora. A inclusão dos adjetivos tornou o game não só mais complexo como também ainda mais recheado de possibilidades. Apesar da redução no número de fases de ação e de algumas missões com soluções específicas demais, o resultado final é um dos jogos mais divertidos já lançados para o DS.

3. Professor Layton and the Unwound Future Nintendo/Level-5

O terceiro game da franquia de sucesso da Level-5 chegou conquistando ainda mais os fãs de bons adventures. Aumentando a importância da história, sincronizando os minigames com o desenrolar do enredo e investindo no carisma dos personagens, esse pode ser considerado o melhor game da franquia até então. Como se não bastasse, ainda tem um dos melhores visuais do DS e uma trilha sonora cativante. Será que há limites pro talento da Level-5 e, mais que isso, para a série Professor Layton?





2. Golden Sun: Dark Dawn Nintendo/Camelot

Os dois primeiros Golden Sun, lançados para o saudoso Game Boy Advance, foram verdadeiras obras-primas do gênero. Embora seus enredos sejam simplistas e sem grandes atrativos, possuem um sistema e um carisma acima de qualquer suspeita. E isso é repetido em Dark Dawn, o bem sucedido terceiro game da franquia. Além de apresentar um visual bem interessante para o DS, ainda conseguiu oferecer uma jogabilidade eficaz com a Stylus – e um roteiro que consegue prender o jogador do início ao fim. Se você gosta de RPGs, é imperdível.

1. Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies Square Enix/Level-5

Dragon Quest IX é a prova máxima de que a Level-5 é hoje um dos times de desenvolvimento mais talentosos da atualidade. Imagine a responsabilidade de pegar uma das séries mais importantes existentes e desenvolver um game para um portátil – o primeiro da série principal. O resultado foi incrivelmente bom: esse é um dos melhores RPGs já lançados para o DS. Além de uma longa aventura, o game oferece personagens carismáticos, um visual inspirado, missões variadas e um modo online acima de qualquer expectativa. É um dos melhores games que apareceram no DS nesses seis anos de vida do portátil – e olha que ele tem muita história pra contar.



Top 10 dos leitores do Fórum Nintendo Blast - DS

- | | |
|---|--|
| 10. Goldeneye 007 | 5. WarioWare D.I.Y. |
| 9. Final Fantasy: The 4 Heroes of Light | 4. Golden Sun: Dark Dawn |
| 8. Sonic Colors | 3. Pokémon HeartGold & SoulSilver |
| 7. Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies | 2. Professor Layton and the Unwound Future |
| 6. Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! | 1. Super Scribblenauts |

Análise

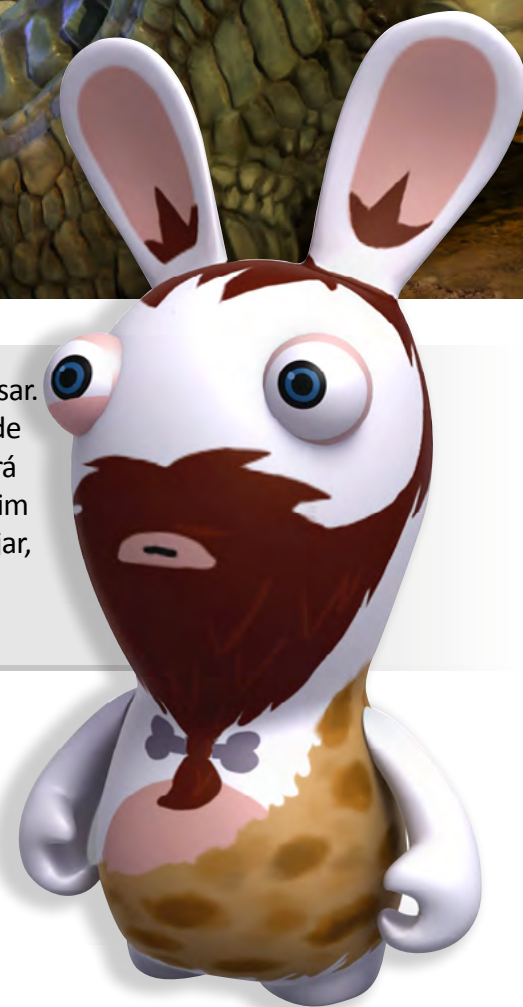
Raving Rabbids: Travel in Time (Wii)



Época de férias, e o que você mais quer saber é de se divertir, passear e descansar. E nada melhor do que curtir uma boa dose de jogatina para tirar sarro da cara de seus amigos e rir a pampas, não é? Com Raving Rabbids: Travel in Time você terá tudo o que precisava para aproveitar o máximo do multiplayer em seu Wii, assim como presenciará períodos históricos muito interessantes entre os quais irá viajar, aliás, esses jogos da série dos Rabbids são sempre uma viagem, concorda? Boa curtidão e vamos nessa antes que a máquina do tempo dê a louca!

De volta ao admirável mundo louco

Os coelhos mais malucos originários da série Rayman resolveram pegar a onda de uma máquina do tempo do tipo “Bill e Ted”, só que agora em vez de uma cabine telefônica, é uma máquina de lavar que eles utilizam, nada mais natural em se tratando dos endiabrados barulhentos – bem que eles mereciam ficar lá um pouco de molho para amansar as energias.



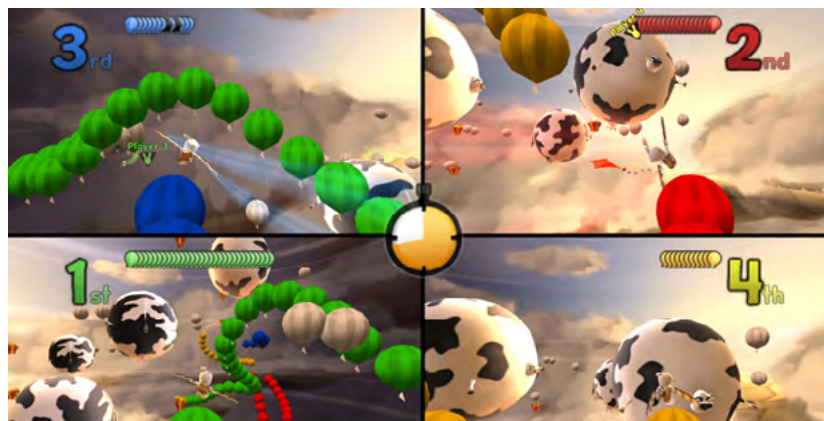
Mas falando sério, a série, que iniciou meio tímida, mas com uma proposta incrível e original, com o mascote da Ubisoft atuando como protagonista das aventuras – deixando-nos a má visão de que os Rabbids não eram boa coisa – ganhou seu espaço, e agora, com um segundo game só deles, se torna uma franquia essencial e merecedora de ter suas continuações (já a 5ª contando com as protagonizadas por Rayman), por mais bizarras que possam vir.

Neste novo episódio, os coelhos inventaram de ficar vagando pelo tempo a fim de fazer algumas mudanças, dando o seu, digamos, toque pessoal. Cenários desde a época pré-histórica dos dinossauros e do homem das cavernas até a descoberta da famosa lei de Newton ao cair uma maçã de uma árvore na cabeça do grande físico, são contadas das formas mais hilárias possíveis, e seu desafio será alterá-las vencendo e fazendo as escolhas certas pelo caminho.

Completa coletânea de diversões

A nova coletânea de Minigames - sim elas voltaram para nossa felicidade mais uma vez - vem com tudo. Há quem torça o nariz à primeira vista, pela qualidade não tão superior em comparação aos jogos anteriores, mas eles cumprem bem o seu papel de diversão, ao que se completam sendo jogados com amigos. E o jogo veio exatamente com essa proposta multiplayer, como em uma boa festa – alguém aí se lembrou de Mario Party?

Além dos minigames presentes ainda existem alguns extras acessados pelo museu principal, que dá acesso à todos eles. Nele você encontra versões famosas de vários minigames dos mais viciantes, como um modo de dança ao estilo Just Dance, com músicas como YMCA do Village People e um modo de Canto Coral em que deverá conduzir ritmicamente os Rabbids e suas inigualáveis afinações. Todos com acesso ao Multiplayer!



Ficando em forma com as novas modalidades de Raving Rabbids: Travel in Time:



Bouncearium Neste modo de plataforma, você conduzirá os coelhos aloprados por cenários históricos, com um foco mais voltado em cenas Hollywoodianas. Percorrer 4 Km no sentido para o chão em busca de blocos com mais pontos, não tem preço.



Shootarium Aqui a máxima é atire sem perdão, seja rápido e não descanse. Para tal você deverá incorporar o estilo velho oeste de ser e madar bala com a sua mira e reflexo. Ah, e aproveite para arremessar uns Rabbids de vez em quando.

E por falar em Multiplayer, agora é inaugurado um modo online, ainda com algumas falhas mas mesmo assim bastante divertido. Você pode registrar seus amigos ou mesmo deixar que ocorram encontros livres dentro do jogo, mas que possibilitam também uma adição em sua lista de contatos. Deveriam ter posto um modo de conversação porque o jogo pede bastante isso, principalmente ao se jogar cooperativamente, mas enquanto não temos isso, o jeito é apelar para a mímica e tentar fazer as coisas instintivamente.

O mais engraçado disso tudo é ver cenas hilárias dos jogadores, ou mesmo dos personagens na tela tentando reproduzir seus feitos e de seus amigos. Tudo muito engraçado para quem assiste e também para quem joga. Times podem ser montados à sua escolha ou dos outros, lutando por um alto ideal insano de competitividade.





Flyarium Uma forma interessante de voar, utilizando os controles como duas asas. E não é que funciona? Cuidado para não se atrapalhar com a coordenação motora. Algumas fases lembram aquelas missões de corrida 3D que tínhamos nas franquias Zelda e Mario.



Hookarium Utilizando o acessório Motion Plus, você terá acesso aos minigames dispostos neste modo em que deverá pescar... é isso mesmo, a temática da pesca reina aqui e você pode realizar as mais bizarras peripécias possíveis com um anzol de isca de coelho.



Runarium Correr é seu lema aqui, e para tanto deverá trabalhar bem em conjunto para que amizades não se acabem. Numa das fases você terá que ajudar o grande rei Arthur a retirar e depois devolvê-lo, quando capturada por Merlin, a Ex... panador, espanador? Como assim? Com certeza um dos modos que mais exigem comunicação entre os participantes.

Cultura Raving

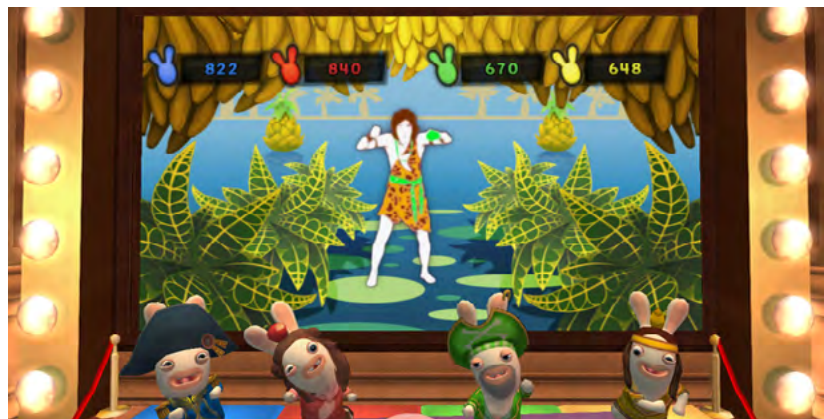
Neste jogo é possível ter uma verdadeira aula de História ao viajar pelos mais diversos pontos de referência nos momentos mais marcantes que já ocorreram. A descoberta das Américas está presente, com um tom totalmente cômico. Inúmeros cenários são vivenciados com o humor da série, e muito bem feitos. Há também diversos questionários, que abordam questões referentes aos Coelhos, ao Jogo e à História Geral para complementar a cultura do game.

Além disso o game o instiga a completá-lo em sua totalidade. Em uma parte do museu, são mostrados os feitos especiais realizados pelo jogador e os que precisam ser realizados nas fases. Ao acumular moedas do tempo você adquire mais pontos para poder liberar as "Artes" do jogo, que por sinal são belíssimas.

Back to 2012

Os games da série Raving Rabbids nunca tiveram um foco na qualidade gráfica ou mesmo sonora, sua principal preocupação sempre foi causar estranheza ao mostrar diversas formas insanas de elementos aplicados num jogo. Uma mistura só que empolga qualquer um. Mais uma vez eles acertaram, e tentam voltar à antiga fórmula de minigames, que se mostra mais amigável e condizente com a série.

É possível aproveitar o game jogando-o sozinho, mas desta forma você não irá aproveitar tudo que ele tem a oferecer. A conexão online poderá te ajudar nessa tarefa, além de adicionar uma nova perspectiva ou uma mão a mais para se completar o game. Arranje bons amigos, chame quem estiver por perto, escolha os melhores minigames e divirta-se neste que é sem dúvida uma das grandes atrações em competitividade e diversão multiplayer do ano!



7.8

Raving Rabbids: Travel in Time (Wii)

GRÁFICOS 7,5 | SOM 7,0
JOGABILIDADE 8,0 | DIVERSÃO 9,0

Análise

Michael Jackson: The Experience (Wii)

Ninguém pode negar que Michael Jackson foi um dos maiores astros da música (e das coreografias) de todos os tempos. Ninguém pode negar também, que a Ubisoft revolucionou o Wii e os jogos de dança, em 2009, com o surpreendentemente bom "Just Dance" (e depois com sua continuação "Just Dance 2", de 2010). E se uníssemos, então, as músicas do rei do pop com a ideia inovadora da Ubisoft? Foi pensando nisso que a desenvolvedora francesa criou Michael Jackson: The Experience, um jogo tão divertido quanto simples, que pode agradar aos fãs mais ardorosos - tanto do astro quanto dos games - desde que alguns poucos detalhes não sejam levados em conta.

Michael Jackson por uns dias

Logo no início, a primeira boa surpresa: um repertório extremamente completo, permeando toda a carreira de Michael e incluindo praticamente todos os seus sucessos. E, em se tratando de Michael Jackson, essa lista é enorme. São mais de 25 músicas no total, dentre as quais se destacam: "Thriller", "Black Or White", "Bad", "Billie Jean", "Heal The World" e "They Don't Care About Us", que certamente são conhecidas de todos. Cada uma das músicas proporciona dois níveis de dificuldade: escolhendo o primeiro (sempre o mais difícil) você dança conforme a coreografia do próprio Michael Jackson. Já o segundo, mais fácil, corresponde às danças dos bailarinos que acompanham MJ ao fundo. Os níveis variam de "Easy" até "Inhuman" (como no caso de Thriller).

Outro ponto positivo do game é o cuidado que a produtora teve com a fidelidade. Alguns cenários reproduzem fielmente cenas dos videoclipes de Michael, inclusive com os dançarinos e o astro vestidos a caráter. Impossível conter a nostalgia ao ver o bar do clipe de Smooth Criminal com todos fantasiados de "mafiosos". Ou então, na música "In the closet" que (como no clipe) as cenas de dança são executadas por Michael e a modelo Naomi Campbell. Cabe ao jogador escolher qual dos dois irá representar. Além dos



cenários, as coreografias receberam um tratamento especial também, pois são exatamente originadas das interpretações de Michael. Você pode encarnar a lenda sem medo de ser feliz, fazendo todos os passinhos que antes só tinha coragem de fazer quando estava sozinho, em frente ao espelho. E o que é melhor: com a pontuação, você pode provar aos seus amigos que é muito melhor fazendo aquele moonwalk do que qualquer outro no bairro.

O andamento do game segue o tradicional. Movimentos que devem ser copiados como se você estivesse em frente a um espelho. A mão com a qual você segura o Wii Remote é assinalada na tela com um brilho na mão de Michael e, na parte superior da tela, uma miniatura mostra qual o passo que deverá ser feito em seguida. Depois de cada um deles, você recebe uma “nota” de acordo com a precisão do movimento, que pode ser “perfect”, “good”, “ok” ou “X” (que indica erro).

O que houve com seu rosto e com seus extras, Michael?

Apesar do cuidado com roupas, cenários e dançarinos, uma das grandes decepções do jogo é justamente a parte gráfica. Com uma textura ruim, os gráficos deixam muito a desejar, muitas vezes parecendo somente um “borrão sem rosto” (será que foi de propósito?) se remexendo na tela.

Outra grande pisada na bola da Ubisoft, foi não ter incluído nenhum conteúdo extra realmente interessante. Não existe um modo carreira e nem músicas novas para serem desbloqueadas ou compradas on-line (como em Just Dance

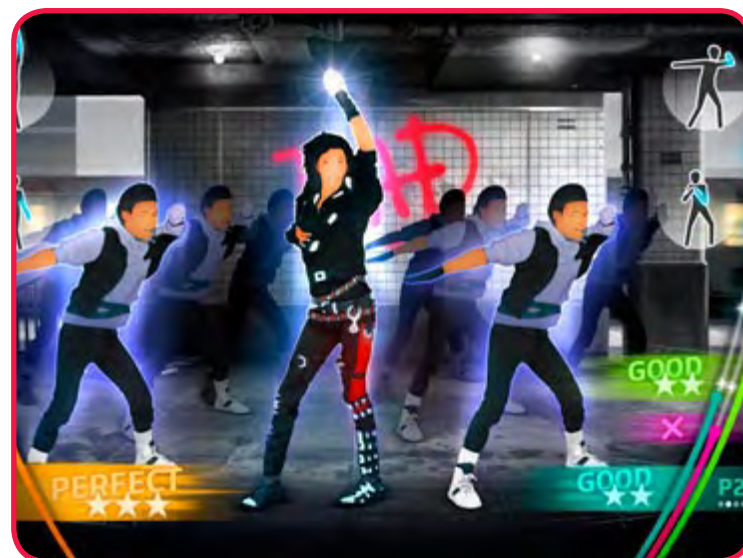


2). Os únicos itens que não estão disponíveis desde o início do jogo, mas são liberados conforme você faz pontos nas músicas e ganha estrelas são os vídeos do modo “School Dance”, que nada mais são do que uma série de pequenas “vídeo aulas” com aquecimentos e tutoriais feitos por dançarinos profissionais, que explicam como dançar determinadas músicas passo-a-passo. Acaba sendo meio desnecessário e contraditório, visto que para liberar esse conteúdo você obrigatoriamente tem que fazer muitos pontos nas músicas e, conseqüentemente, acaba decorando as coreografias.

A experiência deixou a desejar...

Até agora, nada que possa comprometer a diversão com seus amigos. Quando se está jogando um jogo de dança com mais 3 pessoas, com músicas e coreografias tão geniais quanto as de Michael, os detalhes gráficos, as texturas e, talvez, até mesmo os extras não importem tanto quanto nos jogos de tiro ou aventura, por exemplo. Contudo, um detalhe importante que atrapalha bastante no jogo, e deixa muito a desejar, é a jogabilidade. Justamente pelo fato de o jogo se basear apenas nos movimentos feitos com a mão que segura o Wii Remote (e não com o corpo todo), esse reconhecimento deveria ser mais preciso. Chega a ficar irritante em algumas sequências, quando você sabe que está fazendo o movimento certo, no tempo certo, do jeito certo e, ao invés de um “perfect” ou um “good”, recebe um “OK” ou “X”. Não chega a ser um desastre, mas deveria ter sido trabalhado melhor, já que é o componente mais importante em jogos nesse estilo. Nem que para isso fizesse uso do Motion Plus

Michael Jackson: The Experience é um jogo extremamente divertido, bem como seus antecessores, da série Just Dance. Mas, infelizmente (e inexplicavelmente) devido a esses problemas, fica em um nível inferior aos títulos anteriores da Ubisoft. Mesmo assim, não deixa de ser uma ótima desculpa para reunir os amigos e passar algumas horas fazendo exercícios despretensiosos e evoluindo sua habilidade, ginga e requebrado. Pegue seu Wii Remote e “Moonwalk neles”!



7.0

Michael Jackson: The Experience

GRÁFICOS 5.5 | SOM 9.0

JOGABILIDADE 5.0 | DIVERSÃO 8.0

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS DETONANDO

por Alex Sandro

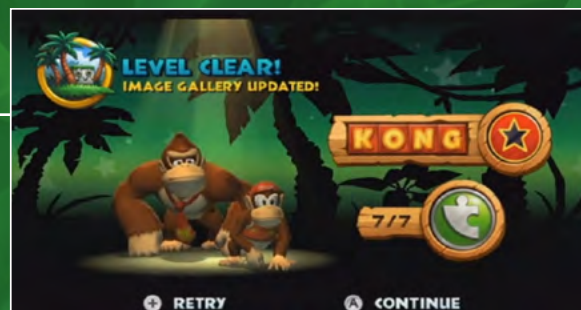


Donkey Kong Country Returns é um game brilhante. Na última edição da N-Blast, você curtiu a análise de um dos melhores jogos de 2010 para o console nintendista e viu que cada fase te surpreende de uma maneira única. Mas você está reclamando só porque não conseguiu encontrar os pedaços de quebra-cabeças, ou não sabe como pegar a letra para formar a palavra “KONG”? Estamos aqui para quebrar esse galho para você! Hora de pegar o controle e as bananas, pois a selva é pequena demais para Donkey e Diddy Kong. Ah, e seja muito bem-vindo ao primeiro detonado da revista Nintendo Blast.

O que você precisa saber?

Objetivos: antes de iniciar uma fase você pode observar que, abaixo do nome do estágio, há três círculos vazios. Eles são os seguintes objetivos: completar a palavra **KONG**, encontrar os puzzle pieces (peças do quebra-cabeça) e terminar a fase em determinado tempo para ganhar medalhas (este último não interfere na porcentagem do game);

Cranky Kong: além de ser engraçado, o avô de Donkey dá dicas e também vende objetos para ajudar o neto na aventura. Veja a lista a seguir para saber o que cada item faz:



1 Balloon: Você ganha uma vida ao comprá-lo. Há diversos balões desses nas fases e nos bônus;
3 Balloons: Com ele você ganha três vidas;
7 Balloons: É o que mais vale a pena, pois compra 7 vidas por 15 moedas;

Heart Boost: também ativado pelo inventário, adiciona um coração à sua vida, permitindo que apanhe uma vez mais;

Map Key: A chave é utilizada para desbloquear uma fase e um caminho secundário em cada mapa. Ela custa 20 moedas e em todas as áreas da ilha você deve comprá-la;

Banana Juice: a poção te deixa quase invencível. Donkey e Diddy ficarão dourados, podendo apanhar até 10 vezes que não perderão corações. Não tem efeito em fases de vagões,

barris jet pack e buracos;

Squawks: Ajuda a encontrar puzzle pieces escondidas. Antes de entrar nas fases, você pode acessar o inventário e usar o papagaio. Mesmo se morrer, ele continuará lá. Squawks começa a emitir sons e a se mexer caso se aproxime da localização da peça, porém é preciso estar próximo dela, caso contrário não terá efeito.

Dicas:

- Toda vez que completar as letras **K**, **O**, **N** e **G** em todas as fases, em cada local da ilha, será liberada uma fase extra, o Temple, que é um desafio mais complicado que os estágios normais e que você precisará encontrar os pedaços de quebra-cabeça e passá-la novamente com limite de tempo.

- Se você encontrar todos os pedaços de quebra-cabeça da fase, são liberadas imagens e toda vez que passar um chefe você receberá um diorama e músicas que podem ser apreciados no menu Extras;

- Os bônus estão em locais escondidos e para ganhar a peça como prêmio, você deve pegar todas as moedas, bananas e vidas antes do término do tempo. E caso falhe no bônus, você não poderá entrar novamente, somente se morrer ou reiniciar o estágio;

- Para garantir as peças e letras que você pegou, deve chegar ao checkpoint ou passar o estágio, caso contrário, não garantirá o que obteve (com exceção das peças). Por exemplo, se você pegou duas peças de quebra-cabeças e as letras **K** e **O** e morreu antes do checkpoint, terá de pegar as letras novamente, mas as peças não, pois elas são salvas automaticamente. Você só perderá as peças se sair do estágio;

- Para conseguir medalhas de ouro nas fases no modo Time Attack, use e abuse da tática "rolar e pular", principalmente quando estiver com **Diddy Kong**. Se na fase tiver bônus que deixem adiante, entre ali e ganhará segundos preciosos.

- Se quiser iniciar um estágio com **Diddy Kong**, vá até outra fase, encontre-o, pause o game, saia e entre na fase.

Para facilitar a sua vida, as letras e as puzzle pieces estão na ordem em que podem ser encontrados nas fases, avançando normalmente. Note que após o nome da fase, haverá um ícone de quebra-cabeça indicando a quantidade de peças que há no estágio. Observe a legenda abaixo para compreender o que cada letra quer dizer::

- K** - Letra "K" (duh!)
- O** - Letra "O" (ohh!)
- N** - Letra... "N"
- G** - adivinha... Letra "G"
- @** - Pedaços do quebra-cabeça

Também há dicas de como conseguir a medalha de ouro no chefe de cada área da ilha.



JUNGLE

1-1 Jungle Hijinx = 9

Q1- Logo no início, vá para a esquerda e entre na passagem;

K- Siga em frente, suba na segunda pedra e pule na árvore;

Q2- Continue pulando sobre as árvores para a esquerda até a última. Lá, assopre o algodão e pegue a peça;



Q3- Na parte onde as rochas verticais caem, quebre as rochas que ficam uma sobre a outra;

Q4- Após a ponte, onde ao fundo passa o navio voador, há uma fruta amarela no chão. Soque-a para ganhar a peça;

Q5- Entre duas estátuas, onde há uma

flor que o impulsiona para cima, pegue todas as bananas que as estátuas soltam;

O- Está no buraco, um pouco antes do checkpoint. Utilize Diddy para rolar e quando pegar a letra, pressione o botão de pulo e para lado para impedir a morte;

Q6- Após o canhão te lançar ao fundo da tela, role e pule para a esquerda para alcançar a plataforma. Assopre o algodão para revelar a peça;



N- Na plataforma, um pouco antes de pegar o canhão para voltar ao primeiro plano;

Q7- Quando voltar à frente da tela

novamente, bata no chão cinza onde há dois inimigos;

Q8- Sobre as pilastras, após as aves vermelhas inimigas, suba na plataforma e vá pulando para a esquerda até encontrá-la;



G- Suba na plataforma da peça anterior, mas role e pule para a direita;

Q9- Quando chegar no final, nas flores que servem para pular, vá pelo chão para a direita e toque no grande objeto no final.



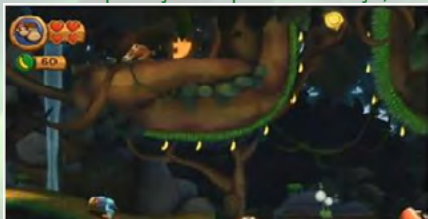
1-2 King of Cling 🍌 = 7

K- No início, suba na plataforma com o barril DK e pule para direita para revelar um esconderijo;

Q1- Na mesma localização da letra K;

Q2- Quando vir a primeira plataforma redonda girando, agarre-se nela e pule para a plataforma da esquerda. Pule para o canto superior esquerdo para revelar o esconderijo;

Q3- Um pouco mais à frente, há uma plataforma sobre o espinho. Suba nela, role e pule para a direita para revelar o pedaço de quebra-cabeça;

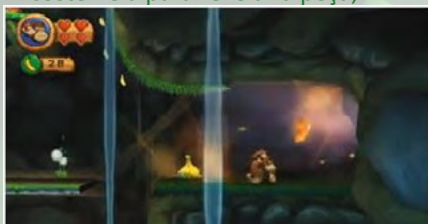


O- Após passar pelas plantas carnívoras, na parte com a cachoeira e dois círculos ao fundo, soque o chão na frente da fruta para revelar um canhão. Segure-se nas plataformas que giram e pegue a letra;

Q4- Na grama que segurou para pegar a letra O, suba por ela para encontrar o canhão do bônus;

Q5- Avançando após voltar do bônus, há uma planta carnívora gigante e uma fruta na parte superior. Dependure-se, espere a planta abaixar e soque a fruta;

Q6- Na subida, há uma grande pedra cinza próximo no canto direito. Encoste nela para revelar a peça;



N- Subindo, existem duas plataformas rodando nas quais você pode segurar-se. Pule para a grama da parede à direita e desça um pouco para pegar a letra;

Q7- Depois de pegar a letra N, suba e, ao invés de usar a flor para pular, siga para a direita e encoste na grande pedra para revelar o pedaço de

quebra-cabeça;

G- Próximo no final, entre as grandes flores vermelhas.

1-3: Tree Top Bop 🍌 = 5

Q1- Siga até encontrar o canhão, mas não use-o. Ao invés disso, vá pelo chão, pegue impulso (é importante estar com Diddy) e pule para a direita;



K- Use o canhão e atire para pegar a letra K;

O- Está entre as plataformas onde ficam dois sapos que inflam;

Q2- Passe pelo checkpoint e note o chão cinza, o qual você deve socar para encontrar Rambí (o rinoceronte). Use-o e volte até a primeira parte com espinhos e ande por cima deles, pois Rambí os destrói. Faça o movimento para socar o chão sobre a parte acinzentada para encontrar o bônus.



Q3- Avance pela parte onde pegou Rambí e vá pelos espinhos. Quebre as pedras cinza para encontrar a peça;

N- Está na parte das árvores que se movem. Espere os sapos ficarem sob a letra e pule. Ou corra com Rambí na árvore e pule;

Q4- Depois de pegar o N, siga sempre pelo chão com Rambí, pois haverá uma passagem secreta com um bônus;

G- Estará visível sobre os três sapos;

Q5- Quando chegar ao final, não pegue o grande barril. Siga em frente e use Rambí para quebrar a passagem e encontrar a última peça.

1-4: Sunshet Shore 🍌 = 5

Q1- Pare de babar no visual, e vá para a esquerda para revelar um canto falso e pegar a peça;

K- No começo, bata no chão para pegar a letra;

O- Na parte da ponte, onde há vários sapos pulando, note que há plataformas tortas. Soque o chão para fazê-las voltar ao normal e suba nelas para pegar a letra;



Q2- Após o checkpoint, haverá uma elevação no chão. Fique sobre ela, espere baixar até que o sol ao fundo brilhe e você caia para encontrar a peça;

N- Depois de usar o canhão da peça anterior, vá para esquerda, suba na plataforma onde há um inimigo e pule para a direita. A letra estará sobre o coqueiro;

Q3- Avançando pela direita, você encontrará um sapo pulando sobre uma plataforma. Note que abaixo dele, saíra um inimigo da parede. Ande até lá e encoste na parede para revelar um canto falso com uma peça;

Q4- Continue até passar pelos inimigos que parecem moitas. Você observará mais plataformas tortas. Bata no chão para que elas voltem ao normal e suba sobre elas. Espere a câmera se afastar para ver a peça;

G- Na parte de plataformas de madeira, onde há um sapo, haverá uma parte do chão rachada. Bata ali para pegar a letra;

Q5- Próximo do final, suba na maior pedra. Ao invés de socá-la, use para subir sobre a cabeça do réptil, vá até o final e pule no canto direito para encontrar uma passagem com a peça.

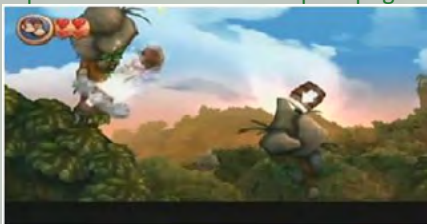


1-5: Canopy Cannons 🍌 = 5

K- A letra está entre os canhões de barris. É impossível não pegá-la;
Q1- Após passar pelos barris, bata no chão próximo a fruta amarela para pegar a peça;
O- Está nos barris. Lance os macacos para cima para pegar a letra;
Q2- Pegando a letra "O", lance os macacos para o próximo barril. Agora não atire para o barril da direita, lance-os para baixo. Não é a morte, mas sim um barril que leva à peça;
Q3- Passando pelos barris anteriores, siga em frente e, antes do sapo próximo aos espinhos, bata no chão para encontrar um bônus;
Q4- Após o sapo próximo aos espinhos, bata no chão para que a pequena fruta amarela solte a peça;



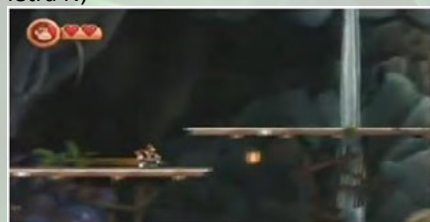
N- A letra N está girando em torno de um barril-canhão. Esse você verá, com certeza;
Q5- A última peça está nos barris-canhão diagonais. No terceiro canhão, note que há uma banana na parte superior. Lance os macacos para pegar.



G- Após pegar o pedaço de quebra-cabeça, haverá um barril que te lançará para cima. Note que a letra G está ali. Evite o barril que se mexe na horizontal para pegá-la.

1-6: Crazy Cart 🍌 = 5

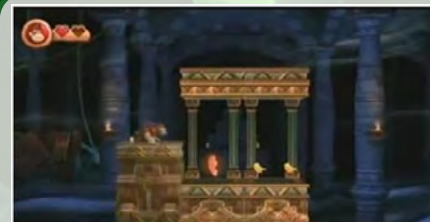
Q1- Logo no início, vá para a esquerda;
Q1- Depois que você socar o símbolo DK no chão e as plataformas surgirem, vá pulando até chegar ao canto superior esquerdo para encontrar um bônus;
K- O K está no começo do trilho com o vagão. Utilize o terceiro inimigo para pular sobre ele (pressione o botão de pulo quando o seu vagão acertá-lo) e pegar a letra;
Q1- Quando surgir outro trilho acima do seu, não pule nele. Siga normalmente e desvie do inimigo, pois a peça está no final;
O- Localizada após a terceira peça. Apenas pule para pegá-la;
Q1- Na sequência, fique atento para pular e pegar a peça;
Q1- Quando o vagão se aproximar da tela, prepare-se para pular e pegar a peça;
N- Antes de sair da caverna, quando você vê a água da cachoeira, fique no trilho e pule bem no final para pegar a letra N;



G- A letra G está onde os trilhos terminam. Basta pegá-la e pular na sequência.

1-K: Platform Panic 🍌 = 5

Q1- Está sobre os inimigos. Use-os para pular e pegá-la;
Q2- Após a primeira sequência de plataformas que caem, haverá um objeto ao centro da parte fixa. Bata no chão para tirá-la de lá;
Q3- Estará a vista, abaixo de você. Fique sobre a primeira plataforma, espere-a cair e pule para pegar o seu prêmio;



Q4- Você verá esta também. Seja ligeiro, e use o pneu para pular para o canto superior esquerdo, onde está a peça;
Q5- A última também estará visível, utilize o pneu e pule no inimigo.

1-B: Mugly's Mound

Time Attack: Fique atento, pois enquanto o chefe estiver parado, ele mostrará os espinhos em suas costas, impedindo que você pule. Quando ele te atacar, pule nas costas. Repita o processo e quando ele começar a pular, passe por baixo dele e pule na parte traseira (tente acertar duas vezes para ser mais rápido). Ele ficará laranja e vermelho - o que muda é que Mugly fica mais rápido -, mas basta repetir essa sequência várias vezes.



BEACH

2-1: Pupplin Planks 🍌 = 5

Q1- No começo soque a estaca no chão para que ela apareça um pouco à esquerda. Suba nela, vá pulando para as plataformas da esquerda até pegar a peça;
K- Logo à frente, pule do ponto elevado do chão para a plataforma onde ela está;
Q2- Haverá outra estaca após a letra K. Bata nela para que na direita apareça o barril que te leva para o bônus (mate os inimigos para ganhar a peça);





Q3- Quando voltar do bônus, siga em frente e soque a estaca para aparecer um baú. Bata no chão para pegar a peça;



O- Estará visível. Utilize as duas plataformas que funcionam como balança, faça contrapeso na direita, pule para a da esquerda e de lá para a letra;

Q4- Após o checkpoint, bata no chão próximo ao baú dourado para receber o prêmio;

Q5- À frente, bata no chão perto do canhão para um tiro acertar o tronco na sua direita. Entre nele para participar do bônus;

N- Localizado sobre as plataformas que boiam entre os tubarões;

G- Você pegará a letra querendo ou não. Está sobre a plataforma onde os tubarões saltam.

2-2: Sloppy Sands 🍌 = 7

Q1- No começo, pegue o barril DK traga-o até o canto esquerdo de onde você iniciou a fase e jogue-o contra a parede;

Q2- Na parte onde há três estacas juntas, soque-as para que a peça apareça à sua direita sobre a plataforma;

Q3- Avance até encontrar uma pequena flor no chão, entre duas máquinas que disparam projéteis. Abaixar-se e assope-a para pegar o seu prêmio;



Q4- Há uma peça acima dos mecanismos que lançam projéteis que você não alcança com um pulo normal. Caminhe para a direita, espere os projéteis saírem, fique sobre a plataforma e pule neles para pegá-la;



K- Depois do checkpoint e da parte onde saltam os tubarões, soque as caixas de madeira para revelar um baú. Bata nele e entre no barril. Você será lançado para o fundo do cenário. Role para derrubar a letra K;

Q5- Avançando, você passará por uma ponte de madeira. Note que a peça está logo abaixo. Desça pela direita, soque o chão próximo ao canhão para disparar e pule pelas plataformas que se formaram;

O- Entre as bananas e os projéteis;

N- No alto, antes do segundo checkpoint você verá o N. Espere a máquina disparar os projéteis (cuidado que os azuis te matam) e pule neles para alcançar a letra;

Q6- Ao lado esquerdo do checkpoint, no chão, role para a esquerda para encontrar um bônus;

G- Após socar o símbolo DK no chão e entrar na torre, suba e você encontrará a letra no canto direito. Espere que os projéteis passem para a letra ser sua;

Q7- Próximo do final, haverá um baú no centro do cenário. Perceba que no canto direito há vários baús. Encoste neles para revelar a peça oculta.

2-3: Peaceful Pier 🍌 = 5

Q1- No início, assope a grama que se move para ganhar a primeira peça;



Q2- Quando estiver com o jetpack, após várias bananas, haverá uma sequência ao centro da tela. Pegue todas para a peça aparecer;



K- Após a peça anterior;

O- Passando pela parte onde os tubarões saltam. Estará à vista;

N- Depois do checkpoint, no centro da tela;

Q3- Quando os inimigos começarem a disparar tiros, note que há cinco disparos sequenciais na parte superior da tela. Sua peça estará depois dessa sequência;

Q4- Logo após o anterior e, novamente após os cinco disparos sequenciais. A diferença é que está na parte inferior;

G- Fácil e sem complicações, está próximo do final;

Q5- Quando estiver próximo ao barril para terminar a fase, vá para o canto direito e bata no chão para cair e encontrar um barril-canhão que te levará para o bônus.

2-4: Cannon Cluster 🍌 = 7

Q1- No começo, bata na estaca e ela aparecerá à sua direita. Bata novamente para ela aparecer à sua esquerda com a peça;

Q2- Após passar pela primeira parte onde os navios disparam contra você, haverá uma plataforma entre dois inimigos elétricos. Assope a flor para a peça aparecer;

K- Na sequência, estará no buraco.



Role ou pule sobre o Tiki para pegá-la;
Q3- Avançando, há uma estaca na areia, onde ficam três caranguejos. Bata nela e ela aparecerá sobre a plataforma à sua direita. Suba nela, espere a câmera se afastar, role e dê um salto para alcançá-la;



Q4- Em seguida, acerte outra estaca para aparecer mais à direita, suba nela e assope o cata-vento para ir até um bônus;

Q5- À frente, haverá duas caixas na parte onde os navios disparam bombas. Quebre-as para pegar a peça;
O- Após a peça anterior, sobre a plataforma mais alta;

Q6- Você o verá antes do checkpoint. Mas ignore-o um momento, pegue o barril após a tenda do porco e volte até o extremo da plataforma. Jogue contra a proteção para entrar e pegar a peça;

N- Passando pelo checkpoint, você o verá no alto, na parte onde as águas-vivas aparecem;

G- Em seguida, os navios estarão disparando. Suba nas caixas e pule para a esquerda para pegar a letra;

Q7- A última peça exige cuidado: pegando a letra G e destruindo as caixas para passar, pegue o barril e avance. Pule pelos caranguejos vermelhos e na parte onde os navios te atacam, passe saltando e evitando o contato quando as bombas tocarem o solo. Arremesse o barril contra a proteção de madeira para entrar no bônus.



2-5: Stormy Shore 🍌 = 5

K- Estará na subida, entre as paredes em que Donkey se agarra;

Q1- Nesta parte, suba pela parede da direita até o final para encontrar a primeira peça;

Q2- Vá para a esquerda e soque o chão e caminhe para ir até um bônus;



O- Depois do checkpoint, suba na plataforma da direita e salte para pegar a letra;

Q3- O polvo gigante aparecerá, mas continue avançando até encontrar o primeiro barril-canhão. Espere ele apontar para cima (as ondas ficarão movendo-o) e dispare;



Q4- Na sequência, bata na estaca para ela aparecer na sua direita com a peça;

N- Sobre as plataformas flutuantes e que ficam se movendo;

Q5- Passando pelo checkpoint, o polvo começará a usar os tentáculos para te atacar. Salte por eles, suba as paredes e quando encontrar o baú, bata no chão próximo a ele para pegar a peça;

G- Encontrando outro checkpoint, avance e pule sobre os projéteis para pegar a última letra.

2-6: Blowhole Bound 🍌 = 5

K- Fácil, fácil, na plataforma no início da fase;

Q1- Quando encontrar dois caranguejos laranja, bata no chão para cair em um barril-canhão e ser lançado para um bônus;



O- Após subir na baleia, ela começará a avançar. Suba pelas plataformas para pegar a letra;

Q2- Em chão firme, você notará um coqueiro antes do checkpoint. Bata no chão próximo a ele para até que a peça caia;

Q3- Depois de subir na baleia pela segunda vez, pule nos projéteis de coloração clara para alcançar a peça ao alto;

N- O "N" estará em logo em seguida. Fique sobre o espiráculo - o buraco em que as baleias soltam água (tá vendo, N-Blast também é ciência!) - e bata na baleia para ela espirrar água e você junto para cima;

Q4- Pule no barril-canhão e ele te lançará na plataforma. Seja rápido, pois a baleia começará a destruir tudo. A peça está na segunda plataforma;

Q5- Próximo do final, onde há diversas bananas, fique sobre o espiráculo da baleia e bata para ser lançado à última peça;

G- Na mesma parte, use o mesmo esquema da peça anterior.



2-7: Tidal Terror 🍌 = 5

Q1- Abra o baú no início;

K- Seja cauteloso e use as pedras ao fundo como proteção para as ondas não te levarem para a morte. O K estará à vista, pule nos caranguejos para pegá-lo;

O- Avance com cautela até encontrar uma parte com proteção maior. Pule para a parte superior onde Donkey se agarra, passe pelo tubarão e pegue a letra;

Q2- Na parte onde os pedaços de navios te protegem das ondas, soque a estaca para ela aparecer na sua esquerda com a peça;

Q3- Entre as estacas, há um chão que você pode socar para cair e ir até o bônus;



Q4- Donkey precisará se dependurar na parte superior do cenário e avançar enquanto os tubarões saltam. Quando ver o baú, desça e soque o chão;

N- No final dessa parte, você verá a letra N. Desça na plataforma anterior a ele, role para a direita e pule em seguida;

Q5- Após pegar o N, proteja-se com o pedregulho e soque o chão para ganhar bananas, moedas e a última peça.



G- Próximo do final, na área com o navio destruído, pule no projétil para alcançar a letra.

2-K: Tumblin' Temple = 5

Q1- Após a primeira plataforma fixa, você deve pular para a direita e ficar saltando enquanto as plataformas começam a afundar na lava. A peça estará após a última;



Q2- Avançando, você deverá pular sobre três Tikis para alcançar uma plataforma que tem espinhos ao centro. Na parte da direita, soque o

chão para que a peça saia do objeto;

Q3- A terceira estará visível antes da plataforma que você pode se agarrar. Fique à esquerda da peça, role para a direita e pule em seguida. Não demore muito, se não a peça cairá na lava;

Q4- Na plataforma em que Donkey pode se agarrar, vá para a direita, espere o morcego aparecer, pule nele e em seguida para a esquerda, sobre a plataforma que você estava pendurado. Vá ao centro e bata no chão próximo ao objeto para pegar a peça;



Q5- Chegando à parte onde o cenário começa a descer e que faz você subir para avançar, note a primeira plataforma no canto esquerdo. Soque ela para a peça sair do objeto.

2-B: Pinchin' Pirates

Time Attack: Espere o caranguejo aparecer, pule nele e quando ele erguer as "pinças", bata no chão perto dele e pule novamente. Repita o processo com os caranguejos azul e vermelho. Eles irão aparecer um sobre o outro, mas espere até todos levantarem as pinças, role para derrubá-los e pule sobre cada um. Basta repetir o todo o esquema anterior e socar os Tikis.



3-1: Wonky Waterway = 7

Q1- Logo no início, role e pule para a esquerda (use Diddy para alcançar);

K- Está sobre o grande símbolo DK. Pule sobre os inimigos em sequência para pegar;

Q2- Avance e encontrará duas pedras azuis. Entre elas, abaixe e assope as velas para aparecer o dispositivo. Pule nele e pegue a peça;



Q3- Segurando no dispositivo sobre o inimigo azul, pule para a plataforma que apareceu, em seguida segure na parte superior do cenário e vá para a esquerda para encontrar um barril que te leva para um bônus;

O- Estará visível antes do checkpoint;

Q4- Após o checkpoint, duas rochas verticais cairão. Quebre a segunda rocha para achar a peça;

Q5- Seguindo para a esquerda, não pule no dispositivo. Apenas vá para a esquerda e pegue a peça na parte baixa;

N- Você verá a letra após ser lançado pelo barril;

Q6- Antes da outra parte onde rochas verticais caem, assope o inimigo azul e bata no chão próximo ao objeto para pegar a letra;

G- Exatamente após a peça anterior, pule sobre as rochas caídas, quebre-as para ganhar a letra;

Q7- No final, ignore o grande barril, role e pule para a esquerda. Lá, segure-se no dispositivo para a peça aparecer.

3-2: Button Bash = 7

Q1- No início, role para a esquerda e escape rapidamente, pois a pedra pode te matar. Depois pule e pegue a peça;

Q2- Quando o barril te lançar para dentro do templo, caminhe um pouco para a esquerda e bata próximo à fruta amarela no chão para encontrar a segunda peça;

K- Avance e passe pelos três barris que lançam para cima. Pule no inimigo

RUINS

para alcançá-la;

Q3- Nesta mesma plataforma, role para a esquerda, pule e segure no cenário. Siga para a esquerda para encontrar a peça;

Q4- Na sequência, onde há barris-canhão entre os espinhos, quando chegar ao último não atire para o chão. Note que haverá uma passagem na parede. Espere o barril descer e dispare para encontrar um bônus;



O- Continue e encontrará a letra O. Pule na ave com pernas-de-pau para alcançar;

Q5- Passando pelo checkpoint, pule se agarrando na parte superior do cenário e vá para a esquerda. Bata na fruta amarela e pule no barril que aparecer;

Q6- Após passar pela parte onde é preciso inverter as plataformas para se pendurar no teto, siga em frente e, ao ver o Tiki de fogo, passe por ele, segure-se na plataforma redonda e desça por ela para encontrar a peça;

N- Na parte onde precisa usar os barris-canhão, use-o para pegar a letra;

G- Próximo ao final, haverá plataformas que aparecem aleatoriamente. Atente-se ao fato de que, quando o círculo ao fundo girar, a plataforma aparecerá. Suba entre elas para encontrar o G;

Q7- Na mesma área, apenas vá para o canto extremo superior esquerdo para revelar a peça.



3-3: Mast Blast 🍌 = 7

Q1- Quando o barril lançar os macacos para o fundo da tela, vá para a esquerda e assope o algodão;

K- Quando chegar na parte onde os símios escorregam, fique atento para pular e pegar a letra;

Q2- Chegando à praia, acompanhe os caranguejos até que eles sigam para o canto esquerdo. Pule neles para alcançar o alto das caixas e quebre-as. Na última, aparecerá a peça;

Q3- Avance e você verá a peça sob as caixas. Quebre-as para pegá-la;

O- Estará no alto. Apenas dê um pulo para pegá-lo;

N- Antes do checkpoint no primeiro navio, note o chão com uma coloração mais escura. Quebre ali e caminhe até a letra;

Q4- Estará na ponta do próximo navio após o checkpoint. No navio, siga para a direita, agarre-se na parte superior, salte para a plataforma da esquerda e, ao invés de usar o barril, role para a esquerda e pule para alcançar a ponta da embarcação;



Q5- Descendo pela direita, não se agarre na plataforma. Desça, fique sobre as caixas com símbolos de caveiras e não soque (elas explodirão). Espere que as bombas do navio ao fundo venham em sua direção e pule na hora da explosão. Haverá um bônus te esperando;

G- No caminho que utilizou para a quarta peça, na plataforma em que seu peso causa inclinações, pule e agarre-se para pegá-la;

Q6- Da letra G, salte para a direita e fique sobre a caixa com símbolo de caveira. Role para a direita, pule e siga até o extremo da embarcação (estar com Diddy é essencial);

Q7- Na parte mais alta do navio, haverá outra caixa com desenho de caveira. Espere até que um disparo acerte-a e a peça seja revelada;



3-4: Damp Dungeon 🍌 = 9

Q1- Pegue o barril DK e leve-o com você. Suba na plataforma girando à sua direita e quando chegar ao canto superior direito, arremesse-o contra o objeto pendurado;

K- Avance até a plataforma que desmorona entre os tubarões. Lá estará a letra;

Q2- Em seguida, note o chão rachado. Soque ali para revelar a peça;



Q3- Ao encontrar mais uma roda com plataformas, não siga por onde as rochas caem. Espere a plataforma descer, pule e bata no objeto;

Q4- Na segunda rocha vertical que cai, destrua-a para encontrar a peça;

O- Logo em seguida, no centro da área com plataformas girando;

Q5- Caia após pegar o O e assope o algodão;

Q6- Depois do checkpoint, vá para a plataforma mais embaixo, segure-se na parte superior e siga pela direita para chegar a bônus;

Q7- Antes de entrar no barril, desça e assope o cata-vento para ao fundo ver a peça sobre uma plataforma. Use o barril, role e pule para a esquerda (estar com Diddy é essencial);

Q8- Nas plataformas giratórias (a segunda), segure o barril e espere chegar ao extremo direito para arremessá-lo contra o objeto;

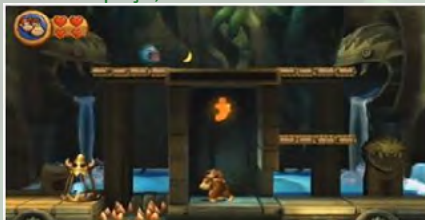




N- Você o verá antes do barril lançador;
G- Estará no caminho onde você pode se pendurar;
Q9- Exatamente abaixo da letra G. Bata no chão para ir a uma bônus.

3-5: Itty Bitty Biters 🍌 = 7

Q1- No início, pendure-se no canto esquerdo e pule no barril;
K- Você ficará preso onde há um inimigo azul pulando e a letra estará acima, ao lado do dispositivo. Aproxime-se do inimigo, soque o chão e vire-o de ponta-cabeça. Pule nele, e bata para ser impulsionado para o alto;
Q2- Seguindo, haverá algumas plataformas com inimigos azuis. Suba na mais alta e salte para a esquerda;
Q3- Na área onde há um inimigo azul que pode ser usado para ser impulsionado, use-o para alcançar o barril-canhão acima;
O- Ao ver a letra "O", vá para o chão à direita, role e pule na direção dela;
Q4- Usando mais um inimigo para ser impulsionado, desça pela direita e no chão caminhe para a esquerda para revelar a peça;



N- Estará à vista, pule sobre o inimigo para alcançá-lo;
Q5- Na outra área com um inimigo impulsiona, note a peça na boca da estátua ao fundo. Vire o inimigo de ponta-cabeça, suba nele e assopre as duas velas;

Q6- Na mesma área, suba no inimigo, role e salte para esquerda para encontrar a peça;



G- Ao centro da plataforma onde os inimigos aparecem. Use um deles para pegá-la;
Q7- Passando pelo desafio de matar inimigos azuis e vermelhos, no final, vá para a esquerda, bata no chão para revelar um cogumelo, pule nele e assopre o algodão.

3-6: Temple Topple 🍌 = 5

Q1- Avance, suba nas duas plataformas à esquerda e pule no barril;
K- Encontrando Rambí, siga um pouco para a esquerda, destrua os espinhos e bata no chão;
Q2- Com Rambí, volte ao início da fase para quebrar a pedra na esquerda e achar a peça;
O- Quebrando as pedras com Rambí, a letra "O" estará antes da parte em que você cai;
Q3- Caindo, destrua as pedras, e no chão faça o movimento para quebrar e entrar no bônus;

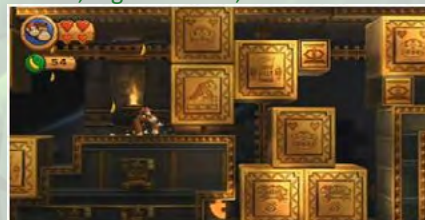


Q4- Saindo do bônus avance, e ao ver a fruta amarela no chão, soque-a;
N- No alto, use a flor vermelha para saltar e alcançá-la;
G- Após o checkpoint, na área onde o chão começa a desmoronar, corra com Rambí e salte ao ver a letra;
Q5- No final, ao lado do grande barril, bata no chão para a peça sair do objeto.



3-K: Shifty Smashers 🍌 = 5

Q1- Todas as peças estarão visíveis. A primeira estará no canto inferior direito, logo no início;



Q2- Na parte superior, movendo-se juntamente com os quadrados;
Q3- Antes das plataformas com espinhos, no cantinho inferior;
Q4- Abaixo do pequeno bloco entre os maiores;
Q5- Na área onde o teto com espinhos começa a descer, seja esperto e pule para pegá-la.

3-B: Ruined Roost

Time Attack: fique atento para arremessar as bombas contra o chefe. Após acertar uma, ele irá para o canto da área, então já fique esperando por ele. Quando ele jogar o míssil ao centro da área, fique sobre uma caixa. Repita o primeiro esquema mais algumas vezes, e ele vira história.



CAVE

4-1: Rickety Rails 🍌 = 5

Q1- Quando o barril te lançar ao fundo, siga ao extremo esquerdo, role e pule para um barril te lançar de volta com a peça;



Q2- Entrando na caverna, avance até encontrar duas plataformas. Ignore-as e siga até encostar nas pedras na parede à direita e revelar a peça;

K- Logo após subir no vagão, pule para pegar a letra;

Q3- Note uma passagem com um bônus abaixo do checkpoint;

O- Pulando para o segundo vagão, fique atento para pular e pegá-la;

N- Na parte onde os trilhos inclinam, avance por dois deles até chegar a uma plataforma com a letra N;

Q4- Após os canhões que disparam automaticamente, você cairá por diversas partes de madeira. Na última, fique no centro para cair em barril para ser levado a um bônus;



Q5- Saindo do bônus, pegue o vagão e pule para o barril, que te lançará em outro vagão. Ignore o barril ao final do trilho e pule para a esquerda;

G- Fique atento quando chegar ao outro vagão para pular no barril e pegar a letra G.

4-2: Grip & Trip 🍌 = 5

Q1- Ao ver outro trilho com vagão acima, pule e no final salte para pegar a peça;

K- Fique atento quando precisar saltar de um vagão a outro e pule no barril para ser lançada para a letra;

Q2- Quando for pular de um vagão a outro, note que no buraco haverá um barril. Salte nele para ser levado a um bônus;



Q3- Avançando, você encontrará um Tiki. Pule nele e pegue a peça no alto;

O- Após se pendurar, passar sobre 3 Tikis e chegar a outro vagão, pule para o próximo que estará acima do seu trilho para encontrar a letra;

Q4- Ao lado esquerdo do checkpoint, soque o chão perto do cacto para ganhar a peça;



N- Após se segurar na plataforma que se move, salte ao ver a letra N;

Q5- Na sequência, no final do trilho depois de pegar a letra N;

G- Quando for lançado ao fundo do cenário, ao final do trilho, o G estará antes do barril.

4-3: Bombs Away 🍌 = 5

K- No início do trilho;

Q1- Após passar pela primeira área com cristais, pule no inimigo para alcançar o trilho superior com a peça;

O- Na área onde o teto começa a descer, abaixe-se e ao final do trilho pule para pegar a letra;

Q2- Na sequência, dê um pulo de leve para permanecer no trilho inferior e pegar a peça;

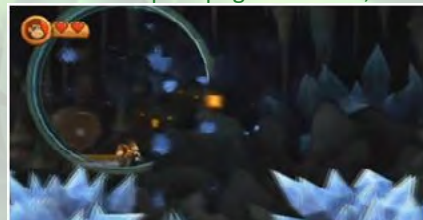
Q3- Após o inimigo na frente da tela arremessar bombas contra você e os cristais destruírem os trilhos, note que em um buraco haverá uma banana. Caia ali para encontrar outro trilho com a peça no final;



Q4- Passando pelo checkpoint, o teto com cristais começará a descer. A peça estará após a sequência de bananas;

N- Seguindo, você encontrará quatro inimigos em vagões juntos. Pule sobre eles para alcançar a letra acima;

G- Quando o inimigo arremessar uma bomba gigante, o trilho irá virar um círculo. Salte para pegar a letra G;



Q5- Na área final com o grande barril, siga para a direita para encontrar um bônus.

4-4: Mole Patrol 🍌 = 5

Q1- No início, siga para a esquerda e entre no bônus;

K- Estará visível após pegar o jetpack;

Q2- Pegue a sequência de bananas próximas a letra K para a peça aparecer;



O- Passando pelos inimigos escavadores com pára-quadras, a letra estará bem visível e fácil para que você pegue;

Q3- Após passar pelo checkpoint, pegue todas as bananas da sequência para que a peça apareça;

Q4- Avançando, aparecerão quatro escavadores com pára-quadras. Encoste na parte de cima dos pára-quadras para derrubar os inimigos e a peça aparecerá;

FOREST



N- Logo em seguida, na parte inferior entre o trilho e a pedra;

G- Na área onde os escavadores derrubam os cristais, o G estará no alto;

Q5- Na área final, ignore o barril, vá para o canto direito e soque o chão.

4-5: Crowded Cavern = 5

Q1- Siga até a ponte. Quando ela começar a tremer, role e pule para a esquerda para que a peça apareça.



Q2- Caindo da ponte, ande para o canto esquerdo para encontrar um bônus;

K- Pegando o jetpack e passando pelos primeiros morcegos, a letra K estará no canto inferior, logo após o grande morcego aparecer;

Q3- Quando o morcegão for embora, a peça estará no alto, na área onde há dezenas de bananas;

O- Na mesma parte da peça anterior, só que no canto inferior;

Q4- Passando pelo checkpoint e pela sequência de morcegos, quando o maior deles surgir do chão, a peça estará na parte de baixo, ao lado dele;

N- Em seguida, o morcegão surgirá do teto. A letra está no alto, ao lado dele;

Q5- Passando pelo outro checkpoint, o morcegão irá te seguir e te atacar. A peça estará próxima ao chão;

G- Após a peça anterior, também próxima ao chão.

4-K: Jagged Jewels = 5

Q1- Avance e passe pela parte onde o teto com espinhos desce, salte para a pequena plataforma à direita e soque o objeto;



Q2- Está na pequena plataforma com o Tiki, logo após passar por mais uma parte de espinhos no teto, Bata no chão para a peça aparecer;

Q3- Você a verá na ponta da grande lança cor-de-rosa. Apenas pule para pegá-la;

Q4- Depois de passar pelo grande cilindro na horizontal, estará abaixo da ponta da lança que desce da parte superior. Espere ela descer, role e pule para a direita;

Q5- Você o verá acima do barril que te leva ao final da fase. Vá até a plataforma da direita, corra, role e pule para a esquerda para alcançá-lo.

4-B: The Mole Train

Time Attack: É importante não perder Diddy durante o estágio. Quando iniciar, não perca tempo, já role, pule, use o jetpack de Diddy e comece a pular nos inimigos que aparecerem. Depois fique sobre o vagão que não estiver com as rodas em choque. Repita o processo nas outras duas vezes. Ao ver os outros vagões, já role, salte e fique atento para pular sobre o chefe quando as bananas se mexerem.



5-1: Vine Valley = 7

Q1- No início, vire-se para a esquerda e encoste nos cristais para revelar a peça;

Q2- Após passar pelas plantas vermelhas, pule para o segundo cipó e caia. Siga para a direita e entre no bônus;

K- Estará à vista depois da sequência de cipós;

Q3- Siga em frente, mate dois Tikis (um maior e um menor) e segure-se no cipó. Note o mato na parte debaixo da tela. Caia nele para revelar um barril que te lançará na peça;



Q4- Passe pelos cipós, procure por uma pequena fruta amarela no chão e soque-a para a peça aparecer;

Q5- Encontrando a plataforma oval no qual você pode pendurar, fique na ponta superior, role, pule para esquerda e agarre-se no cipó oculto atrás das folhas. Suba para ir a um bônus;



O- Na ponta da terceira plataforma oval;

Q6- Passando pelo outro checkpoint, pegue todas as bananas com os dois primeiros cipós para a peça aparecer;

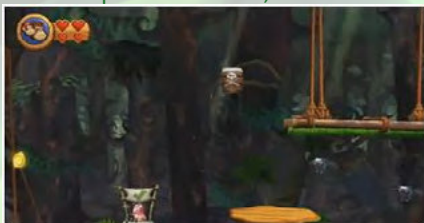
N- Em seguida, pule de um cipó a outro para pegá-la;

G- Na área onde o cipó é sugado pelas plantas azuis, a letra estará no alto, entre duas delas;

Q7- Na área do barril final, no chão à esquerda, existem três flores. Assopre-as e pegue as bananas presas a elas para a peça aparecer;

5-2: Clingy Swingy 🍌 = 5

K- Na plataforma que se move como um pêndulo, pendure-se e pegue o K;
Q1- Na área onde os morcegos azuis aparecem, use-os para alcançar a ponte acima e bata na fruta amarela;
Q2- Depois de passar pelo checkpoint, avance e pule acima, sobre as plataformas que inclinam. Siga pela esquerda, tomando cuidado com os inimigos até encontrar um barril que te levará para um bônus;

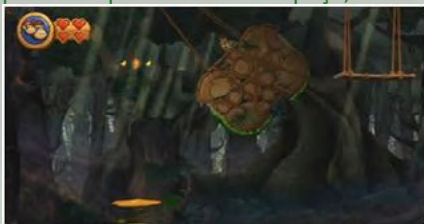


Q3- Na outra plataforma que se move, note no canto superior direito uma fruta amarela. Agarre-se nela e soque a fruta;

O- Antes do outro checkpoint, agarre-se na plataforma oval e quando ela descer note que há chão na parte de baixo. Desça ali para pegar a letra;

N- Avance e, ao ver outra plataforma que se move, espere-a baixar para descer na pequena área. Pule para minúscula plataforma à direita e daí para a letra;

Q4- Passe pela plataforma que se move da peça anterior e suba na outra que inclina com o seu peso. Espere a grande plataforma se aproximar, role e pule nela para encontrar a peça;



G- Estará visível, abaixo da ponte com inimigos;

Q5- Na plataforma redonda, onde os inimigos ficam circulando ao redor dela. A peça está logo embaixo.

5-3: Flutter Flyaway 🍌 = 7

K- Estará visível. Pule sobre o Tiki para alcançar a letra;

Q1- SUBA No grande Tiki que se move

formando um "8" e espere chegar ao canto superior esquerdo para ver a peça;

O- Após passar pelo checkpoint, você verá a letra No alto. Espere o inimigo aparecer e pule nele para alcançar;

Q2- Na área com os cogumelos impulsionadores, agarre-se na parte superior, suba e pule para a esquerda;



Q3- Avance até encontrar duas plataformas que se movem em círculos. Pule para a direita e dali caia para a esquerda. Bata no chão no cantinho para ser levado a um bônus;



Q4- Estará visível, entre as plataformas que se movem em círculos;

N- Logo em seguida, no centro da área;

Q5- Avance até encontrar bananas movendo-se em círculos entre duas plantas carnívoras. Use o cogumelo e pegue todas para que a peça apareça;

Q6- Siga e você verá a peça ao lado do barril lançador. Ignore-o, role e pule para pegar a letra e ir a outro barril;

Q7- Após passar por outro checkpoint, você encontrará mais um Tiki que move em "8". Suba nele, e quando chegar à parte superior pule na aranha para alcançar a peça;

G- A letra estará próximo ao final, sobre uma pequena plataforma.

5-4: Tippin' Totems 🍌 = 7

K- Estará visível. Espere o bicho cuspir para pular;

Q1- Caia logo abaixo de onde a letra K está para revelar a peça;

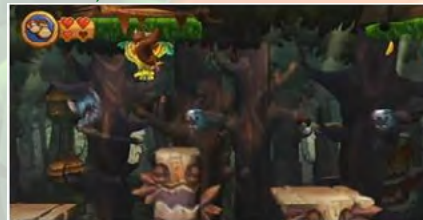
Q2- Suba no totem e pegue todas as bananas para a peça aparecer;

Q3- Ao lado direito do checkpoint, bata no chão para ir a um bônus;

O- Visível na área onde há plantas que cospem. Suba na pequena plataforma e soque para que apareça um cogumelo impulsionador e você possa alcançá-la;

N- Passando pelo checkpoint, siga pelos totens e ao final pule em um morcego para alcançar a letra;

Q4- Em seguida, na área onde os totens sobem e descem, agarre-se na parte superior e soque a maior fruta amarela;



Q5- Ao passar pela parte anterior, note uma banana no buraco. Caia ali para ir a um bônus;



G- Saindo do bônus, pule no primeiro totem que sobe e desce com um Tiki. Dali, role e pule para a esquerda para pegar a letra;

Q6- Na mesma plataforma da letra G;

Q7- Na área com os hipopótamos, pegue todas as bananas pulando neles e a peça aparecerá.

5-5: Longshot Launch 🍌 = 7

Q1- Ao iniciar a fase, pule para a esquerda onde está a moeda e use os barris lançadores;

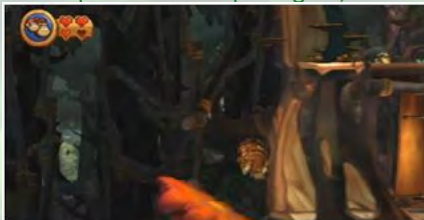
Q2- Retorne ao voltar do barril e ao ver um outro barril no alto, role e pule;

K- Subindo pelos barris lançadores, a letra K estará ao alto após passar pelo Tiki de fogo;

Q3- No barril que se move na diagonal, note a peça entre as folhas no alto da tela e dispare ali;



Q4- Pegando a peça e passando pelas flores, caia para o canto esquerdo onde há uma flor vermelha, pule para direita para revelar a passagem;



Q5- Na passagem da peça anterior, fique no centro, soque o chão e no andar de baixo bata na fruta amarela;

O- Entre dois inimigos, quando você usa o barril;

N- Após o checkpoint, na área onde você usa os barris;

Q6- Chegando a outro checkpoint, avance e na área onde as aranhas aparecem, soque o chão para cair e ser levado a um bônus;

G- Quando vi-lo sobre o mecanismo, espere o barril virar na diagonal e dispare;

Q7- Na área final, ignore o barril, caia na plataforma à direita e soque a fruta amarela.

5-6: Springy Spores 🍄 = 7

K- Entre os cogumelos-trampolins, abaixo do Tiki de fogo;

Q1- Passe pelos cipós e note o chão rachado. Bata ali e ao cair, encoste nas folhas para revelar a peça;



Q2- Pulando pelos cogumelos-trampolins, a peça estará no canto superior esquerdo do último deles. Suba na plataforma, role e pule para a esquerda;

O- Na mesma plataforma que usou para a peça anterior, role e pule para a direita;

Q3- Avance e, na área de cogumelos onde que você pode segurar-se na parte superior, agarre-se ali e suba pela esquerda para ver a peça;

Q4- Encontrando os hipopótamos, derrube os três (pule quatro vezes consecutivas neles) e a peça cairá na plataforma à direita;

N- Pule no último hipopótamo para alcançar a letra;

Q5- Passe pelo checkpoint e, na segunda plataforma oval que se move, caia onde as bananas estão para ser lançado a um bônus;

G- Na área final, passando pelos hipopótamos, pule no cogumelo e salte para a esquerda;

Q6- Na área dos cogumelos, entre dois deles na parte de baixo;



Q7- Acima de um dos cogumelos à esquerda.

5-7: Wigglevine Wonders 🍄 = 7

Q1- No início, suba na plataforma amarela onde está o Tiki e pule para cima;

K- Agarre-se no cipó e ele se moverá. Fique atento para pegar a letra;

Q2- Na plataforma com a fruta amarela;

Q3- Avance e suba no pedaço de tronco. Note a folhagem acima, pule ali para revelar a plataforma. Pule pelos cipós até chegar ao barril;



O- Na área onde o cipó se move e você precisa desviar dos inimigos, fique esperto para pegar a letra;

N- No outro cipó que se move;

Q4- Avance e você notará outra folhagem após o checkpoint. Suba ali e arremesse o barril DK contra o objeto;



Q5- Siga e soque a madeira rachada entre dois inimigos. Dispare o barril e siga para a direita;

G- Ao final do cipó que se move lateralmente;

Q6- Passando pelo cipó, bata na fruta amarela para pegar a peça;

Q7- Próximo do final, após passar pelo cipó que é sugado pela planta, use o cogumelo para pular. Soque a fruta amarela para encontrar a peça.

5-8: Muncher Marathon 🍄 = 5

Q1- No início, suba na segunda plataforma impulsionalora e use o jetpack de Diddy para voar para a esquerda até a letra;

K- Após os três blocos que ficam subindo e descendo. A letra estará na plataforma mais alta;

Q2- Acima, antes da madeira vertical que você destrói com dois giros, a peça está na fruta amarela;

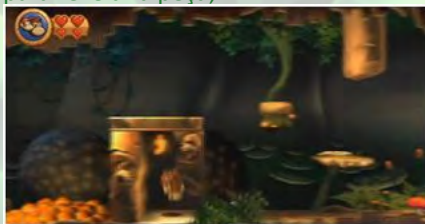


Q3- Após a peça anterior, siga pelo chão e quando vir o buraco, role e pule para pegar a peça e continuar;

O- Siga até ver a letra na parte superior, onde você pode se agarrar. Posicione-se exatamente abaixo da letra, soque o chão para revelar um pequeno cogumelo impulsionalora;

N- Seguindo, estará no grande bloco que sobe e desce. Pule sobre ele;

Q4- Pegando a letra N, siga, pule no impulsor, contorne a plataforma com folha, caia e encoste na folhagem para revelar a peça;



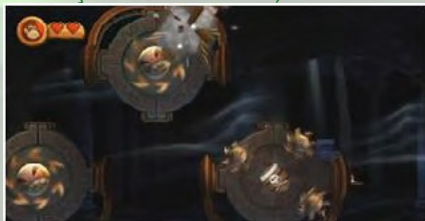
Q5- Avance e ignore a área onde há outra madeira que você deve rolar para quebrar. Desça e encoste nas folhas para revelar a peça;

G- Passando pelo checkpoint, na área dos barris impulsadores.

5-K: Blast and Bounce = 5

Q1- Entre com Diddy Kong na fase. Quando pular no terceiro Tiki, use o jetpack, passe sobre o barril e caia à direita para pegar a peça. Você consegue pegar só com Donkey, mas será um pouco mais complicado;

Q2- Chegando ao terceiro barril que fica girando com o mecanismo, atire na diagonal direita para o alto, para ser lançado a outro barril;



Q3- Visível no alto da tela, após a sequência de Tikis. Pule no que está abaixo da peça para alcançá-la;

Q4- Chegando aos pneus dourados que te impulsionam, a peça estará no mecanismo com dois inimigos circulando. Aguarde o momento exato para pular e pegar;

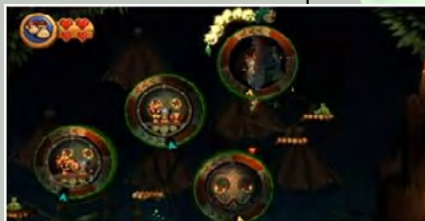


Q5- Avançando, na última parte com pneus dourados, você deve usar os barris horizontais para prosseguir. No segundo, dispare quando ele se movimentar o máximo para cima e pegue a peça à frente.



5-B: Mangoruby Run

Time Attack: seja ligeiro, soque a parte azul da plataforma mais embaixo para o chefe aparecer. Comece a socar os outros quatro pontos azuis dos círculos e quando deixá-los amarelos, o chefe ficará normal e você poderá pular nele. Repita o mesmo processo outras duas vezes e vamos que vamos!

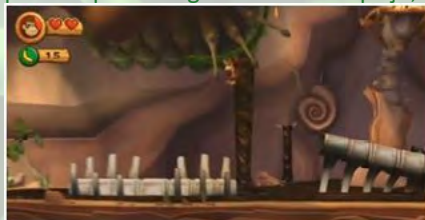


CLIFF

6-1: Stick Situation = 7

K- No alto da quarta cachoeira de lama;

Q1- Na área seguinte, suba na plataforma que se assemelha a um osso e que inclina com seu peso. Fique no canto direito para elevar o esquerdo, role e pule para segurar na parte superior. Siga e encontre a peça;



Q2- Você escorregará em uma parte mais à frente e chegará a um barril. Ignore-o e caia para a direita e no canto esquerdo soque o chão rachado

para pegar a peça.

O- Avance para a direita e ao invés de seguir pela plataforma de madeira, vá pela lama do chão. Fique pulando, se não você ficará atolado e morrerá. No canto direito, a letra "O" estará te esperando (Dica: soque o chão quando sair da lama para se limpar mais rápido);

Q3- Siga até a cachoeira de lama, espere a plataforma chegar embaixo, pule em direção ao penhasco (a peça estará oculta) e se mova para esquerda de volta à plataforma;

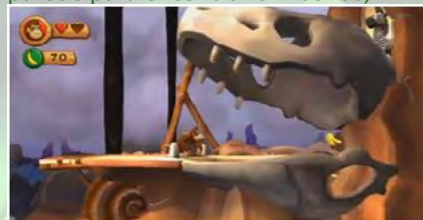


Q4- Ao lado direito do segundo checkpoint, assopre o algodão;

N- Logo em seguida, no barril lançador, dispare e se mova para o lado esquerdo para pegar a letra;

Q5- Quando enxergar o crânio gigante, corra, gire e pule para a esquerda. Haverá um barril lançador que te levará até a peça;

Q6- Na mesma área do crânio gigante. Note que há uma zebra acima do osso. Role e gire para direita, em direção à parede para encontrar um bônus;



G- Desça pela passagem após o crânio, e você verá a grande cachoeira de lama. Na terceira coluna de plataformas que descem, a letra estará lá;

Q7- A última peça também está na mesma área da letra G, duas plataformas à frente.

6-2: Prehistoric Path = 5

Q1- No início, avance e ignore o barril. Role e pule por baixo dele para encontrar uma passagem ao lado do

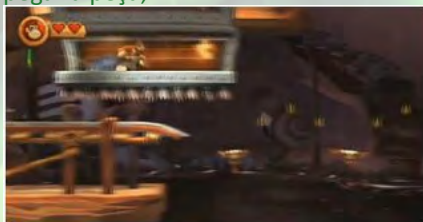
cacto e chegar a um bônus;

K- Quando entrar no vagão, logo no início, quando você pular de um trilho à outro;

O- O trilho em que você está começará a afundar e haverá outro acima.

Ignore-o por um momento, pois ao final do trilho inferior estará a letra O;

Q2- Pegando o "O", logo à frente haverá uma plataforma com espinhos para você se abaixar. Na verdade existe uma passagem nela. Pule para pegar a peça;

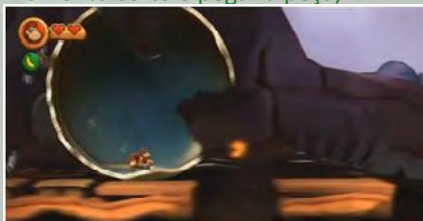


N- Passando o checkpoint e desviando dos espinhos, pule sobre o maior Tiki para pegar a letra;

Q3- Pulando sobre o Tiki, salte no trilho superior para, ao final deste, encontrar a peça;

G- Na parte em que os trilhos se quebram, não pule ao ver a letra, o vagão seguirá normalmente para que você possa pegá-la;

Q4- Quando o trilho ficar redondo, preste atenção para pular no momento certo e pegar a peça;



Q5- Na área final, ignore o barril e soque o cacto mais à direita.

6-3: Weighty Way 🍌 = 5

Q1- Na esquerda, ao iniciar o estágio, soque o cacto;

K- Avance e você verá a letra K no alto. Equilibre as plataformas para pular e agarrar-se na parte superior;

Q2- Quando enxergar a plataforma com duas pequenas flores azuis e o barril, ignore-o, role e pule para a direita;

O- Após o checkpoint, utilize o pula-

pula para alcançá-lo acima;

Q3- Avance até encontrar uma plataforma. Não espere ela descer e salte em direção à rocha (há uma passagem para um bônus ali);



Q4- Quando for lançado ao fundo da tela, siga para a esquerda, mate o inimigo esqueleto e soque o cacto;

N- Use o pula-pula ao lado da peça anterior, nivele as plataformas para saltar mais à esquerda e pegar a letra;

G- Estará acima da plataforma que desce pela corda. Agarre-se nela e, antes de descer, caia na plataforma anterior. Antes de ela voltar a posição original, salte e pegue a letra;



Q5- Desça sobre a plataforma da letra G, role e salte para o barril e seja lançado à peça.

6-4: Boulder Roller 🍌 = 7

K- Estará na plataforma ao alto. Pule na caveira para subir até lá;

Q1- Da plataforma de onde pegou o K, role e pule para o barril à esquerda;

Q2- Na parte onde as pedras caem do céu, haverá um cacto com a peça para você socar;

Q3- Um pouco antes do checkpoint, haverá uma pequena flor azul no chão. Assopre-a;

O- Passando do checkpoint, pule sobre o inimigo para alcançar a letra acima;

Q4- Na área em que as pedras vêm do fundo da tela, haverá uma pequena flor no caminho. Assopre-a;



N- Após a área onde a pedra se move como pêndulo, a letra estará no canto direito;

Q5- Caindo, avance, pule nas duas plataformas à esquerda para pegar a peça;

Q6- Após a primeira parte onde você precisa agachar para escapar das grandes pedras rolantes, soque o cacto à direita;



G- Passando na segunda parte das grandes pedras rolantes, é só pular para pegar;

Q7- Antes da área final, na parte em que a pedra gigante fica se movendo, note que no centro existe uma parte pequena do chão que pode ser quebrada. Soque ali para pegar a última peça.

6-5: Precarious Plateau 🍌 = 5

Q1- Ao iniciar avance e, ao ver uma pequena flor azul, assopre-a;

K- Pule no Tiki ao lado da flor, alcance a plataforma à esquerda e pegue Rambí. Avance e pule para pegar a letra K (Rambí destrói a grande pedra);

Q2- Passando o checkpoint, tenha Rambí para correr e quebrar a pedra logo à frente. Entrar no bônus;

Q3- Avance e antes de entrar no barril, desça de Rambí e assopre a pequena flor azul;



O- Quando for lançado ao fundo, corra com Rambi, pois o chão irá desmoronar. Fique atento para pegar a letra;

N- Avance. Com um pulo você alcança a letra no alto da plataforma presa à uma corda;

G- Após o N, pule na plataforma e sobre o Tiki para ganhar impulso e alcançar a letra;

Q4- É preciso estar com Rambi. Quando socar o símbolo DK para aparecer um barril, ignore-o e siga para a direita, quebre a parede e pegue a peça;



Q5- Quando usar o barril e for ao fundo da tela, pegue todas as bananas girando para a peça aparecer antes do barril final.

6-6: Crumble Canyon = 9

Q1- No início, vá para a esquerda e assope a pequena flor azul;

Q2- Quando for lançado pelo barril, caminhe até o extremo do penhasco e bata no chão, próximo ao cacto;

K- Quando o cenário começar a desmoronar, você escorregará e, ao final do penhasco, encontrará a letra;

Q3- Avance até encontrar uma plataforma com um inimigo esqueleto. Incline-a para pegar a peça logo acima;

O- Siga até a área onde as plataformas quebram. A letra estará visível;

Q4- Mais à frente, um barril te lançará e você escorregará pelo penhasco.

Volte até a ponta e pule para o barril chegando até um bônus;



Q5- Quando a pedra começar a rolar atrás de você, você terá que pular um

buraco na descida. A peça estará no alto, acima do buraco;



Q6- Na sequência, note a pequena flor azul no chão. Assopre-a;

N- Continue avançando até o final dessa parte, então salte para pegar a letra N;

Q7- Descendo, a pedra continuará te perseguindo. Quando vir um pedaço de madeira, suba nele e salte para revelar a peça no alto;

Q8- Na descida, você a verá;

G- No final da descida, também visível;

Q9- Antes do final, das plataformas que desmoronam, fique na última e caia. Fique pulando na lama para não morrer e siga para à direita.

6-7: Tippy Shippy = 5

Q1- Na primeira área, siga e agarre-se na parte superior. Suba pela direita e salte para encontrar um bônus;

K- Acima da plataforma na qual você se agarra. Siga para a esquerda no pedaço do navio, suba na plataforma e de lá, role e pule em direção à letra;

Q2- Quando for lançado ao fundo da tela, na área dos mecanismos que dispararem projéteis, você verá o chão rachado. Bata ali e caminhe até a peça;



O- Na sequência, na parte em que os canhões levantam plataformas, a letra O estará visível;

Q3- Na outra área de projéteis, pule neles para agarrar-se na parte superior e incline-a para a direita. Pule para a plataforma mais alta ao lado, role e pule em direção à peça;

Q4- Na mesma área, note um buraco atrás de um mecanismo no chão. Caia

ali para ir a um bônus;



N- Estará no alto da parte do navio quebrado. Suba nas plataformas superiores, role e pule para pegá-la;

G- Quando o barril te lançar à frente da tela, você cairá sobre o G;

Q5- Pegando a letra G, não perca tempo e siga para a esquerda. Cuidado, pois o chão começa a descer. Na última plataforma estará a peça.

6-8: Clifftop Climb = 5

Q1- No início, bata três vezes no símbolo DK e suba nas mandíbulas de ossos. Na mais alta estará a peça;

Q2- Na próxima plataforma, não use o barril. Note o cacho de bananas abaixo e caia ali para ser levado a um bônus;



K- Estará no seu caminho, usando o pula-pula para chegar até ela;

Q3- Em seguida, use os barris, ignore o pula-pula e siga pelo caminho da esquerda. A peça estará escondida no cacto;

O- Nas plataformas que estão amarradas por cordas e movendo-se como um pêndulo;

Q4- Use os barris e na outra parte das plataformas que se movem como pêndulo, role e pule para a esquerda. Entre na passagem para o bônus;



N- Estará no seu caminho, abaixo da plataforma com espinhos;

G- Use o barril lançador para pegá-lo e mova-se para a esquerda até cair na plataforma;

Q5- No final dispare o barril, mas ao invés de acertar o barril final, mova-se para a esquerda e bata no chão próximo ao cacto;

6-K: Perilous Passage = 5

Q1- Suba e a peça aparecerá numa plataforma que cai à sua direita;

Q2- Abaixo da parte das plataformas com espinhos que se movem horizontalmente, há um pequeno quadrado (no canto esquerdo). Role e pule ali para pegar a peça;



Q3- Suba e dois morcegos te perseguirão. Antes do pula-pula, note um quadrado ao centro. Caia pelo lado direito e encoste para revelar a peça;



Q4- Suba e a lava subirá. Você terá dois pula-pulas para utilizar. Quando o morcego aparecer, pule na plataforma no canto esquerdo e encoste na parede para revelar a peça;



Q5- Suba até ver a vida. Pule na plataforma da direita e encoste na parede para revelar a peça



6-B: Thugly's Highrise

Time Attack: O esquema é quase o mesmo do primeiro chefe do jogo. Quando ele vier na sua direção, salte. Quando ele se desproteger com o casco, pule nas costas dele. Ele tentará te atacar, apenas pule e em seguida ele começará a dar passos para trás. Quando cair, pule na barriga. Ele pulará alto e quando cair, desvie do impacto que causar. Repita o procedimento até ele pular no centro, fazendo com que vocês dois caiam. Agora abaixe-se, pois ele cuspirá fogo. Repita o processo da primeira vez até que caiam novamente. Fique atento, pois ele cuspirá fogo para o alto e as chamas se dividirão. Apenas faça o mesmo que fez anteriormente (estar com Diddy Kong até o final facilita muito a luta).



FACTORY

7-1: Foggy Fumes = 7

Q1- No primeiro cata-vento gigante, fique pulando de uma plataforma à outra fazendo com que ele gire. Não perca nenhuma banana que cair para fazer a peça aparecer;

K- Avance até o segundo cata-vento e utilize a plataforma para alcançar a letra no alto, à esquerda;

Q2- No mesmo cata-vento, suba na plataforma mais acima à direita e de lá

siga para a direita;



O- Ao ser lançado ao fundo a tela, assopre para conseguir ver as plataformas ocultas na fumaça. A letra "O" está abaixo;

Q3- Quando chegar ao checkpoint, siga para a esquerda até a terceira chaminé. A peça estará escondida;

Q4- Avance e quando for lançado ao fundo da tela novamente siga até o barril lançador no final, mas não o use. Vire-se para a esquerda, assopre a fumaça e a peça aparecerá;

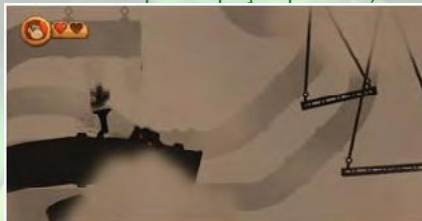


N- Estará próximo ao inimigo elétrico;

Q5- Passando por mais um checkpoint, fique atento para pular na plataforma pendurada por cordas. Siga pelo alto para chegar até a peça;

G- Logo à frente, no alto;

Q6- Ao final da plataforma, assopre o instrumento para a peça aparecer;



Q7- Estará na plataforma do cata-vento, faça-o girar.

7-2: Slammin' Steel = 5

Q1- Vá em frente, e após o primeiro objeto que pode te amassar, role e pule para a direita;

K- Entre dois mecanismos que te amassam;

O- Siga até ver a letra "O" no alto. Utilize o inimigo para chegar na plataforma, role e pule para pegá-la;

Q2- Na plataforma da direita da letra O, assopre o objeto para a peça aparecer;



Q3- Passando do checkpoint, siga e fique no segundo mecanismo até que ele te arremesse para o alto. Siga para a direita até onde a peça está;

Q4- Quando o teto ficar descendo e subindo, note que no chão haverá uma parte de madeira. Bata nela para chegar a um bônus;



N- Na área das barreiras elétricas, pule sobre a que está no alto para pegar a letra;

Q5- Próximo do final, na área onde você precisa subir e ser cauteloso para não ser amassado pelo mecanismo. A peça está ao lado do coração;

G- Um pouco acima da peça anterior;

7-3: Handy Hazards 🍌 = 7

Q1- Logo no início, fique sobre uma das mãos metálicas, role e pule na plataforma azul. Salte até a peça;

Q2- Continue no alto e na segunda mão metálica. Fique sobre ela e espere subir para alcançar o barril do bônus;



K- No seu caminho, espere que as mãos baixem para pegá-la e prosseguir;

Q3- Entre os Tikis de fogo, dispare no barril que está direcionado para a

esquerda e dispare no alto para ser lançado na plataforma;



Q4- Passando pelo checkpoint, após a mão que se movimenta e antes da letra "O", role e pule para a esquerda até alcançar a plataforma;



O- Escorregando, você verá a letra;

N- Após as mãos que se chocam, durante o seu caminho;

Q5- Pegando a letra N, pule sobre a mão da esquerda e depois sobre a da direita para conseguir pular na plataforma acima (mais à direita) com a peça;

Q6- Na sequência, onde aparecem as duas mãos trazendo caixas, suba nelas, role e pule para a esquerda;

Q7- Na área onde há quatro mãos que aparecem com as caixas, pegue todas as moedas para a peça aparecer;

G- No final, dispare o barril na plataforma com a letra.

7-4: Gear Getaway 🍌 = 7

Q1- No início, pegue o barril DK. Volte ao início, pule e arremesse na parede para pegar a peça;

Q2- Suba na primeira pedra vertical e espere ela subir. Pule para a esquerda e encoste na lâmpada para a peça aparecer;

Q3- Na segunda pedra, caia para o lado direito e encontre um barril;



Q4- Quando pegar o barril jetpack,

não perca nenhuma das bananas da sequência. A peça aparecerá em seguida;

K- Estará à vista logo na sequência;;

Q5- Passando pelo checkpoint, nos mecanismos que se prensam, a peça aparecerá;

O- No alto, tome cuidado para não explodir;

Q6- Estará no seu caminho, não tem segredo;

Q7- Avançando, pegue a outra sequência de bananas e moedas para que a peça apareça no canto inferior;



N- Logo em seguida, você a verá ao alto;

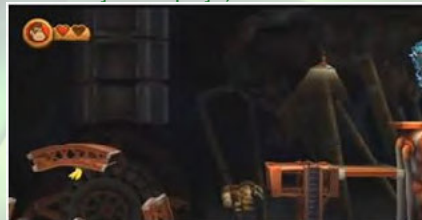
G- Próximo do final, entre os grandes mecanismos.

7-5: Cog Jog 🍌 = 9

Q1- Ao iniciar, vá para a esquerda e pule na lâmpada;

K- No barril lançador, aguarde um pouco e dispare quando a letra estiver na sua direção;

Q2- Em seguida, na plataforma, caia para a direita para encontrar um barril e ser lançado à peça;



Q3- Na plataforma que se inclina, note o objeto ao centro e assopre-o;

O- Estará em seguida, no alto. Espere a plataforma se inclinar, role e pule;

Q4- Passando pelo checkpoint, no alto, pule no Tiki e entre na passagem à esquerda para um bônus;

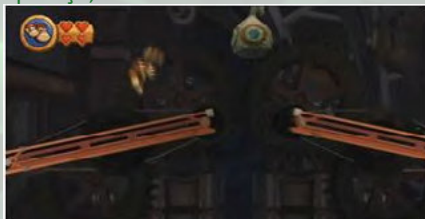
Q5- Acima da plataforma que se inclina, ao lado do Tiki da peça anterior, salte na lâmpada para a peça aparecer;

Q6- Nas plataformas que se inclinam uma sobre a outra, suba na mais

alta. Quando ela atingir o máximo de inclinação, salte para a peça;

Q7- Avance até encontrar um barril. Segure-o e carregue com você.

Ao chegar nas plataformas que se inclinam, arremesse-o contra o objeto no alto (entre elas) para que a peça apareça;



Q8- Seguindo, você encontrará um mecanismo redondo. Soque-o para girá-lo, entre na passagem e soque o botão para conectar a tomada. Avance e verá a oitava peça sobre uma plataforma que gira ao redor de um barril lançador. Quando estiver na plataforma da direita que se move, role e pule na direção da peça;

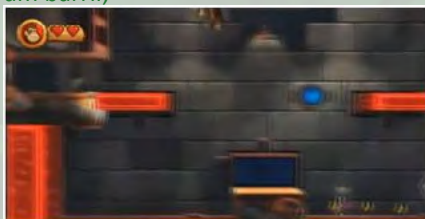
N- Pule no Tiki, antes do checkpoint para alcançá-la;

Q9- Quando encontrar um semicírculo no qual você pode pendurar-se, a peça estará na parte de cima;

G- Você verá a letra no caminho, ao centro de uma plataforma semelhante à da peça anterior.

7-6: Switcheroo = 5

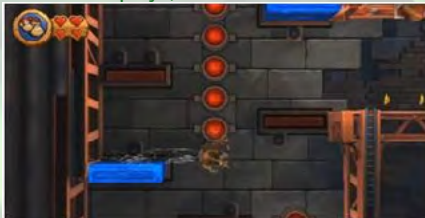
Q1- Avance e note que ao passar nos botões, as plataformas alternam entre azul e vermelho. Chegue ao mecanismo, suba na direita passando pelo botão dispositivo para deixá-lo vermelho, role e pule para a direita. Agora vá até o canto para encontrar um barril;



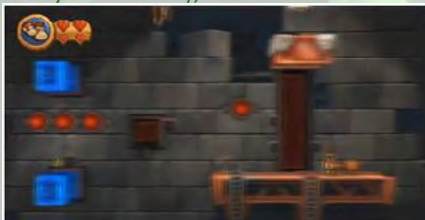
K- Siga até a área onde existem dois cipós e uma plataforma azul que é ativada pelo botão. Utilize a passagem que há no segundo cipó para pegar a letra;

O- Visível, na subida onde você alterna as cores das plataformas;

Q2- Suba e você verá o caminho que leva ao checkpoint. Posicione-se na plataforma azul, role e salte em direção ao caminho, evitando passar pelos botões. Agora salte para a plataforma vermelha à esquerda e suba até a peça;



Q3- Após passar do checkpoint, vá pelas plataformas azuis no alto e, quando chegar na última, role e pule para a direita até o barril (estar com Diddy é uma boa);



N- Acima dos pneus que te impulsionam, logo à frente. Apenas seja cauteloso para não passar pelos botões;

Q4- Passando pelo outro checkpoint, fique sobre a segunda plataforma azul. Agora gire e pule para a esquerda, passando pelos botões para alternar a cor das plataformas. Faça o mesmo na próxima até chegar na azul mais ao alto, que está acima do checkpoint com a peça;



G- Em seguida, segure-se na parte superior, espere a barreira elétrica vertical se afastar, desça, abaixe-se para desviar da barreira e pegue a letra;

Q5- Na área final, onde você alterna a cor das plataformas para subir, posicione-se sobre a primeira azul, role e salte para a esquerda, onde

estará a peça.



7-7: Music Madness = 5

Q1- No começo, siga para a esquerda, agarre-se no dispositivo para abrir a passagem com a peça;

K- Após o terceiro grande martelo, caia onde há o cacho de bananas para encontrar um barril. Use-o para alcançar a letra;

Q2- Encontrando o checkpoint, use o som de fundo para saber quando o mecanismo se fecha. Quando se fechar, role e pule para ficar sobre ele, siga para a esquerda até o primeiro mecanismo para encontrar um barril (você também pode pular sobre um Tiki para subir);



Q3- Em seguida, use outro barril após o checkpoint e você encontrará plataformas que se movem conforme a música. Na parte inferior estará a peça. Role e pule para pegá-la;

O- Avance e estará um pouco mais à frente;

Q4- Passando por outro checkpoint, você verá que os pequenos martelos batem em sequência. Passe por ele, e na plataforma onde há um inimigo que dispara fogo, bata no chão ao centro, próximo ao objeto;



N- No alto, após a segunda sequência de martelos;

Q5- Abaixo da letra N, na plataforma onde há dois inimigos, note a parte cinza. Soque ali, e soque novamente quando cair, para encontrar a última peça;

G- Passe por mais um checkpoint e a letra estará entre mecanismos que disparam ar e fogo.

7-R: Lift-off Launch

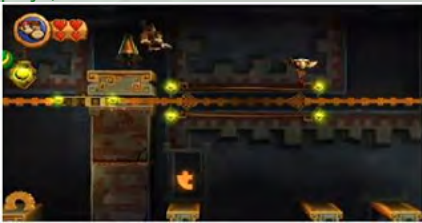
O esquema é simples, siga as bananas e desvie de tudo o que ver pela frente. Não há peças e nem letras.



7-K: Treacherous Track = 5

Q1- Após abaixar-se para desviar dos espinhos e ser lançado pelo barril, espere a plataforma móvel e vá por baixo, onde está a peça;

Q2- Após usar o pneu dourado para ativar a sequência do trilho, caia até a plataforma na parte inferior com a peça;



Q3- Em seguida, está no alto e visível. Pegue-a e caia para ativar o botão quando a plataforma móvel estiver próxima;

Q4- Avance e estará sobre o pneu dourado, na parte inferior da tela. Não demore, pois é temporário;

Q5- Avance e na parte onde aparecem plataformas com espinhos e Tikis, não siga pelo alto. Vá por baixo, pois a peça aparecerá entre duas plataformas com espinhos.



7-B: Feather Fiend

Time Attack: o grande robô começará a andar de um lado para o outro. Quando ele levantar a perna, passe por baixo e fique entre as duas, esperando que ele levante a outra e você possa passar. Fique afastado dele, pois ele começará a dar passos mais rápidos. Quando ele pular e ficar rodando no alto, posicione-se exatamente abaixo dele e espere-o descer. A parte de baixo dele, formada por espinhos, irá virar e você poderá pendurar-se. Agarre-se ali e soque-o. Repita o procedimento duas vezes e ele voará sobre a cápsula. O robô começará a jogar no campo de batalha algumas galinhas mecânicas, basta você rolar para matá-las. Quando ele descer para tentar te atingir, pule nele. Refaça esse esquema mais duas vezes e a medalha de ouro é sua.



Q2- Siga e ao ver o Tiki de fogo, assopre-o e pule nele para alcançar a plataforma acima. Siga com cuidado para a esquerda até encontrar a peça;



O- Você o verá abaixo da plataforma. Pule para a parte da direita, role e pule em direção à letra para pegá-la;

N- Passando pelo checkpoint, você verá a letra N. Vá até onde o Tiki de fogo está, assopre-o e pule nele para alcançar a letra;

Q3- Passe pelo "N", quebre as pedras e caminhe para o canto esquerdo para revelar um barril e ir a um bônus;



Q4- Siga e agarre-se no dispositivo. Ele ativará plataformas, e você precisa ser rápido, pois elas são temporárias. Vá pulando pela esquerda até chegar à peça;

Q5- Siga e verá um caminho onde as bolas de fogo se movem em direções diferentes. Vá pelo chão, assopre o Tiki de fogo e vá até o canto esquerdo para revelar a peça;

G- Em seguida, no canto esquerdo do outro caminho de bolas de fogo grandes.

8-2: Hot Rocket = 5

Q1- Chegue até a primeira plataforma que se inclina com o seu peso. Note um barril acima do fogo que salta da lava. Incline a plataforma, role e pule até lá;

K- Ele estará após pegar o Rocket Barrel. A letra aparecerá na parte onde o teto abaixa;

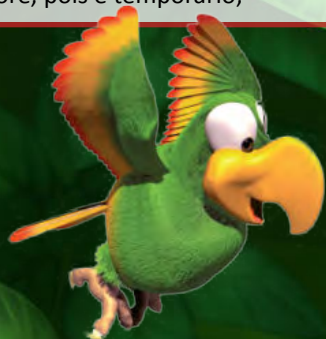
Q2- Avançando, bolas de fogo aparecerão atrás de você. Desvie delas e fique atento pois uma bola de fogo

8-1: Furious Fire = 5

Q1- No início, assopre o fogo que fica saltando, e siga por baixo até encostar no canto e revelar a peça;

K- Você o verá acima, em uma plataforma. Espere a grande bola de fogo passar e pule lá;

VOLCANO



se chocará com um bloco que cai do teto e a peça cairá;



Q3- A outra está no canto inferior, entre duas bananas;

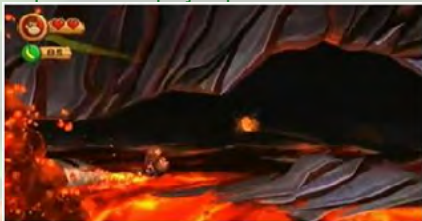
O- Estará no alto. Aperte o botão para subir e solte-o em seguida;

N- Próximo ao chão, após o checkpoint;

Q4- Passando pela letra N, pegue todas as bananas na sequência e a peça irá aparecer;

G- Está na parte onde as chamas se movem em círculos. Note a peça na parte inferior da tela, próximo à lava;

Q5- Passando pela parte anterior, o caminho será apenas por baixo. Pegue todas as bananas próximas à lava na sequência e a peça aparecerá.



8-3: Roasting Rails 🍌 = 5

Q1- Avance até chegar ao primeiro barril lançador. Dispare uma vez e a estátua abrirá a boca. Não use o barril novamente, ande pela passagem e caia no barril abaixo;



K- Após subir no vagão, a letra estará na parte onde o trilho se eleva;

Q2- Após saltar do primeiro vagão, segurando-se na parte superior para ir a outro, salte um pouco antes no segundo vagão em uma plataforma com a peça;

Q3- Em seguida, use o barril

para chegar a outro vagão e salte novamente para alcançar o vagão mais acima. A peça está no final deste trilho;

O- Estará em um buraco, entre a troca de vagões. Permaneça no vagão até pegar a peça e então, salte rapidamente;

N- Em seguida, saltando sobre o Tiki de fogo, pule para pegar a letra;

Q4- Passando pelo checkpoint e pelos Tikis de fogo, pule sobre a plataforma com o objeto e soque-o antes que ela afunde na lava para pegar a peça;

Q5- Na área onde você tem que se agarrar na parte superior, quando descer na segunda plataforma que se desprende do teto, espere a parte da esquerda desmoronar para pegar a peça que irá aparecer;



G- Na área final, na descida, basta pular para pegá-la.

8-4: Smokey Peak 🍌 = 5

Q1- Avance até encontrar Rambí, pegue-o e volte até o início. Destrua o grande objeto no alto com o símbolo para aparecer a primeira peça no canto esquerdo;

K- Está à vista, sobre as madeiras que Rambí destrói. Mas antes de pegar, desça do rinoceronte para alcançá-la;

Q2- De onde a letra K está, role e pule para a direita para chegar onde está a peça;

O- No alto, acima das caixas, antes do checkpoint;

Q3- Passe pelas plataformas que desmoronam, até chegar a uma segura e com bananas girando. Pegue todas para a peça aparecer;

Q4- Avance e destrua as caixas com Rambí, com exceção da última. Quando vir o objeto ao alto que ele pode destruir, acerte-o e uma plataforma aparecerá. Desça de Rambí e suba até lá (se tiver destruído as

caixas, pule, salte de Rambí no ar e use o jetpack de Diddy);



N- Passe do checkpoint, e na terceira perfuração que cai lava, espere até ver a letra N. Pule no momento exato para pegá-la;



G- Avance e você terá de correr com Rambí, pois o chão irá desmoronar. O "G" estará no seu caminho, apenas tome cuidado com os buracos;

Q5- Chegando à área final do barril gigante, corra e pule para a esquerda para alcançar a pequena plataforma com a última peça.

8-5: Bobbing Basalt 🍌 = 7

Q1- No início, vá para o canto esquerdo e soque o objeto;

Q2- Avance, passe pelas plataformas que surgem da lava e após a área onde o teto e o chão se encontram, pule no Tiki para alcançar a peça acima;

K- Siga e a letra estará no alto da parte onde as pequenas bolas de fogo caem do teto;

Q3- Quando socar o símbolo DK, entre na passagem e pegue todas as bananas e moedas. A peça irá aparecer logo em seguida;

O- À frente, no alto.

Q4- Passe pelo checkpoint e à frente, espere a plataforma que surge da lava para alcançar o barril acima;

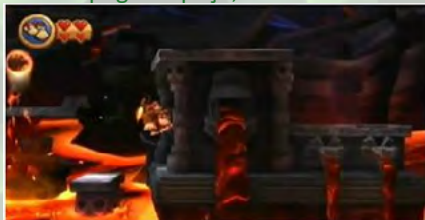


N- Passando pelas áreas onde as plataformas desmoronam, siga pelo caminho de baixo, próximo à lava e seja cuidadoso com os fogos saltitantes. A letra “N” está no final do caminho;

Q5- Acima da letra “N”, há um cata-vento. Fique do lado direito dele e assopre-o até a peça cair;

Q6- Lembra do barril DK ao lado do checkpoint? Pois é, você terá que trazê-lo até a área do cata-vento, passar pelas bolas de fogo que saltam da lava em sequência e, da pequena plataforma, arremessar o barril contra a parede para encontrar um bônus;

Q7- Passe pela parte onde as plataformas surgem da lava até chegar a uma de pedra. Assopre o objeto no canto e pegue a peça;



G- Em seguida, a plataforma que você estiver começará a afundar. Espere ela ficar na altura da letra G, role e pule até a outra.

8-6: Moving Melters 🍌 = 5

Q1- No início da fase, pegue o barril e segure-o. Fique na pedra que se desprende das outras, pule na plataforma, e na mais alta, arremesse o barril contra o objeto;



K- Quando o grande círculo aparecer, o K estará no alto;

Q2- Estará abaixo da plataforma, na parte onde os grandes círculos descem na lava. Fique sobre um deles, role e pule em direção à peça;

O- Após a sequência de grandes círculos, estará na plataforma mais alta;

Q3- Quando precisar ficar sobre o grande círculo, na lava, espere até o final para que a peça surja da própria lava;



Q4- Chegando ao checkpoint, pule para a plataforma à esquerda e fique bem na ponta para assoprar o cata-vento. Quando a plataforma descer, suba nela para ir a um bônus;

N- Você o pegará obrigatoriamente após ser disparado pelo barril;

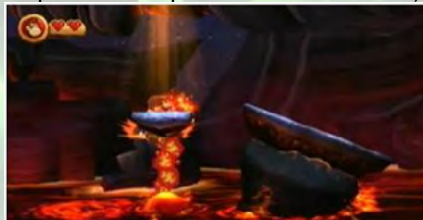
Q5- Após passar por um barril e saltar na plataforma, o cenário se dividirá. Seja esperto, pois no canto inferior direito está a peça. Pegue-a antes que afunde na lava;

G- Fique atento para passar exatamente entre as bolas de fogo. A letra aparecerá em uma das plataformas centrais.

8-7: Red Red Rising 🍌 = 5

K- No início, chegue até a penúltima plataforma que salta da lava e espere até a anterior sair com a letra K;

Q1- Na maior pedra que inclina e cai na lava. Quando ela movimentar-se para cair, pule para a esquerda quando a lava começar a borbulhar, para subir na plataforma que te leva a um bônus;



Q2- Quando a lava subir após a parte dos primeiros Tikis, salte para a esquerda onde há uma parte do cenário. A peça será revelada;



O- Em seguida, na área onde as bolas de fogo se movem (notem que elas repetem a mesma movimentação), tenha paciência para chegar até a letra;

Q3- Um pouco acima, onde o cenário horizontal sai da parede e se fecha, a peça aparecerá sobre o primeiro e sairá da parede direita;

Q4- Subindo, existem três plataformas com uma pequena bola de fogo saltando entre elas. Assopre-a, e no canto esquerdo, a peça sairá da parede;



N- Estará fácil, em uma plataforma visível;

Q5- Na outra parte onde as plataformas saem da parede e se chocam, a peça sairá da esquerda;

G- Fique esperto, pois quando começar a disparar os barris, a lava subirá com tudo. A letra G estará entre dois deles.

8-K: Five Monkey Trial 🍌 = 5

Q1- Após socar o símbolo DK e usar o barril, pegue todas as moedas usando os pula-pulas e a peça aparecerá;

Q2- Na segunda parte, quando as pedras verticais ao fundo caírem, fique sobre as plataformas em que as pedras não caem e pegue todas as moedas para a peça aparecer;

Q3- Na terceira parte, use o pula-pula e espere os projéteis se posicionarem de forma que você possa pular sobre eles e alcançar a plataforma com as moedas. Pegue-as e a peça aparecerá;

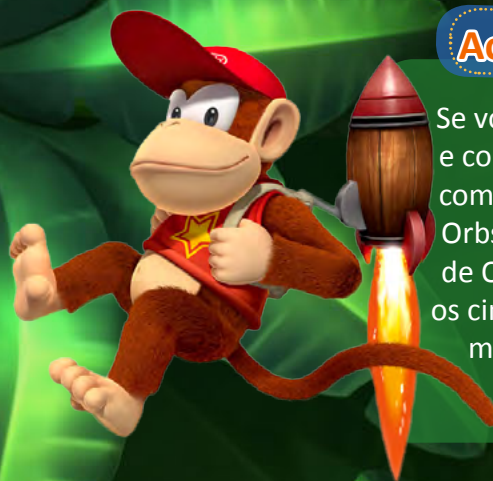


Q4- A parte mais complicada: as plataformas começaram a girar e os

inimigos ficaram passando. Pegue as moedas e a peça aparecerá;
Q5- Fique atento, pois agora há apenas um lugar para desviar das pedras com espinhos. A cada “rodada” que passar, a moeda aparecerá entre as plataformas. Fique esperto para não perder uma e ter que desviar dos blocos novamente.

8-B: Tiki Tong Terror

Time Attack: Após pegar o Rocket Barrel, pressione o botão de impulso para subir mais rapidamente e desviar dos mecanismos que se fecham. Quando os inimigos vierem nos balões, desvie deles, e na sequência cuidado para não bater nos mecanismos. Contra o chefe, quando ele colocar as mãos na horizontal no canto da tela, abaixe-se para desviar. Ele irá dar uma palmada em você, desvie e pule sobre o círculo vermelho na mão. Ele irá posicionar as mãos na vertical, encoste em uma delas no canto e pule por cima. Repita o esquema até ele perder uma mão (a ideia é pular na mesma mão duas vezes consecutivas). Quando ele só tiver uma mão, o procedimento é o mesmo. Só sobrar a cabeça e o Tiki começará a cuspir fogo. Você deve desviar. Caso esteja precisando de um coração, assopre o que está com fogo e pegue-o. Ele tentará cair sobre você, esquive-se e pule sobre a parte vermelha da cabeça. Repita o processo até terminar com a luta.



Achou que terminou?

Se você passar todos os templos, e consequentemente conseguir completar o círculo com as oito Rare Orbs, liberará o mundo 9: o “Templo de Ouro”. Você tem que encontrar os cinco pedaços de quebra-cabeças, mas nós vamos dar uma mãozinha e listar onde estão eles:

9-1: Golden Temple 🍌 = 5

Q1- Ao chegar à primeira plataforma de pedra, soque para a peça cair pelo buraco e aparecer acima de você;

Q2- Avance até encontrar pequenas plataformas com bananas. Pegue todas, e a peça aparecerá no alto, acima do morango que se move;



Q3- Siga até encontrar as bananas rodando sobre a banana gigante. Pegue todas para a peça aparecer;

Q4- Após passar pelas cerejas explosivas, existem três morangos que se movem de cima para baixo. Pegue todos os cachos que aparecerem (cada vez que você pega um, outro aparece), desvie dos disparos dos inimigos e a peça aparecerá;



Q5- próximo do final, ao passar das laranjas que caem, haverá três bananas que giram. Na última estará a peça.

100% não é tudo!

Complete o *Templo de Ouro*, você liberará o **Mirror Mode**, que é um modo espelhado das fases e mais difícil. Você só pode jogar com Donkey, com um coração e não é permitido usar itens do inventário. O objetivo é completar a palavra KONG e se fizer isso em todas, conseguirá 200% e irá liberar o que está bloqueado no menu extras.



Curiosidades

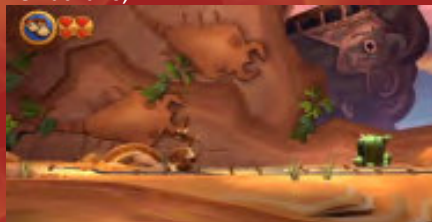
- Mr. Game and Watch

No estágio 7-1 (Foggy Fumes), fique olhando para o fundo da tela. Em determinada parte você verá Mr. Game and Watch martelando canos;



- Referências à Metroid:

No estágio 6-1 você poderá ver nas paredes desenhos de escorpiões que se assemelham a Parasites e Leviathans;

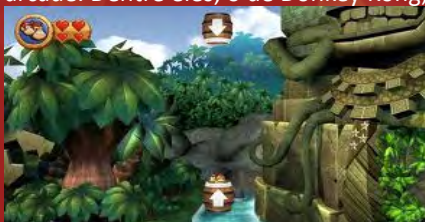


No estágio 7-1, após o início note o fundo da tela para ver que o mecanismo parece um Crocomire.



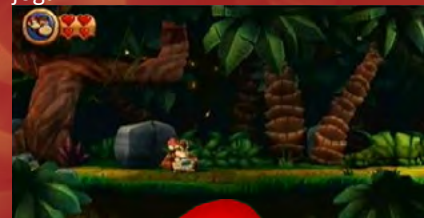
- Homenagem a Billy Mitchell

Note que, no estágio 3-2, uma das esculturas do fundo do templo é uma gravata com a bandeira dos EUA. É uma homenagem a Mitchell, que é um dos detentores de recordes dos jogos de arcade. Dentre eles, o de Donkey Kong;



- Jogando DS

Deixe Donkey parado por alguns instantes e ele começará a olhar para os lados. Em seguida, ele sentará, pegará um Nintendo DS e começará a jogar.



MOMENTOS DECISIVOS DA **NINTENDO** NA DÉCADA PASSADA

por Filipe Gatti

O ano de 2010 foi um início de década conturbado, com muitas revelações que prometem revolucionar a indústria dos videogames e redefinir padrões que estavam estabelecidos há tempos. A década de 00' também apresentou muitas mudanças impactantes – desde a criação de novos gêneros, até inovações tecnológicas que antes nem podíamos imaginar. Por isso que a primeira edição da revista Nintendo Blast da década te levará a um caminho nostálgico citando quais foram os momentos decisivos de uma das empresas mais influentes do mercado, a Nintendo.



Fundada em 1889 e sendo a maior empresa da indústria de videogames desde 1977, a Nintendo é um ícone tanto para gamers, quanto para quem não gosta de videogames. Existem pouquíssimas empresas que possuem o mesmo histórico positivo da Nintendo, mantendo sua excelente imagem inclusive nos dias de hoje. A última década foi um pouco turbulenta: mudança de mercado, novos competidores e até uma eventual reconquista como rei dos consoles. Por isso chega de enrolação e vamos ver quais foram os momentos decisivos da Nintendo na década passada.



O lançamento de Kirby Tilt'n'Tumble (GameBoy Color, 2000)

Ah, o ano 2000, que época boa! Após ter sobrevivido ao terrível “Bug do Milênio,” a Nintendo já pavimentava seu caminho para produtos revolucionários como o Wii. Na época não foi grande coisa, mas o lançamento do título Kirby Tilt'n'Tumble foi um marco por ser um dos primeiros jogos da empresa que utilizava sensores de movimento. Usando uma série de acelerômetros no próprio cartucho, era possível controlar Kirby somente movimentando o GameBoy – na época, uma revolução.

Apesar de inovador, o título acabou não sendo muito reconhecido, mas sua tecnologia foi de suma importância. A implementação deste sensor foi o estopim para que a Nintendo passasse a desenvolver novas tecnologias e acessórios com base no movimento do próprio jogador.

Sonic Advance (GameBoy Advance, 2001)

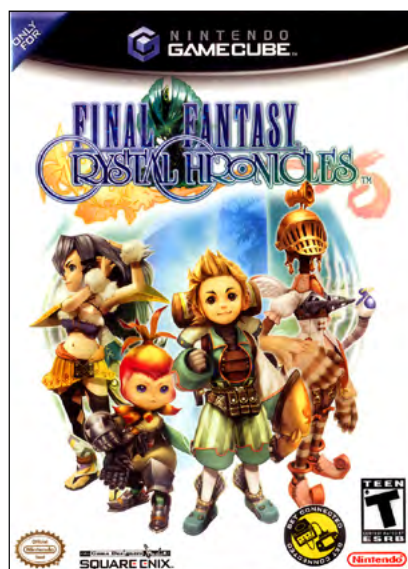


Você lembra o que estava fazendo no dia 22 de dezembro de 2001? Eu não faço a menor ideia, mas tenho certeza que se antes disso eu falasse sobre a ideia de existir um jogo do Sonic num console da Nintendo, todos dariam risada da minha cara. Pois é, naquele dia o inferno congelou. Sonic Advance marcou oficialmente o primeiro título do porco espinho numa plataforma da Nintendo. Esse feito solidificou a reconciliação da Nintendo com sua grande rival SEGA. Desde então, a empresa de logo azul se tornou uma das maiores terceirizadas a suportar os consoles da Nintendo, e o mascote Sonic já apareceu em muitos outros títulos, até mesmo ao lado de Mario.



Hiroshi Yamauchi se aposenta. Satoru Iwata toma a presidência da Nintendo (2002)

Uma lenda viva, Hiroshi Yamauchi tornou-se figura simbólica no auge do império da Nintendo. Após virar dono da empresa quando seu avô adoeceu, Yamauchi-san – de acordo com os tratamentos de educação no Japão – foi o terceiro presidente da Nintendo e o último de sua família. Tendo tomado o controle em 1949, muito antes da empresa produzir jogos e consoles, Hiroshi é considerado a pessoa chave em transformar a Nintendo em produtora de videogames. Sua saída em 2002 não marcou somente o fim de seu governo de 53 anos, mas também o começo de uma nova era com Satoru Iwata, afinal, este evento marcou o primeiro presidente da gigante japonesa que não tinha relação de sangue ou matrimonial com a família Yamauchi.



Nintendo consegue Square de volta (2002)

Desde os tempos de NES, a Square foi uma aliada fundamental para a Nintendo, e não estamos falando somente dos primeiros Final Fantasy, afinal, e a colaboração essencial em Super Mario RPG? Porém, quando a Nintendo lançou o N64 em 1996, a Square fez suas malas e partiu para outros campos, os do PlayStation. Graças aos enormes sucessos no console da Sony, incluindo famosos como Final Fantasy VII e VIII, o PlayStation conseguiu se firmar como console favorito para os fãs de JRPGs (RPGs japoneses) – favoritismo que outrora era da Nintendo. A quebra de laços foi tão impactante que, na época, o então presidente Yamauchi disse que jamais aceitaria a Square de volta e a Nintendo sofreu muito com isso – um dos principais motivos do N64 ter perdido uma boa fatia do mercado foi a falta de bons títulos de RPG.

Felizmente em 2002 a Nintendo deu sinais de que a Square seria bem-vinda novamente à antiga aliança, o que foi maravilhoso para a empresa, principalmente porque a Sony já estava com 19% das ações da Square, e a tendência era que esse número crescesse cada vez mais. E foi através do Fund Q – programa criado por Yamauchi para auxiliar no desenvolvimento de jogos que usavam o link do GameBoy Advance ↔ GameCube – que a Square criou uma nova filial nesse foco para a Nintendo.



O lançamento do Wavebird (GameCube, 2002)

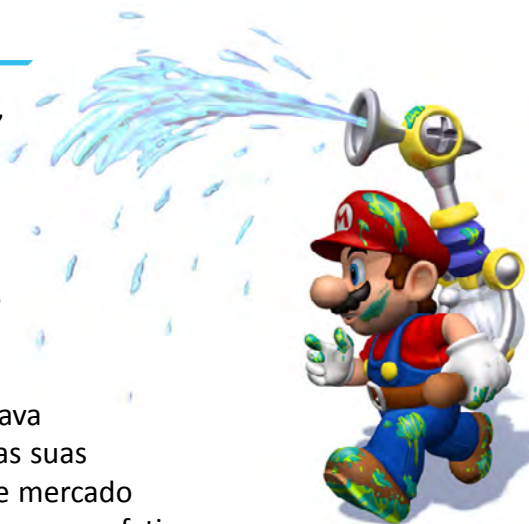
Muitos aqui nem devem se lembrar do Wavebird ou o consideram apenas mais um controle para o GameCube, mas na verdade ele foi o principal, pois foi o primeiro controle sem fio funcional criado para um videogame até então.

A Nintendo tinha planos para um controle desse tipo desde os tempos de NES, e apesar de inúmeras tentativas sem sucesso de criar algo semelhante usando leitura por infra-vermelho, apenas no Wavebird que o sonho se tornou realidade. Este foi um dos principais avanços em direção aos controles sem fio que temos hoje. Afinal, você se imagina jogando Wii Tennis com 4 pessoas, mas usando controles com fio?

Mario Sunshine se torna o jogo menos vendido do Mario. GameCube cai para 3º lugar (GameCube, 2002)

Enquanto concordo que é possível discutirmos sobre o sucesso deste título, é inegável que Mario Sunshine sofreu em termos de aprovação dos fãs comparado com outros títulos da franquia. Apesar das análises positivas, este é o único jogo da série que não vendeu mais de 10 milhões de cópias. Tais vendas representaram simbolicamente o declínio da Nintendo no mercado de consoles. A gigante japonesa apostou alto no GameCube, que em 2002 já estava caindo para o 3º lugar.

Antes do PlayStation 2 e Xbox terem entrado na corrida, a Nintendo estava relativamente segura no topo da cadeia alimentar dos videogames graças as suas franquias de sucesso como Mario e Zelda. Com uma mudança repentina de mercado para títulos com foco no público adulto, a Nintendo não conseguiu segurar a sua fatia do mercado e foi aí que vimos que nem suas grandes franquias estavam salvando-a do declínio – e o brilho começou a ofuscar.



Nintendo abre espaço para títulos voltados ao público adulto (2002)

Como sabemos, a Nintendo costuma ter uma atitude inusitada e se recusa a seguir as tendências de seus competidores, por isso ela sempre foi mais popular entre o público infantil, com títulos que agradavam crianças e adolescentes. Mesmo assim essa nova abertura foi um passo muito importante, pois a demanda do novo público, e o imenso sucesso de títulos do gênero nos consoles concorrentes, estavam pressionando a Nintendo a investir nessa área. Tal evento serve como prova de que até mesmo a mais velha das desenvolvedoras precisa se adaptar ao mercado ocasionalmente.

Um dos títulos que marcou essa abertura de um novo espaço foi o Eternal Darkness: Sanity's Requiem de GameCube, lançado em 2002. A partir deste dia, não ficou difícil encontrarmos títulos voltados ao público adulto para os consoles da Nintendo, apesar de que ainda em pequena escala.

Reggie Fils-Aime é contratado pela Nintendo (2003)

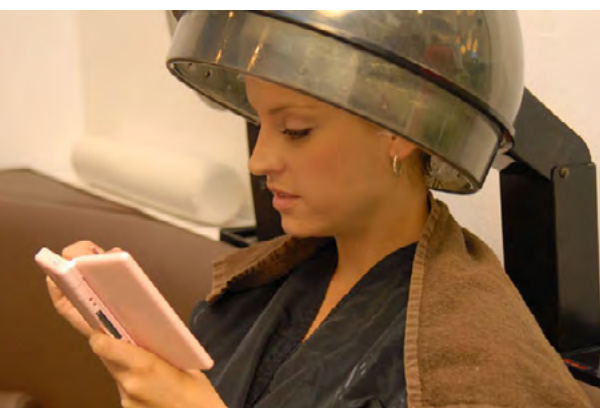
A admissão de uma das figuras mais carismáticas da indústria ocorreu em dezembro de 2003, e sua missão não era nada fácil: mudar drasticamente uma empresa que estava perdendo seu brilho. Afinal, já era evidente que os concorrentes Sony e Microsoft estavam competindo com tudo. Ainda pior, a Nintendo realmente passou a ter fama de fazer videogames apenas para crianças. Mas desde a entrada de Reggie, essa realidade mudou.

Hoje ele é reconhecido por ter reconectado a Nintendo com os gamers hardcores da época. Porém, essa foi uma estratégia que durou pouco tempo. Nos anos seguintes a Nintendo voltou a explorar um mercado de infinitas oportunidades – o casual.

Reggie foi promovido para presidente da Nintendo na América do Norte em 2006 e permanece no cargo até hoje.

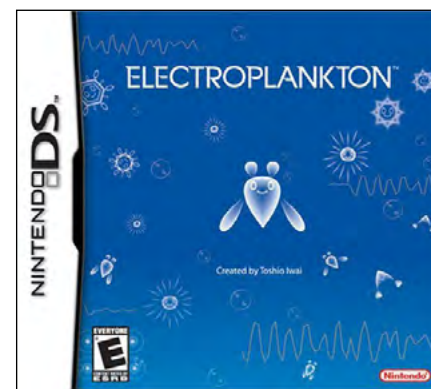
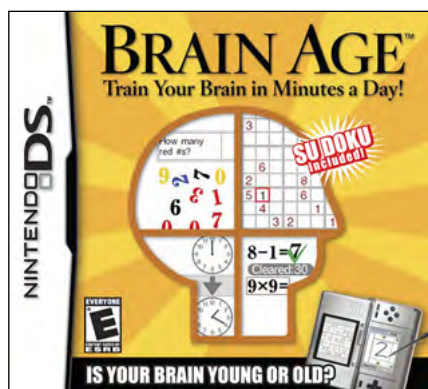


Lançamento do Nintendo DS (2004)



O ano de 2004 foi de importância crucial à Nintendo. O seu mais novo portátil, Nintendo DS, marcou como sendo o primeiro console a ser lançado primeiro na América do Norte e só depois no Japão. As vendas iniciais foram muito modestas e a tela sensível ao toque foi considerada defeituosa por muitos. Mas isso não parou a Nintendo e o primeiro DS abriu portas para o desenvolvimento de jogos novos e originais que atingiam um público muito mais casual. Quando o DS Lite foi lançado, a Nintendo já esperava pelo sucesso – e não deu outra, o novo DS conquistou o público com controles simples e tamanho agradável, e acabou sendo o primeiro passo de verdade na grande mudança estratégica de mercado.

Ao ser pioneira com títulos novos e experimentais como o Brain Age, Nintendogs e Elektroplankton, foi provado o enorme sucesso do portátil que mudou completamente o rumo da indústria. O objetivo da Nintendo foi atingir o público casual, que é muito distinto do público infantil – apesar de alguns acharem que não – e ao enfatizar características inovadoras na jogabilidade, ao invés de focar na potência do hardware, o DS conseguiu bater com facilidade seu concorrente PlayStation Portable (PSP), mesmo este sendo muito superior em questões técnicas.





Lançamento do Wii (2006)

O Wii em sua essência reflete exatamente o que a Nintendo é hoje para a indústria: a maior potência quando o assunto é criatividade e inovação. Não citar o Wii seria fechar os olhos para toda uma redefinição de escopo, a partir do momento em que a Nintendo, com o Wii, passou a dominar completamente o mercado casual.

A Sony e Microsoft estavam ocupadas numa competição particular desde o PlayStation 2 e Xbox, e esqueceram da pobre e singela Nintendo, que chegou e dominou a geração atual de consoles com recordes de vendas.

O lançamento do Wii mudou o mercado e a indústria. Agora as concorrentes correm infinitamente atrás do tempo perdido e lançam tecnologias baseadas naquilo que o Wii já faz há anos, tentando conquistar um pedaço da fatia do mercado que a Nintendo domina.

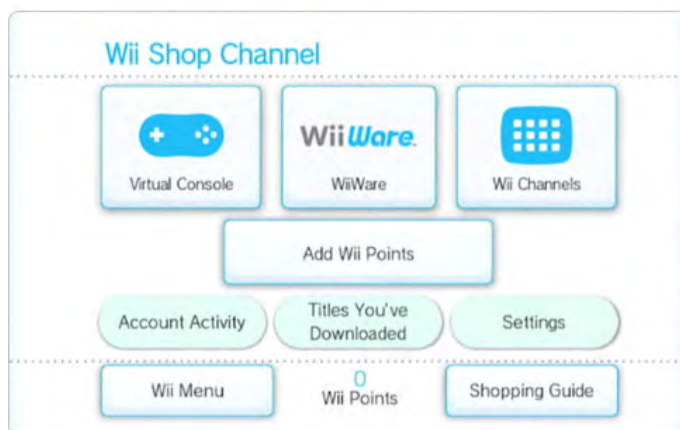
Chamado inicialmente “The Revolution,” os críticos diziam, antes mesmo do lançamento do console, que ele estava fadado ao provável fracasso e que o futuro da Nintendo seria semelhante ao da SEGA. Pois é, que ironia.

Virtual Console (Wii, 2006)

E quando batia aquela vontade de jogar *Zelda 2: The Adventure of Link* e você era obrigado a procurar no fundo do armário o antigo cartucho? Ou então procurar em algum sebo de videogames, ou até mesmo no Mercado Livre ou eBay nos últimos casos?

Considerando especialmente as memórias de infância associadas ao NES e ao SNES, a distribuição digital da Nintendo acertou em cheio quando decidiu disponibilizar seus clássicos para download através do sistema chamado Virtual Console.

Podendo comprar tais relíquias por preços justos, não existe nem mesmo a preocupação de procurar o cartucho antigo pela sua casa. Mais impressionante ainda é vermos outras empresas como SEGA e Hudson – que já competiram com a Nintendo um dia – lançarem seus clássicos de Genesis e Turbo-Grafx no sistema online.





Miyamoto recebe o prêmio “Lifetime Achievement” (2007)

É impossível demonstrar num único evento toda a contribuição do gênio Shigeru Miyamoto à Nintendo nessa última década. Mesmo assim, ter recebido o prêmio “Lifetime Achievement,” que solidifica as grandes realizações no mundo dos games, na Game Developers Choice Awards 2007 pode ser considerado um feito único. Os principais títulos da Nintendo, até mesmo Pokémon, tiveram um pedaço modelado por sua mente geniosa.

Durante o ano em que a Nintendo caiu para terceiro lugar na corrida dos consoles, num momento onde a indústria parecia estar se movendo em sua totalidade para uma audiência focada em títulos de tiro em primeira pessoa, Miyamoto foi essencial ao revitalizar a empresa sendo a figura principal dizendo que a Nintendo deveria manter seu foco no que sempre fez e amou fazer. Enquanto outras empresas não teriam problemas em lançar títulos meio-boca, Miyamoto sempre exigiu qualidade nos jogos produzidos pela Nintendo. Como resultado, as principais franquias da empresa vendem mais do que qualquer outro jogo.

Wii Fit (Wii, 2007)

Houve aquele tempo em que nossas mães só sabiam reclamar, dizendo que os videogames faziam muito mal à saúde. De acordo com elas (e com a mídia), eles induziam a violência, obesidade e sedentarismo. Não satisfeito em revolucionar toda a indústria, o Wii, em conjunto com o Wii Fit, quebrou todos os paradigmas e estereótipos de problemas de saúde que os videogames eram responsáveis. Estudos mostram que o Wii Fit certamente não vai impactar no problema de obesidade no mundo, mas é fato que ele motivou milhares de pessoas a fazerem exercícios físicos. Isso sem contar sua importância na reabilitação física de pessoas através da fisioterapia – aquilo que um dia era chato de se fazer, agora ficou mais divertido com o uso dos videogames. Em termos de mercado, o periférico do Wii Fit é o acessório externo mais vendido em todos os tempos para um console de mesa.



Independente de ser fã de alguma empresa ou console, é inegável que a Nintendo revolucionou e redefiniu o novo padrão na indústria dos videogames. Sua última década também teve crises, como o declínio do GameCube, mas no fim ela mostrou que continua sendo a empresa que dita as regras e tendências do mercado, haja visto não somente os recordes de venda, como os concorrentes que tiveram que correr atrás do público que a Nintendo já domina com tranquilidade. Com criatividade e inovação sendo o mote para oferecer entretenimento único para as pessoas de todas as idades, certamente podemos esperar muitas surpresas da Nintendo nessa próxima década.



GameDev

Por *Sérgio Oliveira*

PARTE 11 ADICIONANDO SONS A UM PROJETO XNA

No nosso último encontro aqui na GameDev, nós vimos três maneiras de capturar ações do usuário e implementamos duas delas: via teclado e mouse. Mostramos que as bibliotecas do XNA responsáveis por essas rotinas poupam bastante tempo do desenvolvedor e são bastante fáceis de serem utilizadas. No encontro de hoje nós criaremos sons e em pouquíssimas linhas de código os adicionaremos ao nosso projeto de jogo. No fim desse encontro você perceberá que trabalhar com sons no XNA é mais fácil do que roubar doce de criança.

Para acompanhar o que será desenvolvido hoje, é necessário o projeto do encontro anterior (disponível em <http://links.nintendoblast.com.br/gamedev10>) e a instalação do Microsoft Visual C# Express Edition e do XNA Game Studio, ambos gratuitos, disponíveis no pacote XNA Game Studio 4.0 da sessão downloads do App Hub (acesse: <http://links.nintendoblast.com.br/apphub>).



Criando conteúdo de áudio com o XACT

Até aqui nós já trabalhamos muitos aspectos de desenvolvimento de jogos com o XNA – vimos suas principais bibliotecas, tivemos noções básicas de como criar e adicionar gráficos ao nosso projeto, bem como manipular e controlá-los com o teclado e o mouse.

Dentre todos esses aspectos, talvez o mais importante seja a forma como o XNA lida com os mais diversos tipos de conteúdo que são incorporados aos seus projetos. Já discutimos sobre isso, vimos e fizemos quando adicionamos as duas esferas que estão passeando agora pelo nosso projeto de jogo. Mas ele ainda está insofocável e podemos melhorá-lo adicionando pelo menos alguns efeitos sonoros a ele.

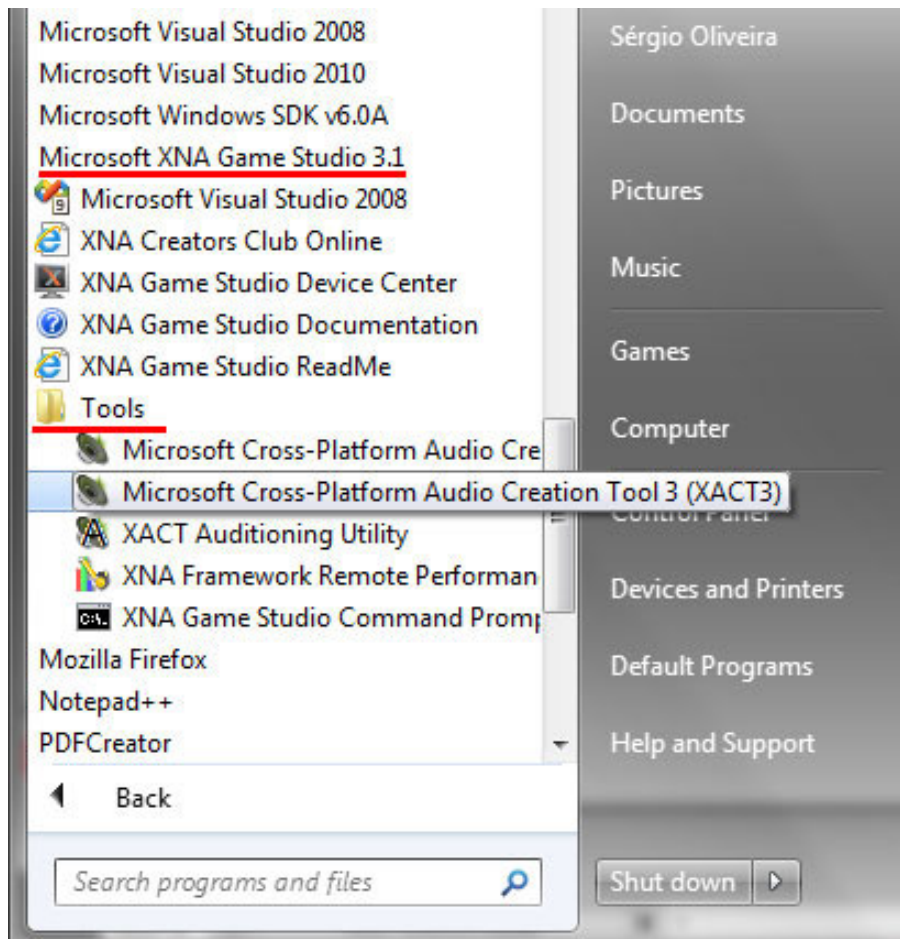
O XNA lida com sons da mesma forma como lida com os gráficos que criamos até aqui: através do Content Pipeline. Para o XNA, sons são apenas outro tipo de conteúdo de jogo. Apesar disso, existe uma diferença: os gráficos podem ser adicionados diretamente ao projeto do jogo, o conteúdo de áudio, no entanto, deve estar em um formato específico, gerado pelo Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool, também conhecido como XACT.

O XACT é utilizado para criar bancos de sons e de waves que são compilados para arquivos XAP. São esses arquivos XAP que podemos adicionar ao nosso projeto e fazer o jogo rodar todo e qualquer som.

Apesar da ferramenta ser bem completa e possibilitar manipular sons, criar variáveis sonoras e tudo o mais, vamos aprender somente o básico do seu funcionamento e em encontros futuros discutiremos sua utilização mais a fundo.

Em clima de passo a passo, vamos criar o nosso arquivo XAP para utilizarmos no projeto:

1. No seu menu iniciar, aponte para programas, Microsoft XNA Game Studio 3.0, Tools e finalmente Cross-Platform Audio Creation Tool 3 (XACT3)

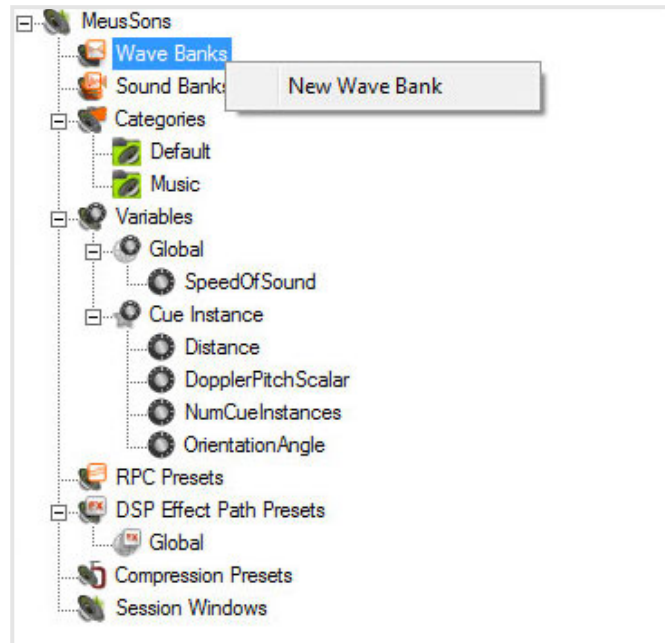


2. Na tela principal do XACT, selecione File, New Project para criar um novo projeto de áudio e dê a ele o nome "MeusSons".

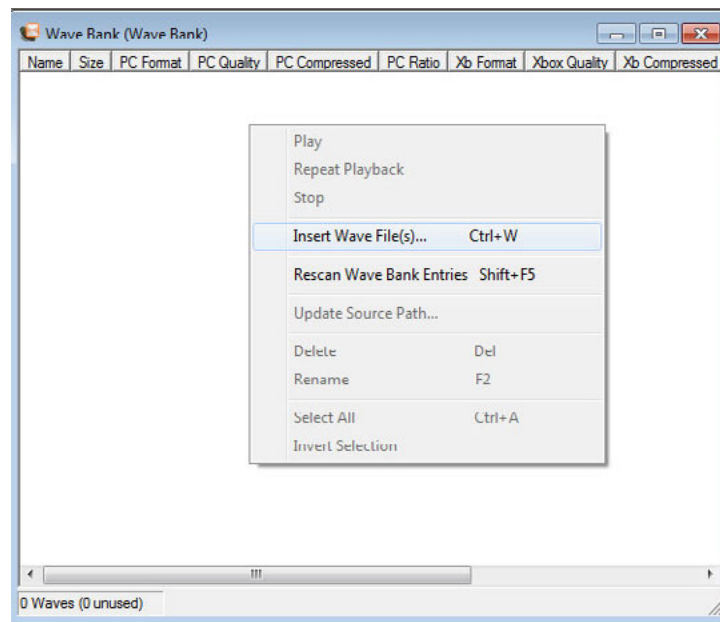
Aqui cabe uma observação: nessa nova versão do XNA eu aconselho a criar o projeto de sons dentro da pasta Content do seu projeto de jogo para não dar problema de referência de arquivo. Nas versões antigas não ocorria esse problema, mas por algum motivo essa nova versão está com esse problema. Portanto, crie e salve o projeto dentro da pasta Content do projeto.

3. Na lateral esquerda da tela principal, "MeusSons" aparece como o nó raiz do projeto com um punhado de nós filhos que indicam vários tipos de objetos que você poderá incluir no projeto de som: variáveis, efeitos sonoros, configurações de compressão, entre outros.

4. Clique com o botão direito em “Wave Banks” e adicione uma nova Wave Bank:



5. Uma nova janela em branco aparecerá. Clique com o botão direito nessa janela e selecione “Insert Wave File(s)” para adicionar arquivos .wav ao seu projeto.



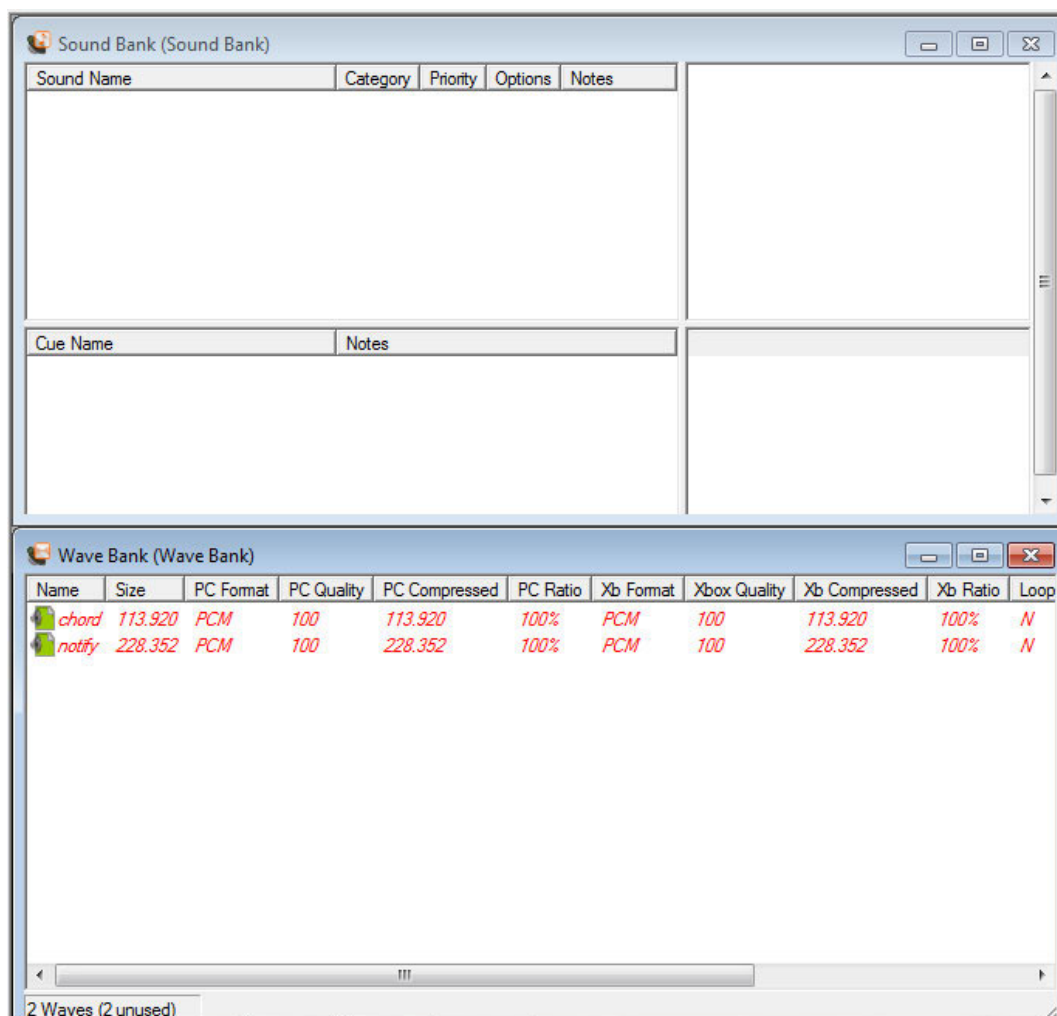
Observação: você pode adicionar qualquer tipo de arquivo de som a um projeto de áudio no XACT, mas vamos simplificar por enquanto e utilizar arquivos .wav padrão do Windows.

6. Procure pelos arquivos “chord.wav” e “notify.wav” na pasta C:/Windows do seu computador e selecione-as para inserir na sua wave bank.

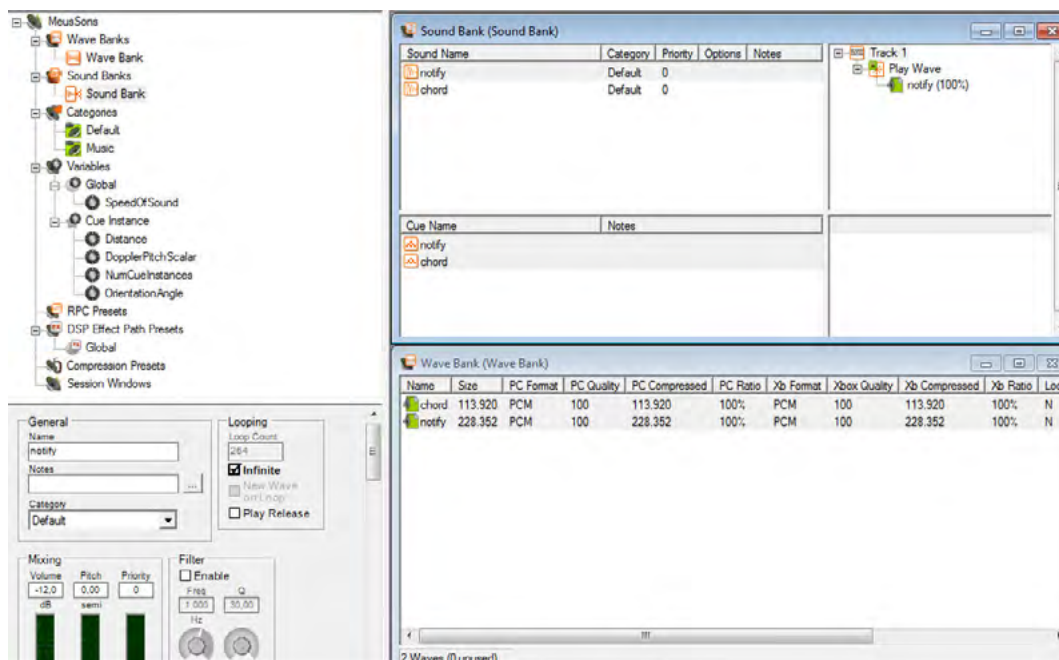
Observação: uma dica interessante é procurar por esses arquivos, copia-los e colar na pasta raiz da sua solução de jogo. Isso porque o XNA utiliza caminhos relativos para referenciar tais arquivos e se você mudar a localização do projeto, muito provavelmente perderá a referência a eles. Caso tenham dúvidas, baixem o projeto ao final desse encontro e vejam onde estão os arquivos .wav.

7. Precisamos agora criar um “sound bank”. Clique com o botão direito em Sound Banks no menu lateral esquerdo e selecione “new sound bank”. Uma nova janela aparece na esquerda.

8. Para organizar melhor o espaço, clique em Windows, Tile Horizontal e as janelas estarão organizadas conforme a figura:

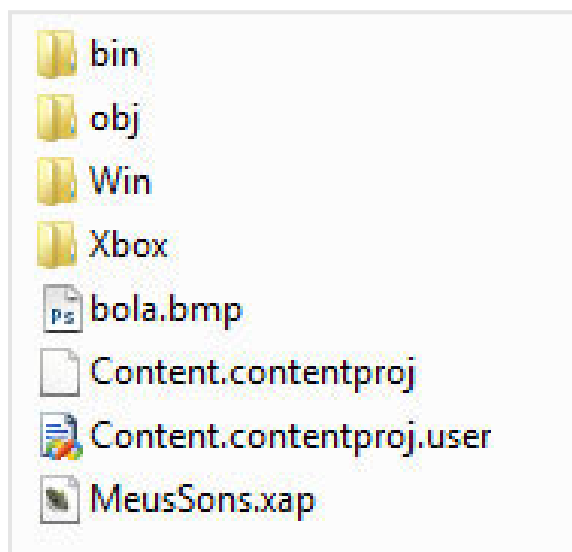


9. Na janela de wave bank, selecione os dois arquivos que lá estão, clique e arraste-os para a janela de Cue Name do sound bank. Perceba que os arquivos no wave bank deixaram de ser vermelhos e ficaram verdes agora que estão adicionados ao banco de sons.



10. Vamos usar um som em loop para aprendermos a dar play, pausar e parar um som dentro do nosso jogo. Para isso, na lista de sons (sound list), selecione o som “notify” e, na janela inferior esquerda, selecione o checkbox “infinite”, conforme imagem anterior.

11. Finalmente, vá em File, Build (ou simplesmente aperte F7) para compilar o seu projeto e depois salve-o. Depois de fazer isso, a estrutura da sua pasta Content deve ser similar a da figura:



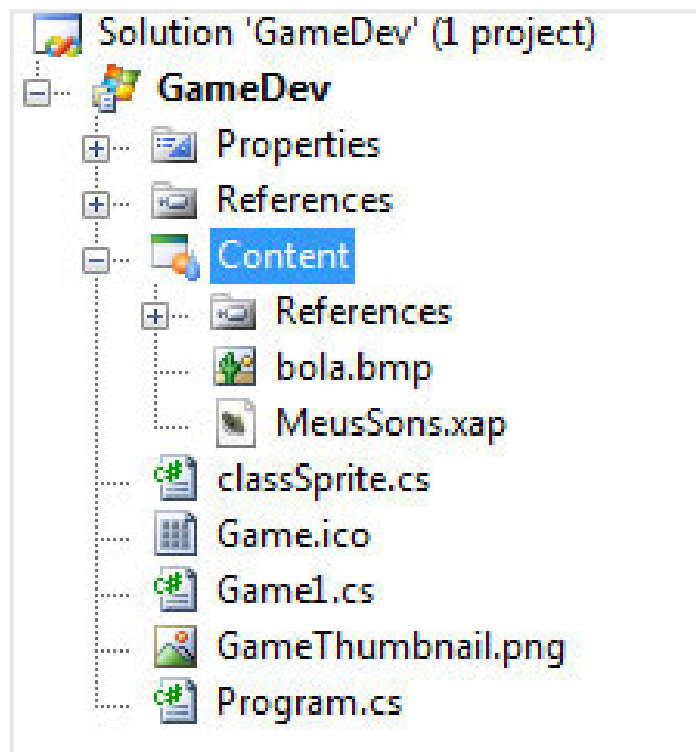
Ok, então o que fizemos aqui? Para deixar tudo claro, basicamente ao criarmos um Wave Bank, nós adicionamos referências a arquivos .wav a um projeto de áudio em formato XAP. Quando esses arquivos ainda estavam em vermelho na Wave Bank, o XACT nos dizia que tínhamos referência àqueles arquivos, mas não estávamos utilizando eles. Ao criar um Sound Bank, nós criamos uma biblioteca de sons que estarão disponíveis para serem utilizados no nosso projeto.

Finalmente, quando apertamos F7 para dar o build no projeto de som, o XACT criou duas pastas que contém os arquivos compilados desse projeto – são esses arquivos que nós acessaremos no nosso jogo, logo ali na próxima etapa.

Utilizando o projeto de áudio no projeto de jogo

Trabalhar com sons no XNA é tão simples quanto trabalhar com gráficos e lidar com as ações do jogador. Para começarmos a utilizar o projeto de áudio que acabamos de criar, o primeiro passo é adicioná-lo à pasta Content do projeto do jogo. Em seguida, definiremos e instanciaremos objetos relacionados a sons e, finalmente, os utilizaremos. Não se assuste, é simples. Vamos começar.

Para adicionar o projeto de áudio ao seu projeto de jogo, clique com o botão direito na pasta Content no Solution Explorer do projeto e escolha a opção “Add Existing Item”. Procure, então, pelo arquivo “MeusSons.xap” que você criou dentro da própria pasta Content do projeto e confirme a adição dele. Sua Solution Explorer deve ficar como a da figura:



Após adicionar o arquivo XAP ao seu projeto, agora criaremos três tipos de objetos para gerenciar o conteúdo de áudio:

- **AudioEngine:** é o objeto que referenciará o serviço de áudio do computador. É utilizado para ajustar algumas configurações e como parâmetro para criar os bancos de wave e de sons. Ao criar um objeto AudioEngine no projeto, é necessário setar o caminho do arquivo de configuração global gerado pelo XACT na hora da compilação do arquivo XAP e que por padrão tem o mesmo nome do arquivo XAP, mas com a extensão XGS.
- **WaveBank:** essa é a coleção de arquivos wave. Para criar esse banco no seu código, você precisará passar por parâmetro o objeto AudioEngine instanciado anteriormente e o caminho do arquivo XWB compilado pelo XACT. Apesar desse objeto não ser utilizado diretamente na sua aplicação, ele é necessário para que os sinais sonoros do banco de sons tenham referência de onde encontrar os arquivos wave.
- **SoundBank:** esse objeto armazena uma coleção de sinais sonoros. Define-se sinais sonoros como referências a arquivos wave armazenados no banco de wave, juntamente com suas propriedades e detalhes de como executar esses arquivos e métodos que gerenciam o playback desses sons.

O bloco de código a seguir mostra a definição e instanciação dos objetos falados acima no arquivo Game1.cs do nosso projeto de jogo. Logo abaixo da definição dos sprites, define-se os objetos de áudio:

```
//Objetos de audio
AudioEngine audioEngine;
WaveBank waveBank;
SoundBank soundBank;
```

No método "Initialize" do mesmo arquivo, instanciamos os objetos passando por parâmetro exatamente o que foi discutido anteriormente:

```
audioEngine = new AudioEngine(@"Content\\MySounds.xgs");
waveBank = new WaveBank(audioEngine, @"Content\\Wave Bank.xwb");
soundBank = new SoundBank(audioEngine, @"Content\\Sound Bank.xsb");
```

Perceba o caminho dos arquivos passados por parâmetro e veja que não há necessidade de indicar se eles estão na pasta “Win” ou “Xbox”, pois isso é determinado em tempo de execução, onde o jogo estiver sendo executado.

É possível executar um som de duas maneiras: em um simples playback, ou em loop de execução. Uma vez instanciados os objetos, iniciar a execução dos sons não é nada mais do que chamar um método: o “PlayCue”. Vamos executar um som cada vez que um dos objetos colida com o outro.

No método “Update”, procure pela condicional que determina se os objetos colidiram ou não e deixe-o da seguinte forma:

```
if mySprite1.detectaColisaoCirculo(mySprite2)
{
    mySprite1.velocidade *= -1;
    soundBank.PlayCue( "chord" );
}
```

Se até aqui você seguiu todos os passos direitinhos e entendeu tudo o que foi dito e feito, ao executar o projeto será capaz de ouvir um sonzinho quando as esferas colidirem. Vão lá, podem testar.

Voltando ao projeto, podemos adicionar um som em loop para servir de, digamos assim, música de background do nosso jogo. No entanto, para exemplificar como funciona o controle de áudio no XNA, vamos criar um objeto do tipo “Cue” que nos permite ter maior controle sobre os sons do sound bank, nos permitindo dar play, pausar e parar o som a qualquer momento.

Logo abaixo da definição dos objetos de áudio, adicionamos mais uma definição, conforme o bloco:

```
//Objetos de audio
AudioEngine audioEngine;
WaveBank waveBank;
SoundBank soundBank;
Cue myLoopingSound;
```

Da mesma forma como fizemos anteriormente, é necessário instanciar o nosso novo objeto e coloca-lo para tocar. No método “Initialize”, adicione o seguinte bloco:

```
myLoopingSound = soundBank.GetCue( "notify" );
myLoopingSound.Play();
```

Nesse código, nós utilizamos o método “Play” para iniciar a execução do som “notify”. Por termos setado a propriedade “Looping” para infinito no XACT para esse arquivo, o som será executado e reiniciado ao seu final infinitamente – ou até que você o pare.

Objetos do tipo Cue possuem vários métodos e propriedades que nos permite ter maior controle sobre a execução de arquivos de som. O bloco de código abaixo mostra como pausar e como resumir a execução do arquivo quando a barra de espaço for pressionada durante o jogo:

```
//Se a barra de espaço for pressionada
if (keyBoardState.IsKeyDown(Keys.Space))
{
    //Se o som estiver pausado
    if (myLoopingSound.IsPaused)
        //Resuma-o
        myLoopingSound.Resume();
    else
        //Se não, pause-o
        myLoopingSound.Pause();
}
```

Para o XNA, o método Stop é diferente do Pause, pois o Stop encerra a execução do arquivo assim que ele chegar ao seu fim e não pode ser executado novamente, a não ser que o método “GetCue” seja chamado novamente.

Agora sim, você tem um som em loop como “música” de fundo do seu joguinho e que pode ser parado sempre que o usuário pressionar a barra de espaço. Bacana, não? Sinta-se livre para adicionar sons diferentes, explore o XACT e tente descobrir como adicionar arquivos MP3 ou então comprimir os arquivos wave. De qualquer forma, voltaremos a discutir o XACT com mais profundidade em outros encontros. O que vimos aqui foi o básico, noções de como adicionar sons a um projeto XNA e como executá-los. Apesar da simplicidade, é possível fazer muito mais coisas com o XNA e o XACT.

Muito bem, o que acharam da forma como XNA trabalha com sons? Fácil, não? Com o fim do encontro de hoje, chegamos também ao fim de mais um ciclo de aprendizado aqui na coluna GameDev. Vimos e discutimos as nuances do XNA e implementamos um pequeno projeto XNA que trabalha todos esses aspectos e conceitos. Ele não é uma obra prima dos vídeo games, mas tenha certeza que todos aqueles que trabalham com games começaram com um protótipo como esse. Simples como ele é, nosso projeto está cheio de conceitos que serão levados para os nossos próximos encontros, nos quais procuraremos desenvolver um jogo completo! Fique antenado e continue nos acompanhando. Até lá!

*O arquivo que contém todas as alterações desse encontro e o projeto completo desse ciclo de aprendizado pode ser baixado no seguinte endereço: <http://links.nintendoblast.com.br/gamedev11>
Caso você tenha dúvidas, também podem me enviar um e-mail para sergioliveira@nintendoblast.com.br*

CHARGE

DO ARQUIVO DE IDÉIAS REJEITADAS
PARA MUNDOS EM KINGDOM HEARTS:



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br