NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO **Nº21** JUN/**2011**

BY NC ND

ESPECIAL E3 2011

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3™



Uma espiada no futuro

E3 é sempre sinônimo de rumores e muita expectativa por parte dos fãs. Este ano, a Nintendo brilhou mais uma vez. Tudo bem que nem tudo o que sonhamos se realizou na conferência da Big N, mas não faltaram motivos para vibrar durante a apresentação. Nesta edição da Revista Nintendo Blast você confere uma matéria especial com tudo o que aconteceu na apresentação da Nintendo, além de prévias de games que prometem (Star Fox 64 3D, Kid Icarus Uprising) e análises de grandes jogos (Wii Play Motion, Dead or Alive: Dimensions). Tudo isso e muitas outras matérias e colunas! Boa Leitura! **– Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores 04

ESPECIAL
E3 2011 06

ANÁLISE
Dead or Alive Dimensions (3DS) 28

ANÁLISE
Splinter Cell 3D (3DS) 31

ANÁLISE
Wii Play: Motion 34

PRÉVIA
Kid Icarus: Uprising (3DS) 41

ESPECIAL
A Nintendo e os Grandes Eventos 46

BLASTWARE
eShop, Overflow e FAST Racing 53

TOP 10
Mitos e Teorias da Série Pokémon 59

DETONADO
Conduit 2 (Wii) 67

GAMEDEV
Asteróides e Lógica de Jogo 88

A HISTÓRIA DOS
O Fim da Primeira Geração 96

NINTENDO BLAST

EDITOR CHEFE / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETORA DE DIAGRAMAÇÃO
Paula Travancas

REDAÇÃO

Gustavo Assumpção
Pedro Pellicano
Sérgio Oliveira
Alex Sandro
Romero Araujo Filho
Rafael Neves
Jaime Ninice
Alveni Lisboa
Paula Travancas

REVISÃO

Rodrigo Estevam
Jaime Ninice
Filipe Gustavo
Rodrigo Trapp
Carlos Heinecke
Leandro Freire
Lucas Oliveira
Daniel Moisés
Rafael Neves
Romero Araujo Filho
Sérgio Oliveira

DIAGRAMAÇÃO

Gustavo Assumpção
Paula Travancas
Felipe de França
Sérgio Estrella
Guilherme Vargas
Douglas Fernandes
Victor Olavo Roca
Alex Silva
Caio Domingues

CAPA

Sérgio Estrella

PREÇO *por* *Daniel Moisés*



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!
E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!
ASSINAR!

N BLAST RESPONDE!



N-Blast Responde versão revista digital chegou! Um pouco diferente da coluna semanal do site, onde são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

A informação de que o novo Wii U vai suportar apenas um controle com tela, é verdade? Isso deixaria o multiplayer mais sem graça na minha opinião.

Anônimo da Silva



Parece que sim, e me desagrada.

Se for isso mesmo, eu espero que eles repensem. Um Multiplayer com vários desses controles também é algo muito promissor. Mas vamos aguardar... Até o lançamento muita coisa ainda vai rolar.

• • •



Se um meteoro estivesse prestes a cair na terra, que heroi você chamaria para salva-la ?

samADVEC

LINK!!!

Se ele salvou termina de uma lua, salvar nosso planeta de um cometa não seria nada para o rapaz.

Querido mineral da era Paleozóica, teremos uma versão melhorada do 3DS? Serão lançadas baterias oficias que duram mais tempo do que a atual?

Anônimo da Silva

Conhecendo a Nintendo, é bem provável que isso venha a acontecer. Quanto à bateria acho que eles não venderiam uma nova, mas um possível novo 3DS viria com ela.

• • •

Sábia pedra esclareça a minha duvida, qual é a cronologia da série Metroid?

Anônimo da Silva

É essa aqui chapa:
Metroid (NES) > Metroid Prime (GC) > Metroid Prime Hunters (DS) > Metroid Prime 2: Echoes (GC) > Metroid Prime 3: Corruption > Metroid II: Return of Samus (GB) > Super Metroid (SNES) > Metroid: Other M (Wii) > Metroid Fusion (GBA)



Para maiores informações, recomendo dar uma passadinha esperta por ***aqui.***

E parabéns Anônimo, você acaba de ser a 500ª (quingentésima) pergunta respondida pelo N-Blast Responde!

Se você não fosse Anônimo até ganharia um super prêmio. NOT!

NINTENDO BLAST 3 ANOS



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o blog do Nintendo Blast?

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

por ***Gustavo Assumpção e Pedro Pellicano***

Revisão: Rodrigo Estevam e Jaime Ninice
Diagramação: Gustavo Assumpção



ESPECIAL

E3 2011

A maior feira de games do mundo acaba de terminar e nós trazemos em detalhes tudo o que de mais importante foi revelado nos quatro dias em que todos os games do mundo voltaram os olhos para Los Angeles. E olha que teve games novos de praticamente todas as franquias Nintendo e até mesmo um novo console, o Wii U. A Nintendo apostou alto e o resultado foi uma E3 inesquecível e que nos mostra que 2011 e o início de 2012 serão promissores para todos nós. Quer conferir todos os detalhes? Não perca nas próximas 21 páginas todos os detalhes da E3 2011 em nossa matéria especial

Ontem

Há cinco anos a Nintendo levantou as cortinas e apresentou ao mundo seu novo console: o Nintendo Wii. O console intrigou jogadores do mundo inteiro com sua proposta de jogabilidade diferenciada e ao mesmo tempo gerou uma das maiores ansiedades coletivas que a indústria dos games já viu.

Depois de quase 90 milhões de unidades vendidas, o Wii parece ter entrado em fase de declínio. Analistas se apressaram em afirmar que a Big N teria sérios problemas se não atualizasse logo seu console, chegando até a dizer que qualquer esforço a essa altura seria em vão.



Em Hyrule, 9 horas

Dia sete de Junho de 2011, Nokia Teather em Los Angeles, Califórnia. O dia começou cedo para quem foi à feira E3 porque logo às nove horas da manhã, a Nintendo finalmente apresentaria o sucesso do Wii. Rumores e especulações já haviam indicado o que viria por aí, mas é claro que todos queriam ver para crer.

Entretanto é ano do aniversário de 25 anos de The Legend of Zelda e a empresa abriu sua conferência com trilhas famosas da série executadas por uma orquestra. Miyamoto subiu ao palco e ressaltou a importância dessas músicas nos games, aproveitando para pedir algumas especiais.



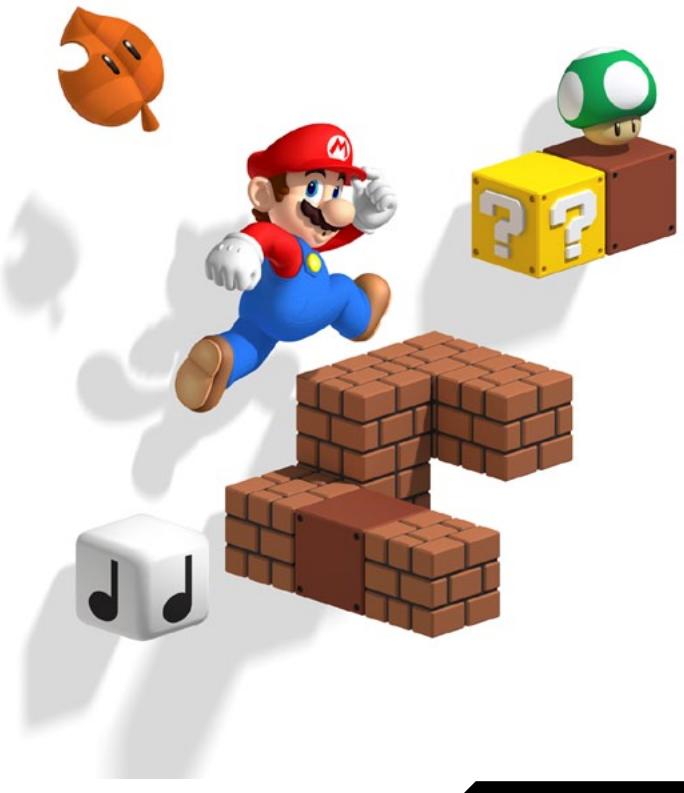
Foram anunciadas então as ações para celebrar esse ano tão importante. Além do lançamento de Ocarina of Time 3D em Junho e de Skyward Sword no final do ano', a Big N revelou que Link's Awakening estava disponível para compra no Virtual Console do 3DS; mais ainda, foi prometido o jogo multiplayer Four Swords, originalmente do GBA, mas até o fechamento dessa edição sem detalhes sobre possível suporte a modo online. Fãs de Zelda terão ainda mais algumas regalias em 2011 com um Wiimote Plus dourado, apresentações da orquestra em vários países e trilhas em CD disponibilizadas em lojas e pelo Club Nintendo. Infelizmente as duas últimas ações dificilmente passarão perto do Brasil, mas não custa sonhar.

Tridimensionalizando



Após o passeio pelo mundo de Hyrule foi hora de Iwata-san subir ao palco. O presidente começou a apresentar o conceito por trás do novo console, afirmando que os hábitos dos jogadores estão mudando e que a plataforma, ainda misteriosa, seria mais ampla e profunda. Porém, ainda não era chegada a hora de falar sobre isso, e sim ressaltar a fantástica linha de jogos que o 3DS receberá no futuro. O trailer no telão empolgou por apresentar versões mais avançadas de Mario Kart 3D, Paper Mario, Animal Crossing, Kid Icarus e Star Fox 64 3D.

O jogo de karts mais famoso do mundo está mais atual do que nunca com asa-deltas para sobrevoar trechos das pistas e personalização dos veículos, com diversas peças para que você crie sua combinação perfeita.
Kid Icarus impressionou, como fazia desde seu anúncio, mostrando sequências de ação frenética em modos on-rails e combates no solo. Mas não é só isso: Sakurai apareceu para mostrar as cartas de realidade aumentada. Com elas personagens do game aparecem sobre a mesa e batalham no melhor estilo Pokémon – só faltou explicar melhor se as cartas serão dadas ou vendidas.



O segundo momento mais aguardado daquela manhã ocorreu quando Super Mario 3D foi finalmente revelado. A Nintendo não estava mentindo quando prometeu uma perfeita mescla de Galaxy, Super Mario 64 e os games clássicos. Super Mario 3D opera com perspectiva e gráficos em 3D ao mesmo tempo em que oferece jogabilidade com planos mais fixos do que os recentes títulos. E ver o encanador vestir novamente a roupa de guaxinim não tem preço.
Mantendo o clima de nostalgia, Luigi's Mansion 2 foi anunciado para o 3DS. Esse título pegou a todos de surpresa e, pelo curto vídeo apresentado, parece combinar perfeitamente com as capacidades da tela 3D. Mas só em 2012...



eShop

Na noite anterior à conferência, o eShop havia sido disponibilizado para o 3DS com a promessa de conectar ainda mais os jogadores e oferecer conteúdo digital. Sabendo da importância de se conquistar usuários logo no início, a Nintendo aproveitou para abordar o serviço e mencionar os brindes virtuais. Reggie convidou todos a baixar o Pokédex, aplicativo para sempre gratuito e que se utiliza do StreetPass e do SpotPass para destravar todos os monstrinhos de Black & White. Além disso, cartas especiais servirão para que os Pokémon saiam do 3DS e apareçam onde você bem entender, graças à realidade aumentada. Outro agrado aos fãs, mas que só irá durar até 7 de Julho, é um remake do clássico ExciteBike em 3D incluindo um editor de pistas e compartilhamento das criações. Após essa data ele será cobrado, assim como demais jogos já disponíveis no eShop (incluindo quase todos os de DSiWare).

How are U?

Ficou evidente que em 2011 o 3DS tem tudo para expandir sua base de usuários, todos estavam animados, mas... e o Café? Stream? Feel?
Sem cerimônias e descrito como infinitamente complexo e simples por Reggie, o novo console apareceu – na verdade era o novo controle alvo de tantas especulações nas últimas semanas. E no meio dele uma tela de



6.2 polegadas com o nome do sistema: Wii U.
U como 'You' de você em inglês. 'Você' porque a Nintendo reconheceu que o Wii pecou em não oferecer elementos mais voltados aos jogadores tradicionais, como poderio gráfico e rede online robusta. 'Você' porque agora a Big N quer reconquistar esses fãs e, ao mesmo tempo, oferecer um novo paradigma na forma como controlamos e interagimos com os games.



O controle em formato de tablet, com análogicos e botões (frontais e traseiros) causou alvoroço entre os presentes em uma mistura de surpresa e incompreensão. Hora de um vídeo para explicar, enfim, o que a Nintendo vinha cozinhando nos últimos anos. Através do novo controle será possível continuar jogando mesmo quando alguém quiser assistir outra coisa na TV; navegar na internet também foi outra possibilidade mostrada; a tela sensível ao toque permite manipular elementos que aparecem na TV e interagir com duas interfaces que se completam. Arremesse uma estrela ninja deslizando a mão sobre o controle e ela sai voando para a TV. Vídeo chat? Claro, afinal o controle possui câmera e microfone.



À medida que o vídeo evoluía, as pessoas começaram a entender as possibilidades que essa ideia pode oferecer. Até nesse exato momento que você lê a Nintendo Blast, muitos continuam divagando e elaborando ainda mais aplicações. Podemos dar vários exemplos, como um jogo de futebol que mostra a escalação e estratégia do time no controle; ou um RPG em que inventário e mapa ficam na palma da sua mão; quem sabe até um game de corrida com a telemetria e dados adicionais fora da TV, deixando o visual muito mais limpo; e quando as mulheres pedirem para ver novelas, tudo bem, basta passar o jogo inteiro para a tela do controle.

E por manter o nome de seu antecessor o Wii U obviamente não largaria tudo que já foi vendido. O console suportará controles e acessórios do Wii (inclusive jogos), mas essa compatibilidade não se aplica ao GameCube. Portanto não se desfaça de seus aparelhos tão cedo, hein?
Uma das falhas da Nintendo na conferência foi não

deixar extremamente claro um fato crucial: o controle não funciona sem o console; ele não é um portátil, não tem memória ou processador. Em outras palavras, não deve ser visto como uma alternativa ao 3DS, e sim como uma nova interface para jogos na sala de estar.
Fora esse tropeço, a apresentação do Wii U só foi melhorando com as demonstrações técnicas. Uma delas, aliás, para levar qualquer fã de Zelda às lágrimas: Link, em alta resolução, lutando com uma Gohma gigantesca dentro de um palácio. Os efeitos de iluminação e destroços só tornavam a cena ainda mais impressionante, dando um gostinho do que o Wii U será capaz de fazer.
E mesmo com espaço para New Super Mario Bros. Mii (versão HD do clássico de Wii com Miis) a Nintendo não poupou esforços para provar que o público hardcore faz parte de seu foco. John Riccitiello, presidente da EA, subiu ao palco para elogiar a nova máquina da Big N, sua rede online (ainda sem detalhes) e anunciar uma parceria exclusiva. Mas não parou por aí: durante a conferência e os dias que se seguiram tivemos a confirmação de vários games (e tecnologias) em produção para o Wii U (confira lista parcial ao lado).





Para completar o pacote, vimos declarações de vários chefes e designers importantes da indústria elogiando o Wii U e tudo que ele pode representar para a indústria. Alguns prometeram jogos, enquanto outros nos deixaram na doce e misteriosa dúvida (não é, Sr. Ken Levine?). Após um início nostálgico, um miolo empolgante para o 3DS e uma revelação atordoante (no bom sentido), a Nintendo fechou sua conferência afirmando





nintendoblast.com.br



que Wii, DS, 3DS e Wii U compartilham o espírito da empresa: inovação.
Uma enxurrada de logotipos tomaram conta do telão e chegamos ao final de mais uma apresentação histórica da Big N. Seja pelo lado bom ou ruim, o Wii U conseguiu o que queria: atenção dos gamers, da mídia e das produtoras.
O que se segue agora é um longo período de mais rumores, vazamentos (esperados) e anúncios pontuais sobre detalhes do Wii U, já que o lançamento será apenas após Abril de 2012. Ele funciona com mais de um controle? Qual é o poder gráfico real? Como será a rede online? O fim dos friend codes?
Pouco se sabe. Mas sabemos uma última coisa: um novo Super Smash Bros. está sendo feito para funcionar com Wii U e 3DS em conjunto. Gostou?
Ano que vem tem mais. Muito mais. Pra não perder nada do que foi revelado, você pode conferir a seguir alguns detalhes dos principais games apresentados para Wii, 3DS e DS na feira. E olha, vem muita coisa boa por aí:

3DS

Welcome to Animal Crossing

Animal Crossing

Nintendo – Sem data definida





Mesmo que os detalhes sobre a versão para o 3DS de Animal Crossing sejam escassos, é possível perceber que boa parte dos elementos que fizeram da série o sucesso que é – como os recursos de criação, a grande quantidade de parafernálias e os personagens carismáticos – estarão todos de volta. O lançamento deve acontecer ainda nesse ano, mas não estranhe se virmos o game chegar às lojas só em 2012.

Luigi's Mansion 2

Nintendo/ Next Level – 2012









Quando as primeiras imagens de uma mansão mal assombrada e os primeiros gritinhos de desespero de Luigi apareceram na coletiva da Nintendo, os aplausos foram eufóricos. Afinal, essa foi a grande surpresa do 3DS em todo o evento, mostrando, de uma vez por todas, que a Nintendo não está medindo esforços para aumentar a quantidade de títulos de peso para o seu portátil.

Desenvolvido pela Next Level Games, mesma equipe que cuidou de Super Mario Strikers, a continuação direta do primeiro Luigi's Mansion, lançada para o GameCube, mantém muitos dos elementos do original, mas também consegue articular novas possibilidades e elementos de jogabilidade. A demo de 20 minutos disponível para teste mostrava os primeiros passos de Luigi em uma mansão mal assombrada, lembrando vagamente a que apareceu no primeiro game da franquia.

Agora, Luigi utiliza o Poltergust 5000, versão atualizada do aspirador de fantasmas multiuso criado pelo professor E.Gadd. Nos ambientes, além de capturar fantasmas, também é necessário encontrar itens escondidos, abrir passagens secretas e desviar de armadilhas. Destaque para o visual, muito próximo do que vimos no GameCube, com animações fantásticas e belos efeitos de luz, que se tornam ainda melhores com o 3D ligado - a Nintendo promete que a utilização do efeito 3D será realizado de uma maneira a contribuir de forma decisiva para o esquema de jogo. Infelizmente, Luigi's Mansion 2 só sai em 2012. Problema nenhum, já que teremos uma quantidade absurda de bons games pra jogar ainda esse ano no 3DS.

Mario Kart

Nintendo/ Retro Studios – Final do ano



Todo mundo sabe que Mario Kart é garantia de diversão – e não será diferente nessa promissora versão da série para o Nintendo 3DS. Desenvolvida em conjunto com a Retro Studios, o novo game da série chega cheio de novidades e com um dos visuais mais incríveis já presenciados no 3DS, rodando constantemente a incríveis 60 frames por segundo, garantindo uma fluência absolutamente impressionante.



Mas, além do visual impressionante, o aspecto que mais chama a atenção nessa nova empreitada da série é a possibilidade de se customizar os karts com itens específicos para determinadas pistas - isso mesmo, ao invés de trocar o kart completamente, é possível mesclar elementos para se dar bem determinadas pistas. É possível utilizar tipos diferentes de roda, uma asa delta para planar durante os saltos ou uma hélice para ganhar velocidade na água – tudo pode ser equipado antes de cada corrida fornecendo habilidades extras. Outra novidade é que as moedas estão de volta às disputas. Fora da série desde Super Circuit (GBA), ainda não sabemos qual será a função delas dessa vez, mas é bem provável que elas sejam utilizadas para a compra de novos itens.



Tradicional e muito colorido, Mario Kart 3DS ainda vai contar com um modo online que já é um dos mais esperados do portátil. A Nintendo estuda disponibilizar disputas para oito pessoas simultaneamente, tornando esse o mais robusto game da série para um console portátil. Com uma jogabilidade tradicional, aquela mesma diversão de sempre e a promessa de muitos extras, MK 3DS tem tudo para ser o game mais vendido do ano no portátil.



Kid Icarus Uprising

Nintendo/ Project Sora – Final do ano



O primeiro game da nova equipe de desenvolvimento da Nintendo, o Project Sora, parece cada vez mais promissor – e cada vez mais incrível também. Com um acabamento visual primoroso, boa jogabilidade e um rico cuidado com cada detalhe, esse promete ser um dos games mais sensacionais do Nintendo 3DS. Duvida? Confira nossa prévia especial ainda nessa edição da Revista Nintendo Blast.

Paper Mario

Nintendo – Sem data definida



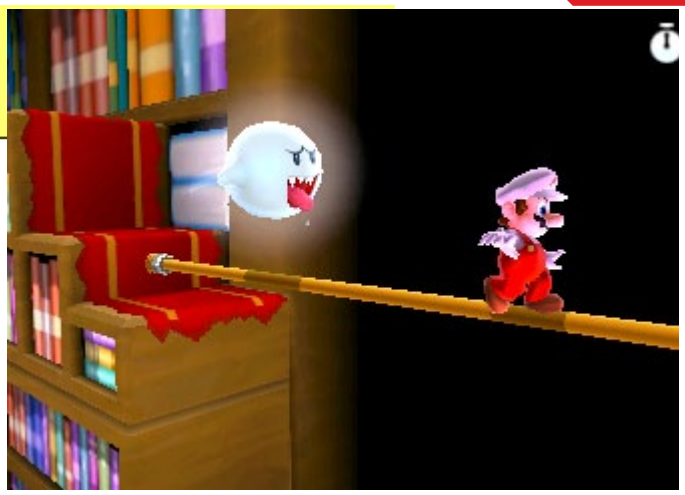
Anunciado como um dos primeiros games do portátil ano passado, o quarto game da série promete chegar às lojas ainda em 2011. Adotando o mesmo estilo visual aclamado pelos críticos, agora ele faz uso dos efeitos 3D para potencializar os gráficos cheios de efeitos surpreendentes – repare na existência de espécies de adesivos, que devem ser o elemento central da jogabilidade. Até o momento não sabemos muitos detalhes do que a Nintendo nos prepara (apesar da mistura entre elementos de RPG e plataforma claramente estar presente) ou do enredo, mas isso não parece ser motivo para impedir a alta expectativa em torno de Paper Mario.





Super Mario

Nintendo – Sem data definida



Super Mario. Sim, esse pode ser o primeiro game da série a ter esse nome tão simples, mas também tão carregado de história. E seria perfeito, afinal nenhum outro game Mario reúne elementos de tantos momentos da série e os une no que tem tudo para ser o melhor game já criado para o portátil.

Está tudo lá: os mastros de final de fase do primeiro game da série, a Tanooki Suit e as caixas de notas musicais de Super Mario Bros. 3, o estilos dos controles que mistura Super Mario 64 e Super Mario Galaxy. Apesar de a primeira vista Galaxy parecer a principal inspiração para o design, é interessante observar que as fases agora são mais lineares, apesar de fazer uso de elementos em três dimensões, permitindo que o jogador tenha maior controle e variedade. O resultado é um Mario incrivelmente bem lapidado e cheio de boas idéias, mais uma pequena obra de arte da equipe de Yoshiaki Koizumi.





A volta da Tanooki Suit, como já dissemos, torna o game ainda mais charmoso, bebendo da fonte da tradição para conseguir agradar os jogadores mais saudosistas. Essa união de elementos inovadores (como o efeito 3D que torna saltos e a própria sensação de profundidade mais eficiente) com elementos clássicos consegue tornar esse o melhor game apresentado para





Star Fox 64 3D
Nintendo – Setembro



Com The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D saindo este mês, é hora de começar a se preparar para o próximo remake de um game do Nintendo 64 a pintar no 3DS: Star Fox 64. Com um tapa no visual, a utilização do giroscópio para desviar de obstáculos do cenário, grandes disputas multiplayer e muita ação, esse é um dos games mais legais de toda a série Star Fox.



Ace Combat 3D
Namco Bandai – Sem data definida

Ace Combat 3D apareceu pela primeira vez nesta E3 e conseguiu agradar. O visual está bem acima da média do console e a Namco Bandai promete que a jogabilidade deve seguir o mesmo esquema que já consagrou a série em outros tempos, misturando de forma eficiente simulação e ação. Detalhe importante é que o game deve ser lançado ainda esse ano em terras japonesas, mas não sabemos quando sai no ocidente.

Heroes of Ruin
Square Enix – Sem data definida

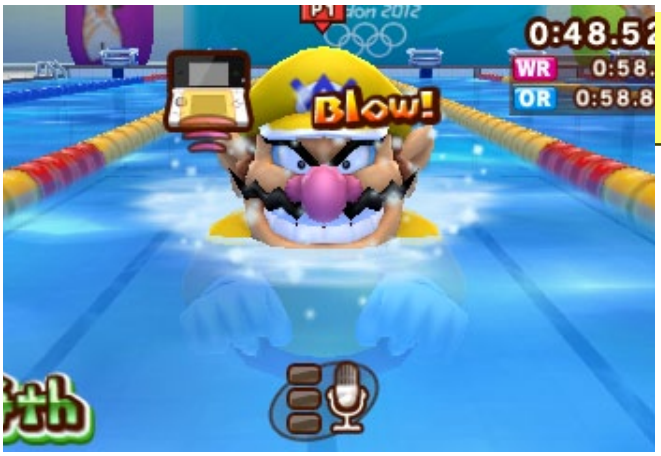


Heroes of Ruin, RPG com pretensões sociais desenvolvido em conjunto com a N-Space, é o primeiro game da Square Enix a ser lançado para o Nintendo 3DS. O grande atrativo do game é oferecer uma série de recursos multiplayer apurados, tudo para tornar a experiência de jogo extremamente diferenciada e imersiva, promovendo uma interação entre os jogadores poucas vezes vista. Com quatro personagens principais, o game terá foco em uma jogabilidade cooperativa, permitindo que cada um dos quatro tenha armas, roupas e classes personalizadas, seja em um modo single player, seja no modo multiplayer, que poderá ser disputado online por até quatro jogadores. Também será permitido vender itens para outros jogadores e comparar desempenhos. Tem potencial, mas ainda temos um dedinho de desconfiança.

FIFA Soccer 12
EA Sports – Outubro



FIFA 12 para o Nintendo 3DS é um dos projetos mais ambiciosos da Eletronic Arts para esse ano, tanto que está sendo desenvolvido pelo time principal da série, a EA Canada. Com mais de 500 times e vários modos de jogo diferentes, o game promete superar todos os concorrentes no gênero, oferecendo uma jogabilidade rica e recompensadora para o portátil.



Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games
SEGA – Sem data definida

Depois de duas versões bem sucedidas, eis que Mario & Sonic estão se reunindo para a terceira disputa da série, dessa vez inspirados nos jogos de Londres. Várias modalidades diferentes estarão presentes, como judô e canoagem, tudo para tentar oferecer aos jogadores uma boa experiência de jogo.

Metal Gear Solid 3D Snake Eater
Konami – Sem data definida

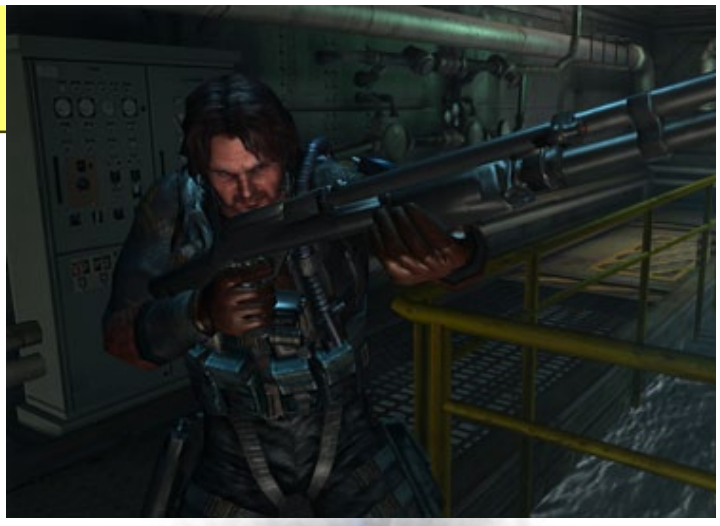


E a versão melhorada do game originalmente lançado para o Playstation 2 parece cada dia mais incrível. Como se o game original não fosse bom o suficiente, a Kojima Productions está inserindo uma série de novidades para ampliar ainda mais a experiência dos jogadores. Entre elas está a possibilidade de tirar fotos com a câmera do portátil e utilizar as imagens para camuflar Snake nos cenários do game. Também foram reveladas as primeiras utilizações do giroscópio, que contribuirá para a ampliação da imersão do jogador nas densas florestas onde o game se passa. O bom uso do 3D e o visual ainda mais polido e fluente já são motivos suficientes para uma segunda jogada. MGS 3D Snake Eater deve ser lançado ainda em 2011.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
3D
SNAKE EATER

Resident Evil Revelations

Capcom – Sem data definida



Depois de dois games onde a ação ditou as regras, Revelations traz novamente a atmosfera que consagrou Resident Evil como uma autêntica série de survival horror. Além do terror, da volta de personagens importantes da série e do belíssimo visual – talvez o mais bonito que já apareceu no portátil – esse aqui tem tudo para ser um daqueles games que vai te prender do início ao fim.

Revelations vai nos trazer como principal cenário um navio, misteriosamente infestado de criaturas monstruosas. Nele, Jill vai encontrar Parker, personagem inédito que vai se tornar o grande parceiro dela na aventura principal. Aventura essa que não vai ficar restrita a esse ambiente: já sabemos que em alguns momentos a aventura sairá do navio petroleiro, reservando muitas surpresas.



Os controles parecem bem funcionais no momento. Para abater os inimigos, os jogadores terão que segurar o botão R para mirar (uma mira laser aparece, semelhante à de Resident Evil 4 e 5) e pressionar Y para atirar. O botão A é usado para fazer Jill executar ações específicas que mudam de acordo com o momento do jogo. Para alterar a arma, os jogadores terão que pressionar o D-pad em qualquer direção. O interessante é que utilizar ervas será bem mais fácil: basta apertar o botão B.



Revelations deve sair somente em 2012, mas é um dos games mais esperados para o Nintendo 3DS, ainda mais depois da bela apresentação nessa E3. Tem medo, tem sustos e tem muito potencial, sem dúvida alguma.

Tetris
Tetris Online – Outubro

Quem nunca jogou algum Tetris? Se existe algum ser na face da Terra que ainda não fez isso, essa talvez seja a melhor oportunidade em anos. Com um modo online completo, mais de 30 modos de jogo diferentes no single player e a utilização de realidade aumentada, Tetris 3DS deve ser um daqueles games que todo mundo já jogou, mas vai acabar querendo dar uma olhadinha de novo.



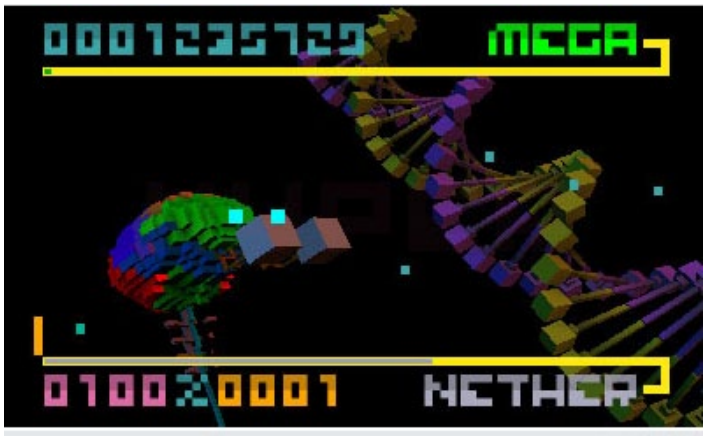
The Rolling Western
Segundo semestre

Um dos games mais malucos que apareceram para o 3DS nessa E3, The Rolling Western tem como protagonista Jiro, uma espécie de tatu com roupa de cowboy que precisa defender uma área específica da invasão de criaturas rochosas. Quase nada foi revelado até o momento, mas já dá pra perceber o game como uma mistura de tower defense com combate e quebra-cabeças. Vai sair pro eShop ainda esse ano.



Bit Trip Saga
Gaijin – Agosto

Coletânea com todos os games da série lançados para a WiiWare, Saga é a oportunidade perfeita para quem não teve a oportunidade de jogar as pequenas obras primas da Gaijin. Reúne os episódios Beat, Core, Void, Runner, Fate e Flux, cada qual com suas particularidades e inovações. Também vai ter versão sendo lançada em disco para o Wii.



Picture Lives!
Nintendo/ Asobysm – Sem data definida

Criar criaturas malucas com figuras geométricas e dar vida a elas é a ideia principal por trás de Picture Lives!, que chega ao eShop do Nintendo 3DS muito em breve. Inventivo e cheio de criatividade, o game pode ser uma adição bem legal para a plataforma da Nintendo.



DS

Dragon Quest Monsters Joker 2

Square Enix – 28 de agosto



Lançado no Japão ano passado, a segunda versão de Dragon Quest Monsters Joker chega ao mercado americano ainda esse ano, num esforço conjunto entre Nintendo e Square Enix. Se você jogou o primeiro sabe muito bem o que esperar desse aqui: examine e colete monstros para formar uma equipe e enfrentar adversários em combates claramente inspirados em esquemas tradicionais dos RPGs. Serão mais de 300 personagens diferentes, que podem ser combinados para a criação de monstros ainda mais poderosos. Quem tiver Dragon Quest VI Realms of Revelations e Dragon Quest IX pode recrutar monstros desses jogos através de um esquema bem simples. Ah, ainda tem um modo online completo, perfeito para batalhar com os amigos.

Super Fossil Fighters

Nintendo – Sem data definida



Segundo game da série criada pela Red Company, Super Fossil Fighters melhora o original em vários pontos, inclusive adicionando disputas entre dois jogadores via DS Download Play. Pra quem não jogou o original, a fórmula é simples: basta coletar fósseis de dinossauros, revivê-los e utilizá-los em batalhas contra uma série de oponentes. Usar estratégia e prever os movimentos dos adversários são elementos chave para o sucesso.

Kirby: Mass Attack
Nintendo – 19 de setembro





Se um Kirby já é carismático, imagina só controlar dez de uma única vez! É essa a principal novidade de Mass Attack, um dos games mais inventivos e interessantes do portátil nesse ano (ainda mais porque já sabemos que o DS está com os dias contados, não?). O design inteligente das fases obriga que o jogador utilize as várias bolotas rosa para derrotar inimigos e conquistar tesouros, numa mistura entre elementos tradicionais de plataforma com recursos utilizados em puzzles. Alguns desses desafios exigem uma quantidade específica de Kirbys, obrigando o jogador a coletar itens para conseguir "liberar" uma quantidade maior do personagem. Todo o esquema de controles é feito na tela de toque, onde o jogador pode, por exemplo, lançar um personagem no ar com um risco da caneta ou fazer com que os personagens corram para determinado ponto da tela apenas tocando com a Stylus na parte desejada. Ainda é possível coletar medalhas escondidas pelos cenários e liberar uma quantidade bem grande de minigames.

Professor Layton and the Last Specter Level 5 – Sem data definida





Começando uma nova trilogia na série, Last Specter mostra os acontecimentos iniciais da saga de Luke e Layton, se passando três anos antes de Curious Village. Vale lembrar que esse game ainda conta com uma grande surpresa: após terminar a aventura principal é possível destravar o RPG London Life, desenvolvido pela Brownie Brown, com duração estimada de 100 horas. Nada mal, não é?





Wii



Fortune Street

Nintendo/ Square Enix – Final do ano

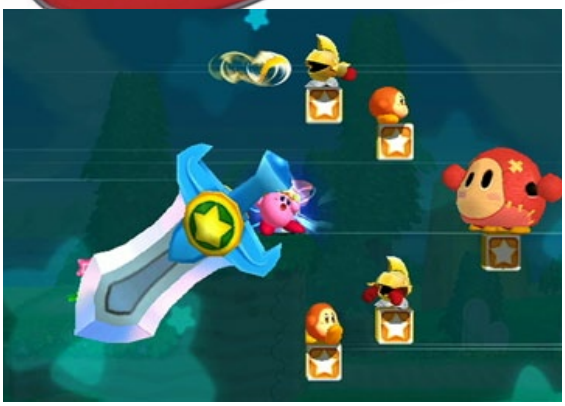


Imagine um Mario Party com elementos de RPG, uma quantidade bem grande de personagens da série Dragon Quest e muita estratégia. Parabéns, você pensou em Fortune Street (Itadaki Street no Japão), que vai fazer sua estréia no ocidente. O game é um daqueles títulos que a gente nunca achou que ia atravessar o oceano rumo às Américas, mas ficamos bem satisfeitos que isso tenha acontecido. Serão mais de 15 tabuleiros diferentes, garantindo muita diversão para jogadores de todas as idades.

Kirby Wii

Nintendo/ HAL – 2011







Depois do sucesso de Epic Yarn, é meio estranho pensar que Kirby está voltando a toda à sua tradição. Sim, basta olhar alguns minutos para a nova aventura da bolota rosa e perceber que muita pouca coisa mudou desde os primórdios da série. Claramente inspirado pelos revival de Donkey Kong Country e Super Mario Bros. que já apareceram no Wii, o game oferece a mesma jogabilidade que consagrou a série, ao mesmo tempo que traz alguns elementos megalomaníacos, como uma espada gigantesca que varre do mapa tudo o que estiver pela frente. Dessa vez é novamente possível copiar as habilidades dos inimigos presentes nos cenários, sendo que algumas dessas habilidades são totalmente inéditas. Vale lembrar que a HAL ainda fez questão de colocar um modo cooperativo super completo, perfeito para você jogar com seu amigo.

Mario Party 9
Nintendo – 2011



Sim, Mario Party está de volta. Depois de versões bem sucedidas para praticamente todos os últimos consoles Nintendo, a franquia aparece pela segunda vez no Wii, depois de um game bastante controverso. Anunciado de forma tímida e sem muito alarde, Mario Party 9 segue a mesma fórmula de sempre, apesar de detalhes adicionais serem completamente desconhecidos nesse momento.

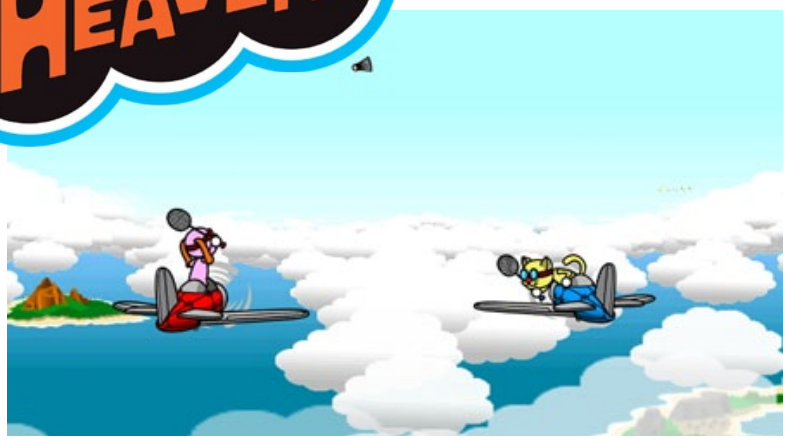
Mystery Case Files: The Malgrave Incident
Nintendo – 27/06



Com lançamento já em 27 de junho, esse é um dos adventures mais legais que o seu Wii vai receber em toda a história. Na trama, os jogadores têm de desvendar o mistério por trás da enigmática Malgrave Island, usando o Wii Remote para procurar pistas, resolver enigmas e encontrar itens escondidos nas localidades. Baseado em uma mistura de puzzle com adventure, o game tem um modo multiplayer para que até quatro jogadores possam testar suas habilidades de investigação em conjunto

Rhythm Heaven
Nintendo – Sem data definida

Sim, a bizarra mistura de puzzle com game musical está de volta! Depois de nos fazer quebrar a cabeça no Nintendo DS, é a vez da série estrear em consoles de mesa. O lançamento japonês acontece nos próximos meses, mas nós, ocidentais, devemos receber o game só no final do ano. Espere muito desafio, cenas e situações bizarras e muito bom humor. Vai ser um dos games mais difíceis do ano, pode apostar. Imperdível.



Just Dance 3
Ubisoft – Final do ano



Depois de dois games exclusivos para o Wii, Just Dance agora vai aparecer no PS3 e 360 também, em um game que tenta evoluir o original de muitas formas diferentes. Serão 40 músicas diferentes, vários modos de jogo e a presença da possibilidade de que até quatro jogadores possam se divertir simultaneamente. Tem dúvidas de que vai te colocar pra dançar? Não, né? Ainda bem



Go Vacation
Namco Bandai – Final do ano

Se Wii Sports se passasse em uma colônia de férias, ele seria Go Vacation, o novo party game da Namco Bandai para o Wii. Com dezenas de modalidades diferentes, uma jogabilidade simples para agradar toda a família e localidades bonitinhas cercadas de personagens fofinhos, esse será o game perfeito para as crianças se distraírem no final do ano.

Rayman Origins
Ubisoft – Final do ano

Não tem jeito: certas criações devem apenas ser amparadas nas mãos de seus criadores. Depois de games completamente equivocados, Rayman está de volta em Origins, que terá versão para Wii e chega às lojas até o final do ano. Com um estupendo visual, resultado de uma nova engine, a Ubi Art, o game é uma reimaginação da série feita pelo seu criador, o francês Michel Ancel. O foco da jogabilidade está nas relações cooperativas entre Rayman e Globox. Cada um possui habilidades específicas que precisam ser utilizados em momentos específicos. Unindo a tradição dos games de plataforma – e seu expoente máximo, a série Mario – com um design de fases vívido e inspirado, alguém tem dúvida de que Origins será um dos grandes games do ano?



The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nintendo – Final do ano

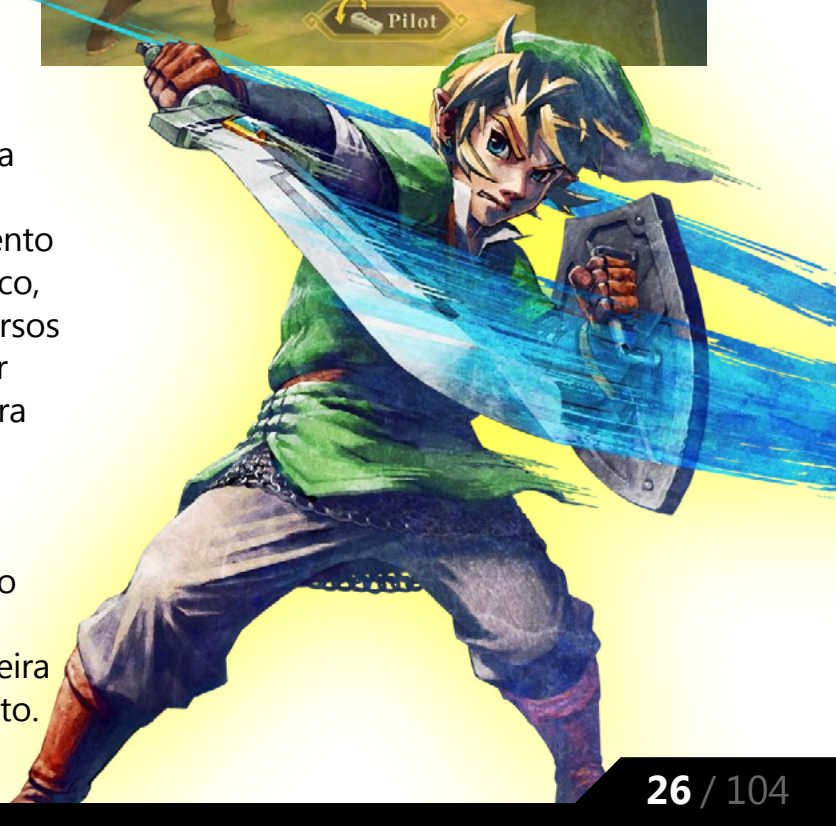


Se a apresentação de Skyward Sword na E3 2010 não havia sido aquelas coisas, esse ano a série se redimiu de maneira brilhante. Com a disponibilidade de três demos grandiosas, o game mostrou que pode sim ser um dos melhores games da história da franquia.
Na primeira das demos, a aventura começava em um vilarejo localizado acima das nuvens. De lá, três pássaros riscavam o céu em três cores: verde, vermelho e azul (seria essa uma referência à Triforce?). Em cada um desses pássaros, um personagem diferente o utilizava como montaria.

Ao que parece, a possibilidade de voar pelos ares parece ser um dos elementos centrais da jogabilidade, fazendo um uso privilegiado do Motion Plus para tornar os movimentos automaticamente reconhecidos: o pássaro voa na direção que você apontar o Wii Remote e ganha velocidade conforme você movimenta o controle na vertical. Um toque no botão A causa uma espécie de sprint e puxar o botão B diminui a velocidade para permitir fazer as curvas com mais precisão.



Já a segunda demo nos mostrou o Sky Temple, onde pudemos observar em detalhes a maneira com que as dungeons serão construídas. O caminho seguido pela equipe de desenvolvimento parece adotar um esquema mais robusto e tático, exigindo que o jogador consiga utilizar os recursos de jogabilidade de várias formas diferentes. Por fim, ainda foi disponibilizada uma batalha contra um chefe, Ghirahim, que se movimentava de forma bastante ágil e desafiadora. Assim, foi possível perceber que atacar movimentando o Wii Remote como um louco não vai surtir muito efeito dessa vez: para se sair bem é necessário realizar defesa e ataque combinados e de maneira estratégica. Caso contrário, o fracasso será certo.



Essa também foi a primeira vez que pudemos conhecer um pouco mais sobre o enredo, que até então parecia um mistério completo. Segundo informações, o game começa na terra de Skyloft, localizada muito acima dos outros mundos.
As pessoas que vivem em Skyloft não sabem o que há abaixo de sua terra e viveram sempre receosas sobre o que encontrariam lá. É então que em um de seus vôos sobre pássaros, Zelda (com um visual totalmente diferente) é derrubada lá de cima por um furacão e acaba sendo engolida por um ser estranho. Sem muita escolha, Link decide resgatar Zelda, contando com a ajuda de Phi, o estranho ser que guia nosso personagem na transição entre o mundo terrestre e o mundo situado nas alturas. Durante a aventura vamos conhecer como foi o processo de fabricação da Master Sword, mostrando que os eventos de Skyward Sword se situam antes de Ocarina of Time.





Promissor e com desenvolvimento bastante avançado, Skyward Sword deve ser lançado no final de 2011 e deixou bem claro, segundo palavras do próprio Miyamoto, que está sendo desenvolvido para ser o melhor game da franquia já lançado. Missão difícil, mas parece não haver limites para as inspirações criativas da equipe de desenvolvimento e para a série como um todo, que sempre consegue se renovar. Enquanto isso, ficamos na expectativa.







3DS

Análise

Dead or Alive: Dimensions

por ***Romero Araujo Filho***

Revisão: Carlos Heinecke e Rodrigo Estevam
Diagramação: Victor Olavo Roca

Eu joguei SSF4 no lançamento, praticamente. E confesso que gostei bastante do jogo, embora tenha achado algumas falhas nele. Ao saber que, poucos meses depois, teríamos um Dead or Alive chegando na recente biblioteca de jogos do 3DS, a primeira coisa que pensei foi: "será que vai ser tão bom quanto SSF4?". Pois bem, me surpreendi bastante com o resultado final.

A idéia principal de DoA:D é criar um campo de luta 3D, assim como Virtua Fighter. Caso você queira, pode usar a área toda do campo para lutar, atirar seus inimigos no chão, fora do ringue, etc. Além disso, o jogo possui o maior elenco de qualquer DoA: 25 personagens.
O sistema de batalha é muito simples e fácil de entender e permite ao jogador criar vários combos. Cada personagem tem seus chutes e socos básicos, e ao se apertar um botão juntamente do direcional ou da alavanca, se permite criar variações de golpes. O sistema de controle do jogo é suficientemente bom, e a maioria dos jogadores não devem ter grandes problemas para se adaptar a ele.
O efeito 3D também funciona muito bem, acredito que melhor do que em SSF4, por causa da já citada ambientação móvel do jogo. Além disso, a arena de luta lembra bastante a da série Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi, com ambientes mais interativos.



O jogo também disponibiliza um modo de história, chamado de Chronicle Mode, envolvendo épicas cenas de batalha, e cutscenes maravilhosas. Nele se tenta explicar a história dos outros jogos, embora seja feito de maneira confusa, por causa do resumo. É como um jogo da série Lego: quem viu os filmes entende perfeitamente, quem não viu fica meio perdido. Eu demorei 4,5 horas para terminá-lo. Existem também outros modos, como o Modo Arcade, onde você escolhe uma série de inimigos para lutar, devendo derrotar a série mais nova para desbloquear o conjunto seguinte (quando você termina esse modo, tem uma surpresa MUITO bacana para os fãs da Nintendo), o Modo Survival, que já é nosso velho conhecido, Free Play, onde você escolhe dois lutadores e luta contra o computador, além do Modo de Treino, onde você pode melhorar suas habilidades. Inclusive, diariamente estão sendo liberados novos desafios para o modo de treino, além de roupas novas para suas lutadoras (sim, DLC desde o primeiro dia do lançamento).





Mais um toque bacana do jogo são os modelos 3D, onde você pode capturar seus lutadores e colocar em dioramas. Antes que a dúvida bata em sua cabeça, o sistema funciona muito melhor que os figurines de SSF4. Existem 999 no jogo, e você os obtém após ganhar algumas lutas, vencer sob algumas condições, liberar personagens, usar o Street Pass, etc.
O sistema de jogo online também funciona muito bem. Além do modo local, existe um modo wifi, que possui um ranking mundial de jogadores. O problema é que, por enquanto, o ranking está bugado. Eu já perdi pontos após ganhar uma partida (!), e outras vezes o jogo saiu da internet, e eu perdi mais pontos... Por outro lado, não existem os lags que atrapalhavam minha jogatina de SSF4.









De forma geral, podemos dizer que esse é o melhor jogo de luta do 3DS, e acredito que continue sendo por muito tempo. Já gastei algumas boas horas jogando, e continuo interessado, sempre motivado a melhorar. Sem dúvida, a Tecmo fez um excelente trabalho ao trazer essa bela franquia (que já tem quase 15 anos) para o 3DS!

PS: Sim, o jogo usa o giroscópio embutido do 3DS. E vocês já podem imaginar de que maneira...



Prós

- Bom replay
- Uso interessante do 3D
- Mais um excelente jogo de luta para o 3DS, em pouco tempo de vida do portátil
- Vários modos de jogo

Contras

- Eventual presença de fantasmas na tela, ao se usar o 3D no máximo
- Poucos personagens (fui influenciado pela quantidade imensa de SSF4)
- Modo história é muito curto



NOTA FINAL

9.0

Dead or Alive: Dimensions (3DS)

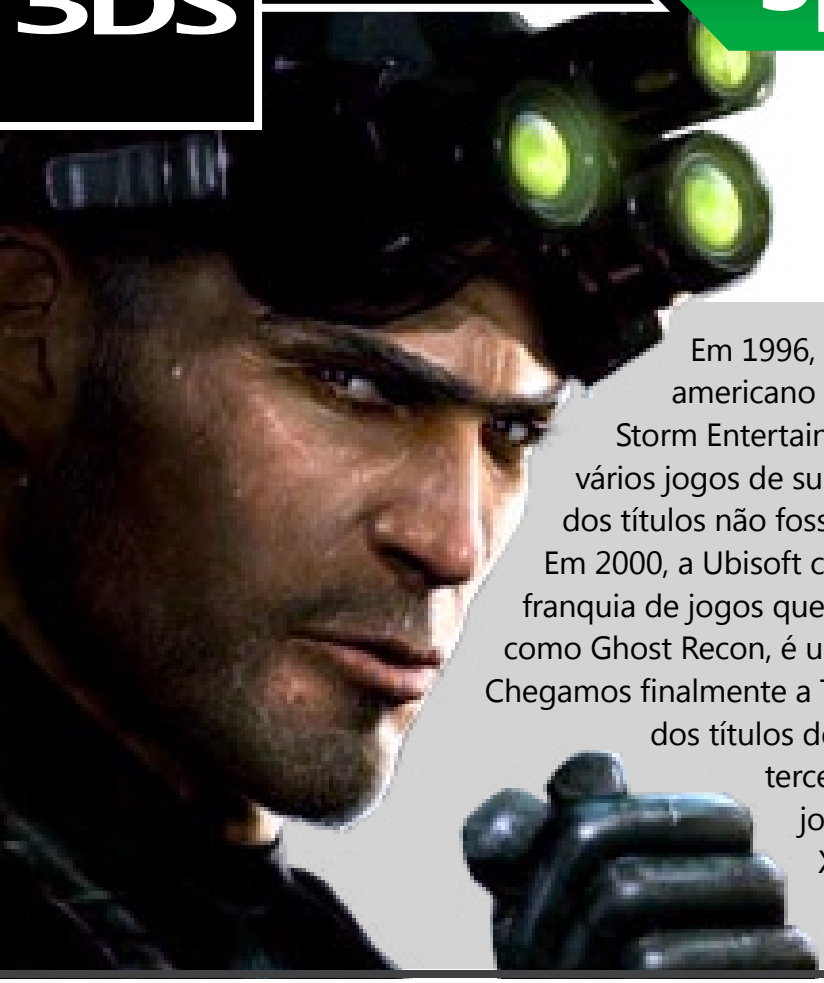
Gráficos **9,5** | Som **8,0**
Jogabilidade **10** | Diversão **9,0**

3DS Análise

Tom Clancy's Splinter Cell 3D

por ***Paula Travancas***

Revisão: Filipi Gustavo e Rafael Neves. Diagramação: Guilherme Vargas



Em 1996, um certo Thomas "Tom" Leo Clancy Jr., escritor americano de livros de espionagem, foi co-fundador da Red Storm Entertainment, desenvolvedora de games que estampou vários jogos de sucesso com o nome Clancy, mesmo que muitos dos títulos não fossem nem remotamente baseados em seus livros. Em 2000, a Ubisoft comprou a Red Storm, mas deu continuidade à franquia de jogos que carrega o nome de Tom Clancy. Splinter Cell, assim como Ghost Recon, é uma série à parte dentro da franquia Tom Clancy. Chegamos finalmente a Tom Clancy's Splinter Cell 3D, que, além de ser um dos títulos de lançamento do Nintendo 3DS, é um remake do terceiro Splinter Cell, cujo subtítulo é Chaos Theory. O jogo, aclamado pela crítica, saiu originalmente para Xbox, PlayStation 2, Gamecube e PC, além das suas encarnações portáteis para Nintendo DS e N-Gage.

Sam Fisher, agente da Third Echelon, divisão de operações secretas da NSA (Agência de Segurança Nacional dos EUA), precisa apenas impedir a Terceira Guerra Mundial através de suas missões de infiltração. China, as Coréias e o Japão enfrentam um clima extremamente tenso, já que este último criou uma força de defesa, o que quebraria o acordo mundial feito após a Segunda Guerra. Além disso, Sam é incumbido da tarefa de impedir que os Mass Kernels, um tipo de algoritmo criado para enfraquecer eletronicamente as defesas dos Estados Unidos e facilitar ataques terroristas, caiam em mãos erradas. Fisher terá que encarar missões em dez locais espalhados pelo mundo, desde a Coréia até o Panamá, para reestabelecer a ordem no mundo.



Tom Clancy's Splinter Cell 3D nos foi gentilmente cedido para análise pela Iguana Mall. www.iguanamall.com.br





Splinter Cell 3D tem seus méritos, mas empalidece bastante se comparado com a versão de Xbox. Os gráficos até são fiéis ao original, ainda que mais fracos: tem-se a impressão de que o hardware do portátil não foi usado com todo seu potencial. As CGs, por outro lado, são de impressionar e contam com uma ótima dublagem, mas não possuem legenda. Devido à trama complexa e cheia de termos técnicos, isso pode tornar bastante difícil a compreensão dos diálogos e, consequentemente, da história como um todo. Por ser um jogo de *stealth*, o aspecto geral é bastante escuro, já que se esconder nas sombras é parte crucial da jogabilidade. Para saber se está visível para os inimigos, na parte superior da tela há indicadores de iluminação sob a qual Fisher se encontra e de quanto barulho está fazendo. No entanto, como a tela do 3DS reflete muito a claridade ambiente, tornando difícil enxergar perfeitamente em lugares com iluminação um pouco mais forte, muitas vezes esses indicadores são o seu único parâmetro para identificar se está ou não fora da vista e dos ouvidos dos inimigos. O efeito 3D é sutil e até bem empregado, mas infelizmente é bem frequente "perder" o 3D de vista e às vezes os objetos muito "à frente" dão um certo ruído visual.

Os controles, de maneira geral, foram bem adaptados para o mais novo portátil da Nintendo, tendo em vista que foram originalmente pensados para o Xbox e seu controle repleto de botões. O Circle Pad responde muito bem, dando ao jogador o controle total sobre a direção e a velocidade das caminhadas de Sam Fisher. Selecionar armas é bastante prático, bastando tocar na opção desejada na tela inferior. Já o menu de ação é bem pouco prático, tornando até a atividade de abrir uma porta complicada. A câmera, por sua vez, pode deixar muita gente frustrada, já que é bem complicado "domesticá-la". Para movê-la ou mirar com qualquer arma, são usados os botões A, B, Y e X, que não dão conta da tarefa. A câmera pode ser o maior dos seus contratempos nesse jogo, já que a inteligência artificial dos inimigos, uma das marcas tão fortes da série Splinter Cell, parece ter perdido dezenas de pontos de QI. Seus adversários são tão burros que quase dispensam a criação de qualquer estratégia ou o uso de aparelhos mais interessantes que a visão noturna.



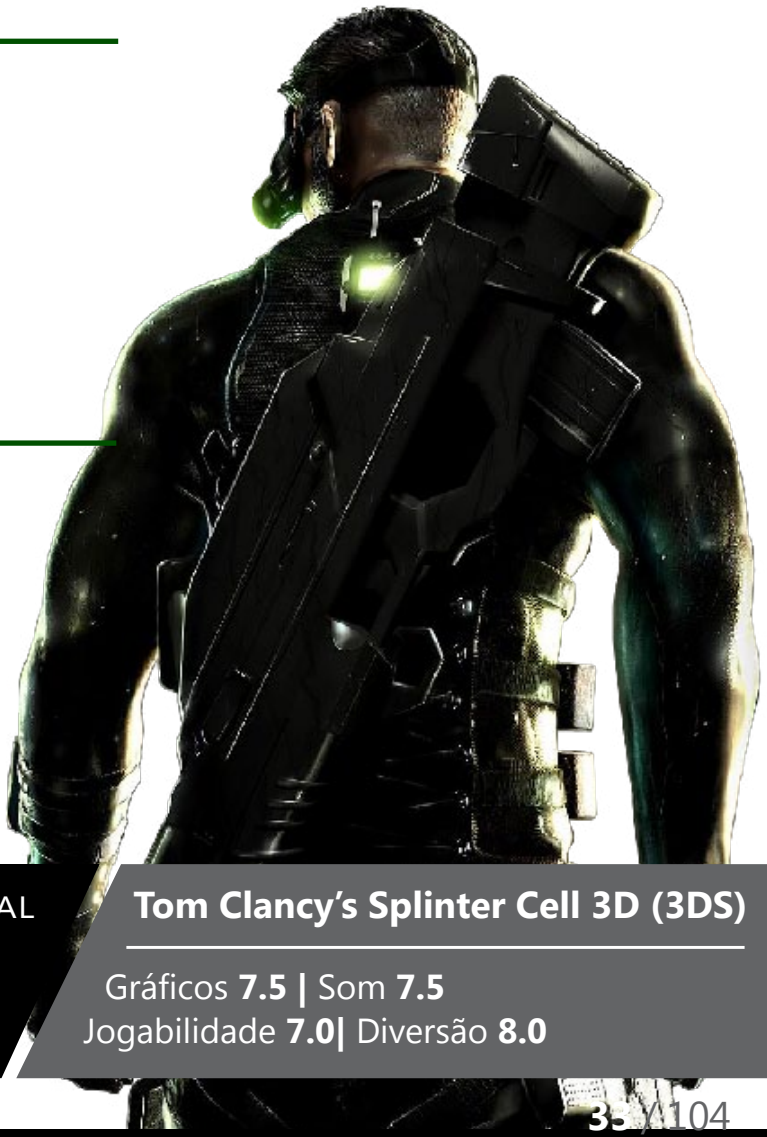
Algumas pequenas, porém interessantes, adições são os puzzles para arrombar fechaduras e hackear computadores, em que o jogador terá que utilizar sua inteligência espacial para descobrir qual das peças disponíveis se encaixa no pedaço de cubo cortado de maneira cada vez mais complexa. Para usar o Optic Cable, basta mover o 3DS que o giroscópio do portátil fará o resto, mostrando o que há do outro lado da porta como se ela estivesse realmente à sua frente. O novo polimento de Splinter Cell 3D, infelizmente, não é o suficiente para suprir a falta de fases adicionais ou dos modos multiplayer e co-op, que existiam na versão original. No geral, é um bom jogo de stealth, mas não vale nem um pouco a pena para quem já viu o que Chaos Theory podia fazer. Fãs da série provavelmente se decepcionarão, mas para aqueles que mal podem esperar para se esgueirar pelo escuro em 3D, Tom Clancy's Splinter Cell 3D é uma boa pedida que proporcionará várias horas de missões de espionagem.

Prós

- Belas CGs
- Uso inteligente da tela de toque
- Bom aproveitamento do efeito 3D e do giroscópio
- Trama complexa e interessante, com direito a *plot twists*!
- Design de níveis competente

Contras

- As CGs não têm legenda
- A câmera é dificíl de controlar (leva um tempo até que se pegue o jeito)
- Ausência de modos Multiplayer e Co-op
- Gráficos in-game não acompanham o potencial do 3DS
- Menus de ação pouco práticos



NOTA FINAL

7.0

Tom Clancy's Splinter Cell 3D (3DS)

Gráficos **7.5** | Som **7.5**
Jogabilidade **7.0**| Diversão **8.0**

Wii

por ***Alveni Lisboa***

Revisão: Daniel Moisés e Lucas Oliveira.
Diagramação: Caio Domingues



Coletânea de joguinhos simples para demonstrar a capacidade do Wii Motion Plus. Essa é a melhor definição de Wii Play: Motion. O game é uma sequência melhorada de Wii Play, lançado em 2006, que vinha em um pacote contendo um Wiimote. Este vem em um pacote contendo o Wii Remote Plus (controle com um Wii Motion Plus integrado). Junte os amigos e coloque os Miis nas mais variadas situações.

Precisão e simplicidade



Wii Play foi um dos jogos mais vendidos da história, mas só vendeu tanto porque vinha acompanhado de um Wiimote. O jogo era bem fácil, tinha objetivos simples e após 3 ou 4 jogadas, ninguém mais agüentava vê-lo pela frente. Com esta sequência a coisa é semelhante. Wii Play Motion continua com joguinhos simples, divertidos e enjoativos. O grande diferencial é a maior quantidade e a complexidade dos mini-games. Inicialmente você tem apenas três mini-games para jogar: Cone Zone, Skip Skimmer e Veggie Guardin'. Os outros nove são liberados conforme você for ganhando medalhas, obtidas ao atingir a pontuação mínima necessária. Não espere uma mecânica apurada ou um alto desafio: tudo em Wii Play Motion foi feito para o público casual. Espere muitas cores e confetes saltitando na tela quando você ganha e carinhas tristes quando perde. Os gráficos, como já esperado, são "fofinhos" e com características cartunescas - idênticos àqueles que já vimos em outros jogos, como Wii Sports e Wii Party. É claro que o Wii não tem um potencial gráfico elevado, mas até o 3DS faz gráficos muitíssimo superiores aos apresentados. A parte sonora é indispensável em party games e nesse quesito Wii Play: Motion cumpre seu papel. Não há nada que nos deixe de queixo caído, mas as músicas e os efeitos são empregados de forma eficiente. Certos efeitos foram reaproveitados de outros jogos, o que pode ser interpretado de duas maneiras: preguiça da Nintendo (o que eu duvido) ou como uma forma de criar uma identidade sonora com os games anteriores da família "Wii alguma coisa".

Veja abaixo cada mini-jogo detalhado:



Cone Zone

Seu Wiimote vira uma casquinha e sua missão é equilibrar as bolas de sorvete colocadas por colheres que surgem no céu. O sorvete vai se acumulando e tornando a sua missão cada vez mais difícil. Dependendo da sua habilidade, a pilha pode ficar tão alta a ponto de sair do planeta! Queria saber quem comeria tanto sorvete assim... Alguém se candidata?



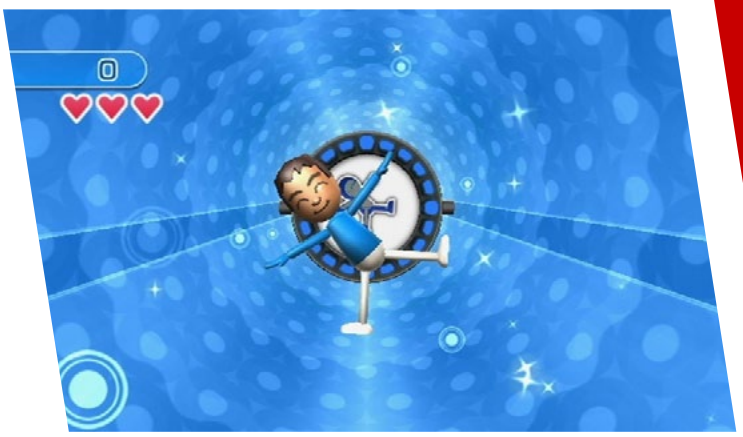
Skip Skimmer

Aqui seu objetivo é fazer com que pedras repiquem o mais longe possível dentro de um lago. Todo mundo já deve ter brincado disso alguma vez na vida. O tipo de pedra escolhido, a força e o ângulo de inclinação do arremesso influenciam na distância que ela atinge. É basicamente o mesmo esquema do jogo do disco de Wii Sports Resorts. Só tome cuidado com a força, senão a pedra afunda direto...



Veggie Guardin'

Proteja os vegetais do ataque de toupeiras. Sabe aqueles brinquedos de shopping que o objetivo é bater com o martelo em coisas ou bichos? É basicamente o mesmo aqui. Ele é o mais "complexo" dos jogos iniciais. Cuidado para não martelar a cabeça dos Mii incautos que aparecem no meio da ação.



Pose Mii Plus

Evolução do Pose Mii, presente no primeiro Wii Play. Aqui o seu controle vira o seu Mii. O objetivo é "encaixar" o Mii na posição determinada. Ele faz a pose e você tem que mexer seu Wiimote para fazê-lo passar pelo buraco. Lembra aquele quadro do programa do Faustão, o "De Cara no Muro"? É exatamente aquilo, só que mais fácil e sem o risco de se molhar.



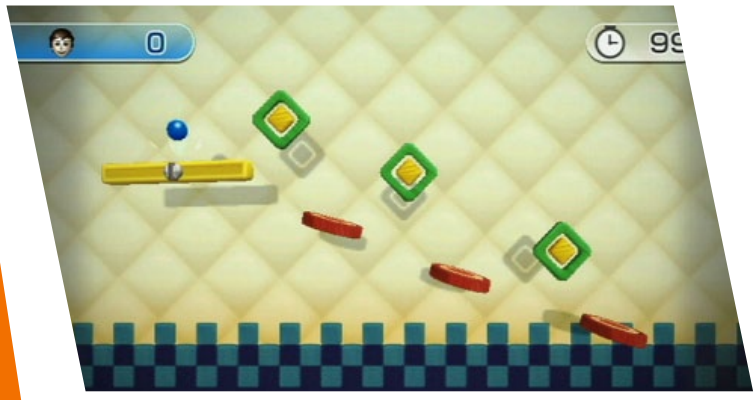
Trigger Twist

Evolução do Shooting Range do Wii Play clássico. Aqui não há tanta novidade em relação ao que já vimos em vários jogos de tiro para Wii. Talvez por isso, este game seja um dos que passam despercebidos pelos jogadores de Play Motion. Ter que tirar a mira da tela para enxergar os inimigos funciona bem em um portátil como o 3DS, mas é trágico em um jogo de Wii. Depois de "perder" a mira fora da tela é muito difícil retomá-la para acertar os alvos que surgem rapidamente na tela.



Jump Park

Sabe os pula-pulas de festa de criança? Este jogo segue um princípio parecido. Você tem que pegar o máximo de jóias possíveis e para isso deve rebater nas paredes acolchoadas. A inclinação da personagem influencia na direção que ela vai. Ao coletar 100 jóias, é só correr para o abraço (ou, nesse caso, pular até o "círculo de chegada").



Teeter Targets

Aqui você deve destruir os alvos acertando uma bolinha de metal. Lembra bastante os jogos de pinball com leves pitadas de quebra-cabeça. "E agora, como eu vou acertar aquele alvo?". Os controles são tão precisos que parece que você está equilibrando a bolinha em uma folha de papel.



Wind Runner

É a corrida do guarda-chuva. Segure o seu Wiimote como um guarda-chuva: abra-o, aproveite o vento para ganhar velocidade sobre seus patins e pegue o maior número possível de jóias espalhadas pelo cenário. De acordo com o ângulo do controle você consegue maior ou menor velocidade, além de saltos mais altos e quedas suaves.



Spooky Search

Os Caça-Fantasmas (Ghostbusters) voltaram, pelo menos no Wii Play Motion! Este criativo jogo consiste em capturar fantasmas espalhados pela sala, mas - diferente de Luigi's Mansion em que os fantasmas estão lá na tela - aqui eles estão bem aí atrás de você. Conforme você anda e aponta, o Wiimote emite sons avisando que um fantasma está pronto para ser preso. Os outros jogadores ajudam com as suas armas a aprisionar as almas penadas em uma espécie de caixa. É de longe o jogo mais inovador e divertido.



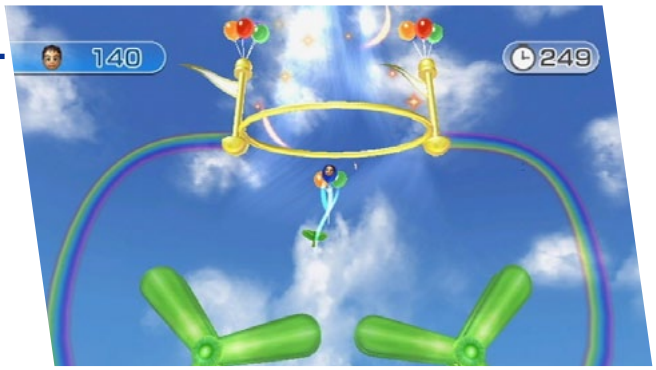


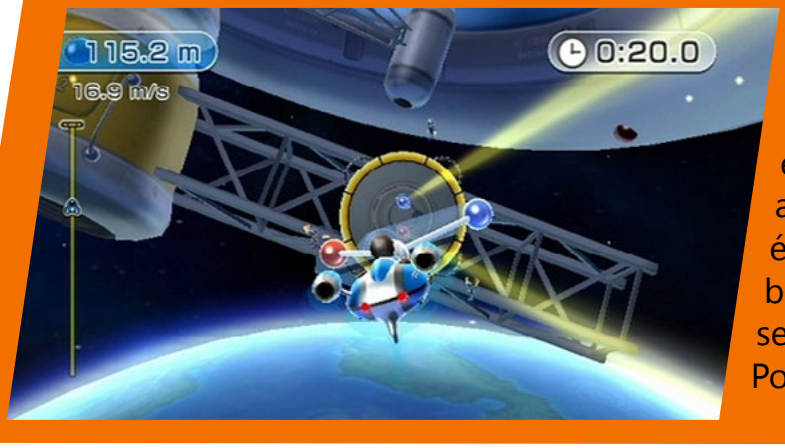
Treasure Twirl

Vamos à caça ao tesouro? O objetivo desse jogo é coletar os tesouros no fundo do mar. Seu controle vira uma espécie de "carretel": conforme você o gira, a corda é liberada e seu personagem vai afundando. Você deve desviar das águas-vivas e levar o tesouro até a superfície. Não sei quanto a vocês, mas eu dei um nó na cordinha do meu Wiimote que quase prendeu a circulação dos meus pulsos.

Flutter Fly

Aqui você deve abanar balões até cruzar a linha de chegada. Você precisa desviar de obstáculos, passar entre anéis e fugir de pássaros que querem estourar seus balões. A ideia, que não é boa na teoria, funciona ainda pior na prática. Haja pulso para ficar sacudindo o Wiimote desesperadamente durante minutos...





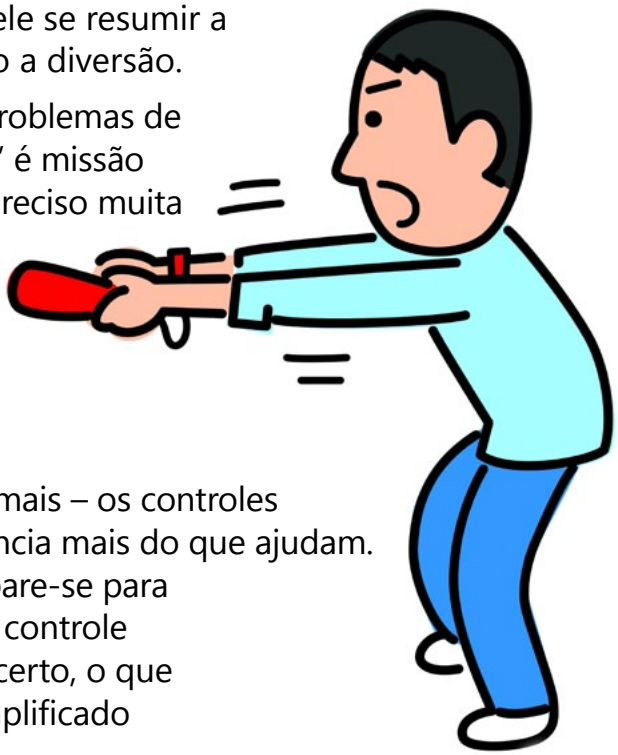
Star Shuttle

Aterrisse a nave na plataforma. O seu Wiimote é a nave e os botões servem para controlar a velocidade e a direção da propulsão. Este é o mini-game mais difícil de jogar. Atracar a bendita nave exige uma precisão absurda e será necessária muita prática para conseguir. Por sorte este é o último game liberado.

Um pouco divertido, mas nem tanto...



Há games bem divertidos: o Skip Skimmer, o Wind Runner e o engraçado Spooky Search. Confesso que perdi vários minutos tentando fazer a pedrinha quicar na água mais vezes que meus desafiantes. Apostei várias corridas em Wind Runner (não perdi mais depois que peguei a manha!). Ri bastante com meus amigos procurando um fantasma atrás do sofá e ao lado da mesa do telefone. Outros me chamaram atenção pela criatividade, como Treasure Twirl e Jump Park. O primeiro tem o problema dos controles, já mencionado. Ficar girando o controle não é nada agradável para seu pulso. O segundo funciona bem, mas peca pela simplicidade. É até interessante variar os ângulos para conseguir pegar as jóias, mas o fato dele se resumir a isso acaba restringindo a diversão.



A maioria, porém, se destaca pela mediocridade ou problemas de jogabilidade. Acertar as toupeiras em Veggie Guardin' é missão impossível quando o nível de dificuldade fica alto. É preciso muita precisão para adivinhar e, principalmente, acertar em qual dos cinco buracos a maldita toupeira vai sair. Várias vezes eu queria acertá-la e acabei martelando um Mii por engano. O Flutter Fly, só consegui jogar duas vezes: na terceira, o meu pulso pediu arrego. Teeter Targets funciona como um "puzzle-pinball", mas se torna repetitivo demais – os controles excessivamente precisos também estragam a experiência mais do que ajudam. A mais frustrante experiência é a do Star Shuttle. Prepare-se para contorcer seu pulso e ficar com vontade de atirar seu controle no chão. É quase impossível encaixar a nave no local certo, o que vai completamente contra o estilo descontraído e simplificado dos outros jogos. E aí aparece a inevitável frustração...







Enjoativo, mas melhor que o primeiro

Como já dito anteriormente, a vida útil do jogo é curta devido à simplicidade. A não ser que você e seus amigos sejam extremamente competitivos (um queira bater o highscore do outro) dificilmente você jogará um game mais de três vezes – salvo raras exceções. Apenas alguns dos mini-games têm possibilidade de reunir quatro jogadores. Se você joga sozinho ou em dupla, não há mal algum nisso. Agora, se sua família é grande ou você tem muitos amigos, acaba sendo tedioso jogar de dois em dois.



Wii Play: Motion vale o investimento apenas para quem precisa de um controle extra. Ele não é um grande jogo e nem se propõe a isso. No entanto, supera em muito o seu antecessor. Se você já tem um Motion Plus, não vale à pena pagar US$ 40-50 dólares por um jogo que só será jogado quando a casa estiver cheia. É mais vantagem comprar o acessório separado, que custa a metade do preço, e aguardar o esperadíssimo "The Legend of Zelda Skyward Sword", que certamente é o título mais expressivo que vai usar o excelente, mas pouco explorado, acessório.

Prós

- Wii Remote Plus
- Multiplayer divertido por algumas horas



Contras

- Casual ao extremo
- Enjoativo e curto
- Poucos mini-games realmente divertidos

NOTA FINAL **6.0**

Wii Play: Motion (Wii)

Gráficos **5.0** | Som **6.0**
Jogabilidade **6.0** | Diversão **7.0**

Kid Icarus™ UPRISING

3DS



por ***Ricardo Syozi***

Revisão: Rafael Neves e Sérgio Oliveira. Diagramação: Paula Travancas

Pit é um personagem peculiar. Ele conseguiu se tornar um importante personagem do mundo Nintendo, mas, até hoje, estrelou apenas um único game no saudoso NES em 1987 (veja a Box). Quando finalmente fez sua reaparição, não foi em um game próprio, mas em um game de luta envolvendo todos os grandes personagens da Big N e alguns convidados (todos sabemos o nome desse game, né?!). Agora, após muitos apelos de fãs, Kid Icarus ganhará um novíssimo game que, provavelmente, manterá pouco de sua versão 8 bits, mas manterá toda a essência do personagem no Nintendo 3DS.
Kid Icarus: Uprising vem aí.

Voando baixo



Sem dúvida, uma das grandes surpresas na E3 de 2010 foi a repentina aparição de Pit em um trailer de game para o 3DS. A frase dita por ele, "Desculpe por tê-los feito esperar", foi simbólica para o momento de revival de muitas séries da Nintendo. Assim, foi anunciado oficialmente o game Kid Icarus: Uprising que promete trazer Pit ao mundo 3D com todo o seu voo e estilo.



O game promete dar aos fãs saudosistas muitas das características do game do herói no NES, mas também pretende apresentá-lo a uma série de novos gamers que conhecem Pit apenas de Super Smash Bros Brawl. Em essência, Kid icarus: Uprising é bem parecido com Sin & Punishment: Star Sucessor (Wii). A visão é em terceira pessoa, será focado em tiros – um shooter – e em certos momentos poderemos usar a espada/arco de Pit para ataques mais próximos a nossos inimigos. A grande diferença entre um game e outro é que Uprising não será totalmente "on-rails", quer dizer, você poderá movimentar Pit pelo cenário (ao menos em grande parte do game) da forma que quiser. Basicamente, a progressão do jogo é em trilhos, mas a movimentação para desviar dos inimigos é livre, mas isso é apenas durante os estágios aéreos. Em terra-firme, a movimentação é totalmente livre.

O mais bacana é saber que o efeito 3D do game será muito importante para notarmos a diferença de distância entre nós e nossos inimigos. A imersão será enorme, nos sentiremos nos céus quando Pit estiver voando e atirando com seu arco, mas também sentiremos o chão frio quando estivermos enfrentando os inimigos em terra firme. Teremos que calcular a mira, os reflexos e as espadadas para garantirmos os acertos. Tudo será real e milimétrico. Com tudo isso em mente, é óbvio acreditarmos que a aventura será ininterrupta, com bastante ação e um sistema de pontuação desafiador. Imagino que um ranking online seria algo a se pensar para exibirmos nossos recordes ao redor do mundo.



Seguidor (es) de Palutena

A história girará em torno de Pit que ganha poderes e a capacidade de voar graças à deusa da luz Palutena. Ele deverá enfrentar todas as forças da vilã Medusa para restaurar a paz no mundo e voltar a viver em harmonia com tudo e todos. No trailer exibido durante a E3 deste ano, um novo personagem dá as caras para ajudar e ser ajudado por Pit. Ele parece um daqueles cara bombados e comuns de games como Golden Axe e Darksiders. Até sua personalidade lembra rivais famosos como Vegeta de Dragon Ball Z e Knucles de Sonic, mas esperamos que as semelhanças sejam apenas superficiais.

Bom, a história é simples, a luta entre o bem e o mal será evidente, mas não podemos esquecer que o game possuirá fortes referências à mitologia grega, o que, com certeza, dará mais profundidade ao enredo. Além disso, muito da filosofia grega poderá ser usada para dar toques sensacionais à história e às evoluções dos personagens no decorrer do game.

Somando à história, ao gameplay que parece ser muito envolvente, e ao efeito 3D, teremos a adição de um inédito modo multiplayer para seis jogadores em times de três. Nele, os jogadores serão soldados dos times Dark ou Light que se enfrentarão em batalhas frenéticas para ver quem é o melhor. Um deles será algo como um guardião (muitas vezes o próprio Pit) que precisará ser derrotado para o time Dark vencer, ou ajudar a derrotar todos os adversários para que o time Light possa se consagrar o vencedor. Esse modo será muito divertido e corrido. Haverá um arsenal bem variado para se encaixar no gosto de cada jogador, há armas de longa e curta de distância, por exemplo. A opção multiplayer será uma ótima adição ao game, só esperamos por partidas online.





O anjo, Pit

Sua primeira aparição, em 1987, fez do guardião de Palutena um símbolo para o NES. Apesar de jovem, é corajoso e líder do exército da deusa, logo, é ele quem comanda os Centuriões. Pit é famoso por ter resgatado Palutena da Medusa e ter coletado os Três Tesouros Sagrados. Mas como ele foi capaz de salvar Angel Land, seu lar? A principal habilidade dele é o arco de Palutena, que também vira espada, mas isso é exclusivo de Super Smash Bros. Brawl (Wii) até Kid Icarus Uprsinig ser lançado. Detalhe que Pit também aparece no Tetris para NES, ao fim do jogo, o anjo é visto tocando violino junto a outras estrelas da Nintendo. Em Melee (GC), ele possui seu próprio troféu, enquanto a extinta série animada Captain N também o homenageia.





Anjos e demônios em cima da sua mesa

Kid Icarus Uprising usa os cartões de AR (Realidade Aumentada) de uma forma interessante, visto que poucos games do 3DS fazem uso da tecnologia. Quando a câmera do aparelho detecta certos cartões especiais do jogo, os personagens do game irão "brotar" em cima da superfície e travar duelos. Se você terá controle sobre as batalhas em realidade aumentada ou não ou como elas intervirão no jogo, ainda não sabemos, mas esperamos novidades interessantes.

O verdadeiro game de lançamento do 3DS

Muitos concordam comigo que o 3DS possuiu uma line-up pobre para a grandiosidade de seu hardware e da ambição da Big N. De pouco em pouco, bons games vão chegar para o portátil, mas creio fortemente que Kid Icarus: Uprising é o "verdadeiro game de lançamento do 3DS". Digo isso pelo fato de ele, aparentemente, ser um game feito para o 3DS em toda a sua magnitude. Com o "feito para" quero dizer que ele foi criado e idealizado para usar todo o poder da nova máquina.

O efeito 3D será surpreendente, os gráficos já se mostram lindos com seus cenários vastos e chefes gigantescos, a jogabilidade parece estar redondinha e a dublagem empolga. Tudo isso só será comprovado quando o game for lançado ainda neste ano - confirmado pela Big N, mas já me disponho a apostar com quem quiser que o game será um sucesso de crítica e público

É esperar para ver o Uprising de Pit e os soldados de Palutena.

EXPECTATIVA
5

Kid Icarus: Uprising (3DS)

Project Sora / Nintendo
Gênero: Third-person shooter

Lançamento: 2011

NINTENDO BLAST 3 ANOS



Venha fazer parte da **Equipe Nintendo Blast!**

VAGAS PARA NEWSPOSTERS

MAIS INFORMAÇÕES

INSCREVER-SE









por ***Jaime Ninice***

Revisão: Lucas Oliveira e Sérgio Oliveira. Diagramação: Gustavo Assumpção

Da Space World à E3: A Nintendo e os grandes eventos

É longa a história das grandes feiras e eventos de divulgação do setor de entretenimento eletrônico pelo mundo. Citações não faltam: E3, Consumer Electronics Show, Tokio Game Show, Games Convention, Space World, European Computer Trade Show, Game Developers Conference, dentre outras. Com sua proposta em apresentar as principais novidades; além de reunir em um mesmo local, e no mesmo período, todas as maravilhas tecnológicas que serão lançadas nos próximos meses; as feiras de videogame consistem em eventos importantíssimos para a indústria, que permanece em grande ascendência.

A Nintendo sempre esteve presente em inúmeras dessas feiras, apresentando sua marca de qualidade e inovação por onde quer que passasse e dando especial atenção à maior e mais notável dentre todas elas, a E3. Porém, antes do auge dessa como feira mundialmente importante, a Big N mantinha uma feira própria, que divulgava suas principais novidades e promovia assuntos mais relevantes ao seu interesse.

Vejamos os acontecimentos mais marcantes que antecederam essa onda da E3, passando pelos resquícios da Nintendo Space World, até alcançar os melhores momentos da nipônica Nintendo na atual Electronic Entertainment Expo.

A Space World

Antes mesmo de o mundo se render aos encantos da E3, a Nintendo já contava com um espaço reservado para a divulgação de seus produtos e franquias em sua terra natal, com coletivas de imprensa, demonstrações de jogos em uma galeria, e tudo o mais que caracterizava uma grande e animada feira de games.

A Nintendo Space World, Annual Shoshinkai Software Exhibition em seu nome oficial, tinha como sede o Centro de Convenções Makuhari Messe, de Tokyo. Apesar do título, não era um evento que



Linha do tempo Nintendo Space World

1991 – O Super Famicon (SNES) é destaque da feira. Títulos como Final Fantasy IV e The Legend of Zelda: A Link to the Past, projetam brilho nos olhos de milhares de jogadores presentes.

1992 – São anunciados: Super Mario Kart, F-Zero, Tiny Toons, Jungle Wars e Super Mario Paint, que com seu mouse mostram as novas possibilidades do Super Famicon.

1993 – Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo na época, anuncia o sucessor do SNES, chamado na época de Project Reality.

1994 – O então presidente da Nintendo anuncia um novo videogame portátil, o Virtual Boy, com especificações e futuros lançamentos. O antes Project Reality ganha agora um novo nome: Ultra 64.

1995 – São apresentadas as primeiras imagens de jogos do agora oficial Nintendo 64. Entre eles: Super Mario 64, The Legend of Zelda 64, Super Mario Kart R, Star Fox 64, Pilotwings 64, GoldenEye 007 e Wave Race 64.

1996 – Muitos títulos são apresentados, 17 para Game Boy, 24 para SNES e 35 para o Nintendo 64, dentre eles os famosos Star Fox 64 e Blast Corps. São mostrados vídeos de jogos como 007 GoldenEye, Yoshi's Island 64, Mother 3 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

deveria ocorrer anualmente, tal com a E3, mas sim de acordo com os interesses da Nintendo, que decidia por vezes realizá-lo em meses como agosto ou novembro.

A Space World, tendo iniciado suas atividades no ano de 1989 e terminado em 2001, era realizada ao longo de 3 dias, no primeiro, aberto somente para pessoas ligadas à imprensa e membros da indústria de games, ocorriam as coletivas e principais anúncios e especificações para o futuro. Já os dias seguintes eram abertos ao público em geral, em forma de uma grande feira, para testar as novidades e principais títulos da empresa, bem como de suas second e third parties.

A E3: História

A principal feira do entretenimento eletrônico, Electronic Entertainment Expo, ou simplesmente E3, teve seu início em 1995, de 11 a 13 de maio no Los Angeles Convention Center - localizado numa das mais importantes cidades dos Estados Unidos no campo cultural e de negócios. Ela foi organizada pela Interactive Digital Software Association, no ano que coincidiu com o lançamento de uma nova geração de consoles, dentre eles o Sega Saturn, PlayStation, Virtual Boy e Nintendo Ultra 64.

A E3 veio com o propósito de atrair a mídia especializada e os principais produtores e desenvolvedores, para ser o principal palco de anúncios de cunho internacional das grandes empresas do entretenimento eletrônico. Costumava ser realizada na terceira semana do mês de Maio e englobava aproximadamente 5 dias, entre coletivas de imprensa, anúncios fechados, festas, além da própria feira, onde os visitantes poderiam testar as principais novidades que as empresas disponibilizavam para serem lançadas nos próximos meses, ou anos.

1997 – O acessório 64 DD é mais especificado, além de novas aparições de acessórios, agora para o Game Boy, como o Game Boy Camera e o Transfer Pak. Super Mario RPG 2, Pokémon Snap e Pokémon Stadium são os primeiros títulos prometidos para rodarem com a ajuda do leitor óptico 64DD.

1999 - Confirmados os lançamentos para o 64 DD, entre eles: F-Zero X Expansion Set; Japan Pro Golf Tour 64; Paint Studio [Mario Artist & Camera]; SimCity 64.

2000 – Revelação oficial do novo sistema portátil da Nintendo, o Game Boy Advance, com seus 32 bits, muitas cores, e alta performance de processamento que lançaram um novo "olhar" para os títulos de videogame que um portátil poderia gerar. Também foi a época em que a tão comentadada cena da batalha entre Link e Ganondorf foi apresentada, mostrando o poder do GameCube.

2001 – São revelados Super Mario Sunshine e The Legend of Zelda, sendo este criticado pelos jogadores mais saudosistas da série. Uma boa dose de títulos são mostrados para os atuais GC e GBA, como Super Smash Bros. Melee, Sonic Adventure 2, Pikmin, Star Fox Adventures: Dinossaur Planet, Metroid Prime, dentre outros.





O formato da feira estabelece um padrão: geralmente nos 2 primeiros dias ocorrem as coletivas de imprensa, em que as grandes produtoras realizam um discurso, falando de suas principais metas, conquistas e esperanças, apresentando ao público as suas principais novidades. Nos 3 dias seguintes acontecem os gloriosos dias de feira propriamente dita, com muitas filas, pessoas famosas andando para lá e para cá, muitas mulheres diversamente vestidas, jornalistas do mundo inteiro e uma biblioteca enorme de jogos que serão lançados, para serem testados. Uma verdadeira maratona!

Após o sucesso da feira em sua primeira edição, e com a confirmação para o próximo ano, a E3 se estabeleceu como o principal palco de revelação pelas empresas, de seus games, ao mundo. Grandes anúncios eram esperados para serem mostrados anualmente na E3, e isto acabou criando toda uma estrutura de programação, tanto para jornalistas como para a indústria em si.

Com o crescimento da indústria, a E3 tornou-se cada vez mais importante. Em 2005 a feira é transmitida pela primeira vez ao vivo pelo canal especializado G4. E a partir daí ganha mais prestígio e reconhecimento, tornando-se matéria obrigatória nos principais programas, revistas especializadas e na internet.

Linha do tempo - E3

1995 – Revelado o Projeto Ultra 64. Chega o Virtual Boy, que durou pouco mais de um ano; Anunciados: Chrono Trigger (SNES), Donkey Kong Country 2, Killer Instinct, EarthBound, Dracula X, Parodius e Donkey Kong Land.

1996 – O Game Boy Pocket é divulgado, 32% mais leve que o original. Foram mostradas demos jogáveis de Super Mario 64, Wave Race, Pilotwings 64 e Star Wars: Shadow of the Empire. A Epic Games apresenta a Unreal Engine.

1997 – É dado maior foco ao Nintendo 64 e sua inovação. Títulos novos como GoldenEye 007 e Banjo Kazooie, além de demonstrações das capacidades do aparelho com F-Zero 64 e avanços no novo Zelda, despertam o fato para o poderio do console.

1998 – A feira é tomada pelos monstrinhos de bolso da Nintendo, são mostrados os primeiros Pokémon para Game Boy, Red e Blue, febre instantânea; Nintendo revela o nome verdadeiro de seu novo Zelda, Ocarina of Time; Rare se consolida como uma das principais e inovadoras desenvolvedoras para a Big N, com Perfect Dark.

1999 – Project Dolphin é anunciado, o sucessor do Nintendo 64 agora não usará mais cartuchos, fato que tanto comprometeu o N64. Anunciados para o N64: Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, Mario Golf, Excitebike 64, Resident Evil 2.

E3 Media and Business Summit e a queda do formato

Após a E3 2006, representantes anunciaram uma mudança no formato da feira para algo considerado mais "profissional". Muitas pessoas conseguiam embarcar na E3 de alguma forma, mesmo sem estarem devidamente no meio jornalístico ou serem relevantes para a feira, ocasionando um desfoque. Assim, tornou-se válida a ideia, mesmo sem muita aprovação, de transformar a grande E3 numa feira menor, em que apenas um grupo ainda mais seleto convidados pertencentes à indústria e à imprensa poderiam ir.



A E3 Media and Business Summit passou a ocorrer em 2007 e 2008, para desespero de muitos. Agora, sem uma data precisamente definida, e em diversos pontos distantes uns dos outros, onde ocorriam diversas coletivas ao mesmo tempo em variados hotéis de Santa Mônica no estado da Califórnia, além da feira, agora no Banker Hangar com um espaço total inferior ao dos grandes estandes de produtoras do evento anterior, revelando-se um espaço vazio e pouco atrativo, tudo ao mesmo tempo, ainda sem as booth babes e demais atrações que as feiras do modelo antigo proporcionavam. Um caos total. Essa nova feira acabou não sendo proveitosa para nenhuma das partes e foi muito criticada por todos, com manifestos e descasos das produtoras.

2000 – O Nintendo 64 ainda anunciava seus títulos como: Banjo Tooie, Perfect Dark, Conker's Bad fur Day, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Excitebike 64 e Paper Mario.

2001 – A Nintendo revela a sua linha de títulos iniciais para o Game Cube, dentre eles estão: Luigi's Mansion, Pikmin, Wave Race: Blue Storm, Super Smash Bros. Melee, Eternal Darkness e Star Fox Adventures.

2002 – O trio da Nintendo está disponível para testes: Super Mario Sunshine, The Legend of Zelda: The Wind Waker e Metroid Prime. Entre outros sucessos estão: Star Fox Adventures, Mario Party 4, Resident Evil 0, Eternal Darkness e Animal Crossing. Já para o GBA são anunciados grandes títulos como Metroid Fusion e Golden Sun 2. São revelados alguns acessórios, dentre eles o Nintendo Game Cube Adapter e o e-Reader.

2003 – Mais uma E3 recheada de jogos: Mario Kart: Double Dash, Pikmin 2, F-Zero GX, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, Soul Calibur 2, Viewtiful Joe. Para o Game Boy Advance: Pokémon Ruby e Sapphire, Boktai e Metroid: Zero Mission, dentre os mais famosos.

2004 – O novo The Legend of Zelda é mostrado num surpreendente vídeo, com gráficos super-realistas, emocionando o público. Outra grande aparição é a do Nintendo DS, o novo e revolucionário portátil da empresa.

E é aí que entrou a "Entertainment for All Expo" ou "E for All". Realizada no Los Angeles Convention Center, mesmo palco das E3 anteriores, a E for All era uma feira que tinha por característica ser aberta ao público, para que pudessem sentir um pouco do que é estar numa E3 dos moldes antigos, além de se ser um protesto à mudança de foco da "nova E3".

Realizada em meados de outubro, a E for All, não apresentava tantas novidades. As empresas procuravam outras feiras importantes para realizar seus principais anúncios. Porém, serviu de incentivo para que a E3 que conhecíamos voltasse a acontecer, como principal palco dos anúncios mais recentes do planeta.

Reconquista do poder

Logo em 2009, a E3 volta a ser lançada nos mesmos moldes que conhecíamos até 2006, voltando com toda a estrutura do Los Angeles Convention Center e, pelo pouco período de afastamento que teve, logo volta a se tornar a mais importante do segmento atual de feiras de videogames.

Grande parte deste sucesso da E3 deve-se principalmente aos shows das principais produtoras em seus eventos, tal como a revelação do novo Zelda em moldes adultos e dos alardes dos principais consoles que surgiam geração após geração.



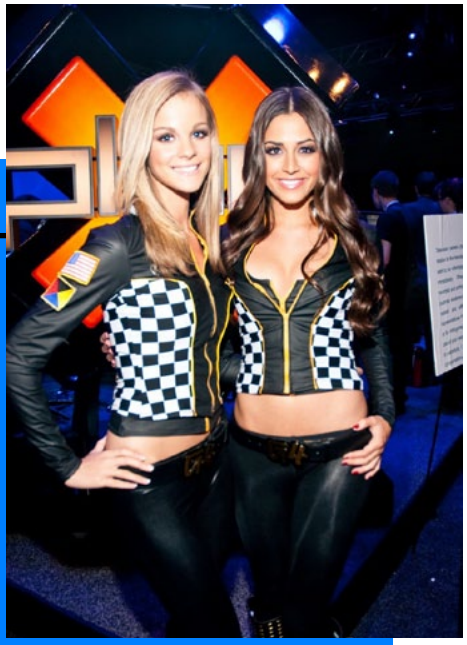
2005 – A Nintendo revela, junto de suas concorrentes, o próximo console de mesa em sua nova geração, o Revolution. O Game Boy Micro é anunciado e com ele, muitos jogos novos para o pequenino portátil: Fire Emblem: The Sacred Stones, Mario Tennis Advance e Pokémon Emerald; Para DS são anunciados: Metroid Prime Hunters, Nintendogs, Mario Kart DS, Electroplankton, Trace Memory, Mario e Luigi 2, Animal Crossing DS, Kirby Canvas Curse, New Super Mario Bros., Meteos e Trauma Center: Under the Knife; Zelda Twilight Princess está mais que atrasado e agora, realmente perto de seu lançamento;

2006 – O então Nintendo Wii impressiona com sua nova forma de jogar. São anunciados para ele: Uma versão inesperada de The Legend of Zelda: Twilight Princess, Metroid Prime 3: Corruption, Red Steel, Rayman Raving Rabbids, Fire Emblem: Radiant Dawn, Excite Truck, Disaster: Day of Crisis, Super Mario Galaxy e Super Smash Bros. Brawl; Para o DS são anunciados Elit Beat Agents, Diddy Kong Racing DS, Mega man ZX e The Legend of Zelda: Phantom Hourglass;

2007 – A Nintendo se concentra nos periféricos: sobe ao palco a Balance Board com o game Wii Fit, o Wii Zapper que virá também acompanhado de Link's Crossbow Training em um pacote especial, além do volante que acompanhará Mario Kart Wii, com seus multiplayers online; Super Smash Bros Brawl está prestes a ser lançado.

Tudo isto fez com que a expectativa por uma nova E3 aumentasse a cada ano. Com as maiores novidades esperadas, correrias ininterruptas, a concorrência desenfreada e milhares de títulos sendo constantemente atualizados, junto da revelação de suas datas de lançamento.

A E3 hoje se revela como a principal "copa do mundo" para todos que são ligados nas principais novidades e revelações do mundo tecnológico. Por ela passam as mais diversas empresas do entretenimento eletrônico. Todas sempre guardando ao máximo possível, a revelação de suas principais novidades para o setor, neste palco super importante e reconhecido, regado a muitas surpresas e diversões como é a grande E3.



Booth Babes

E o que falar das Nintendetes, ops, gatas da E3? Aqui estão todas, não só as da Nintendo, como também de diversas outras produtoras, todas esbanjando simpatia, com vestimentas das empresas, de personagens cosplayers, enfim tudo contribuindo para uma melhor receptividade dos visitantes.

Será que dá mesmo pra prestar atenção em tantos títulos e novidades com tantas mulheres numa mistura caótica e desproporcional como é a E3? A resposta nós não sabemos, mas tudo leva a crer que pelas fotos, muita gente sai extremamente feliz de lá após ver tanta "novidade".

2009 – New Super Mario Wii é anunciado e jogado ao vivo no telão da conferência. O novo acessório Motion Plus é anunciado, e com ele Wii Sports Resort, além de informações quanto ao novo Zelda e sua atuação com a espada. O DSi é a grande novidade da feira, e a lista de games para DS segue: Kingdom Hearts 358/2 Days, Mario and Luigi: Bowser's Inside Story e Golden Sun; Para o Wii são revelados: Super Mario Galaxy 2, Metroid Other M, Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, Wii Fit Plus.

2010 – Lideram as consagradas franquias retrô: GoldenEye 007 e Donkey Kong Country Returns, ambos para o Wii, são anunciados, além de Sonic Colors, Disney Epic Mickey e Kirby's Epic Yarn, para delírio geral do público; O DS recebe alguns ótimos jogos também como: Okamiden, Golden Sun Dark Dawn, Professor Layton and the Unwound Future, Final Fantasy IV: The Four Heroes of Light e Super Scribblenauts; O Nintendo 3DS é revelado, e sua lista de lançamentos surpreende: Super Street Fighter IV 3D Edition, Kid Icarus: Uprising, Kingdom Hearts 3D, Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D, Assassin's Creed: Lost Legacy e Resident Evil: Revelations, além de títulos da própria Nintendo, como: Mario Kart 3D, Animal Crossing e releituras em 3D de Star Fox 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

2011 – Novos títulos reforçam a biblioteca do 3DS Wii U, o primeiro console da oitava geração é anunciado, com gráficos em HD e apoio de Third Parties!

Nintendo eShop



por ***Rafael Neves***

Revisão: Romero Araújo e Alveni Lisboa. Diagramação: Douglas Fernandes



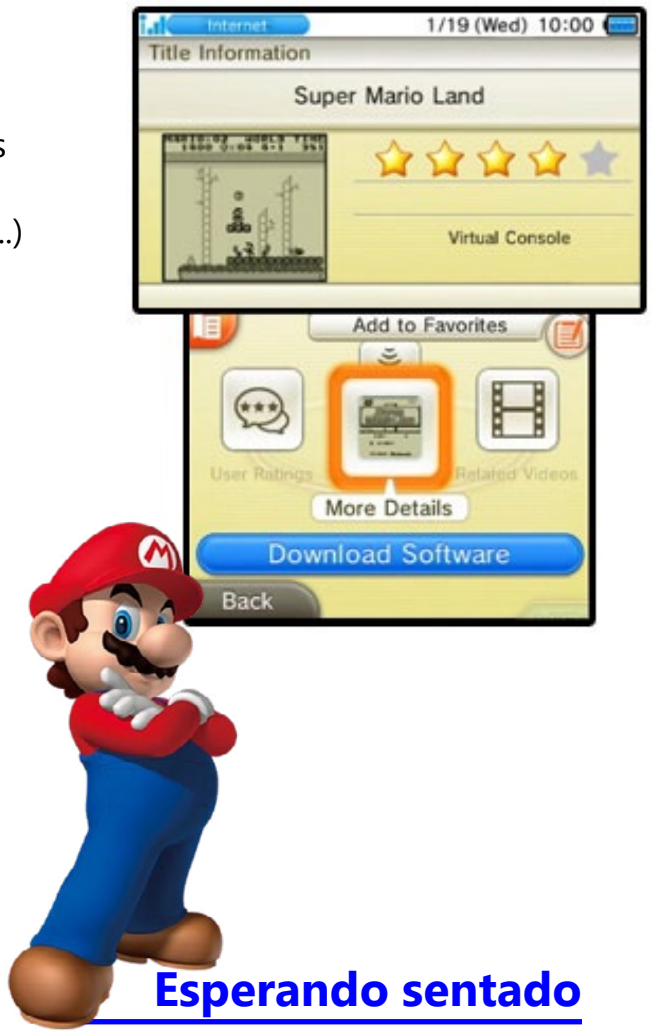
Depois de tanto esperar, finalmente a loja virtual do Nintendo 3DS veio ao ar. Com a atualização de 6 de Junho, todos os aparelhos que fizerem o update de firmware terão acesso à loja. Quebrando com o padrão de nomes do Wii e DSi (WiiShop para Wii e DSiShop para DSi) o eShop também rompe com outros padrões do serviço digital da Nintendo. É certo que as lojas do Wii e DSi receberam fortes reclamações do público gamer e, de fato, se compararmos as duas com os serviços oferecidos pelo PS3 e Xbox360, vemos uma drástica diferença.



Com o 3DS, a proposta foi consertar o serviço online da Nintendo. Embora o portátil da Nintendo ainda não tenha atingido em cheio o universo online, em uma coisa ela acertou: o eShop (desnecessário falar sobre friend codes). A loja virtual do 3DS não parece um hospital como o WiiShop, ele possui muito mais cores. A navegação se tornou mais

fácil, visto que entrar numa categoria de jogos é um recurso que está logo na primeira página. É possível dividir os games por Virtual Console (que possui games de portáteis antigos como o GB e GBC), DSiWare (vindos do serviço digital do DSi), por número de jogadores, estilo de jogo (games para viagens, educativos, de ação...) e até por personagem (como Mario ou Donkey Kong). Caso não consiga encontrar a opção que deseja, a barra de busca fica logo embaixo, pronta para ser acessada.

É possível configurar o recebimento de mensagens do eShop sobre lançamentos e adicionar dinheiro à carteira virtual (em reais e usando cartões de créditos nacionais!). O idioma em português brasileiro, o uso de cartões brasileiros e moeda nacional mostram mais uma aproximação da Nintendo com o nosso país. Também se pode avaliar os jogos que você possui, colocar futuras aquisições na lista de desejos e acessar o ranking de games e novidades diárias. Quando um jogo novo é lançado, ele é colocado logo na primeira visualização da loja, o que permite que você sempre tenha algo novo quando acessa o eShop (ou, pelo menos, uma vez por semana).

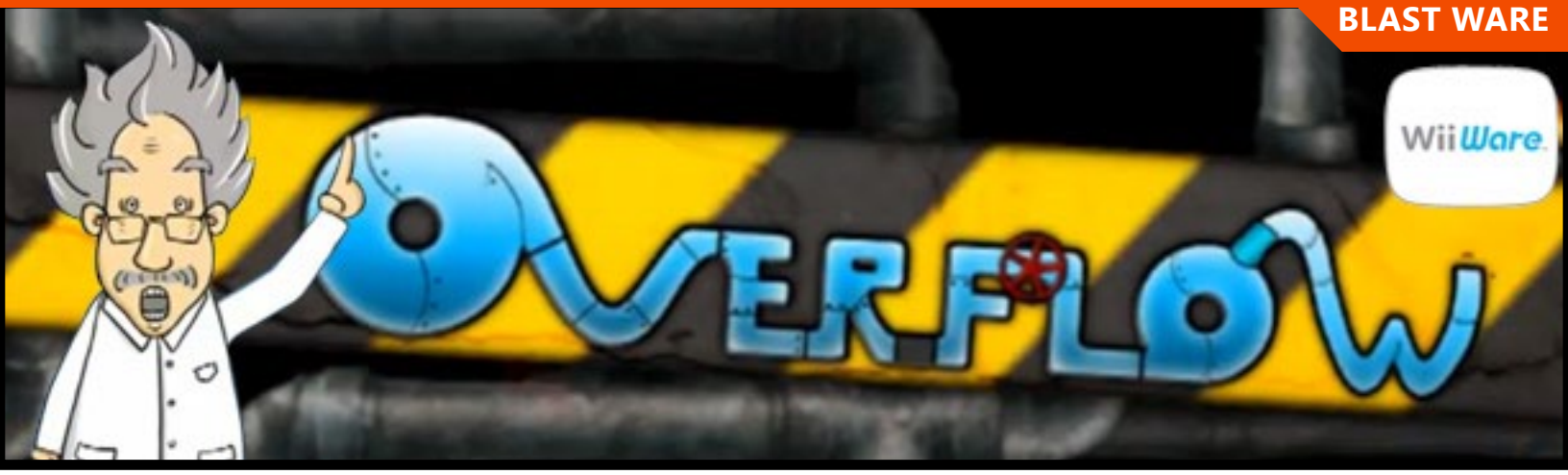


Também é possível ver detalhes de jogos vendidos em lojas físicas, tanto os que já estão à disposição quanto os que virão. Cada um destes jogos possui uma pequena página com detalhes, avaliações, imagens e, algumas vezes, vídeos também. Infelizmente, as imagens não são em 3D, algo que seria muito bem vindo, já que estamos falando do 3DS. Em contrapartida, os trailers baixados pelo eShop de jogos possuem suporte às três dimensões, como os de jogos anunciados na E3.

Ainda não temos muitas novidades sobre os jogos que virão. Podemos nos deliciar com o Virtual Console baixando Super Mario Land ou Zelda: Link's Awakening, com os poucos games bons para DSiWare ou com os 3D Classics (Excitebike 3D é gratuito até 7 de Julho), mas queremos jogos feitos exclusivamente para o 3DS. Por enquanto, só a Pokedéx 3D mesmo, mas já sabemos também da versão demo de Megaman Legends 3! Que outras surpresas o futuro do eShop nos aguarda? Demos? Jogos com um tamanho considerável? Mantenha a função Spot Pass do 3DS ligada, pois novidades vem ai!

Esperando sentado

O eShop do 3DS, infelizmente, não faz uso da função multi-tarefa do aparelho. Dessa forma, não é possível colocar um jogo para baixar e ir jogar outra coisa enquanto isso, você precisa manter o eShop aberto com o download rolando até o fim. O máximo que se pode fazer é deixar o 3DS fechado durante o download. Nem mesmo passear pela loja durante a transferência de dados é possível. Além disso, o eShop não suporta múltiplos downloads de uma só vez. É, para uma loja que demorou tanto para ser lançada, acho que ainda precisa de mais algumas atualizações para corrigir esses problemas.



por ***Jaime Ninice***

Revisão: Romero Araújo e Alveni Lisboa. Diagramação: Douglas Fernandes

Mais um agradável game de Puzzle é lançado para o serviço online da Nintendo. Overflow traz a mecânica de controlar líquidos combustíveis através de colunas para se chegar ao destino receptor de coleta, tudo dentro de cenários industriais, combinando elementos de laboratório misturados aos perigos e cuidados de localidades em que o controle deve ser estabelecido, para evitar maiores complicações.

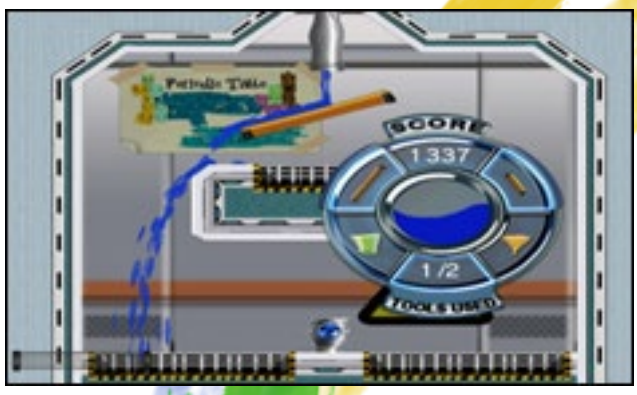
A história começa quando o Professor Lexis – uma espécie de Albert Einstein/Doctor Brown do jogo – termina de produzir sua mais nova máquina tecnológica baseada na eficiência energética. Porém, ao ligar seu novo aparelho, eis que o destino põe tudo para os ares com uma substancial explosão.

Agora cabe a você restabelecer a ordem, ajudando o professor a coletar os variados líquidos nas 30 fases do jogo, não deixando que o transbordamento deles cause desperdícios pelo cenário .

O jogo possui lá a sua criatividade e adiciona diversos elementos para condução e ativação de estruturas nos cenários. Entre eles estão plataformas de madeira, cone misturador e uma jarra para ativar plataformas de peso. Você deve controlar a angulação das plataformas de madeira para ir conduzindo os combustíveis pelo caminho, abrindo portais, acionando botões e passando pelas entrelinhas dos cenários para ao final, preencher a barra medidora de determinada cor de líquido.

Com o passar dos níveis, a complexidade vai se tornando tão grande a ponto do trabalho se resumir a misturar variadas cores de combustíveis, equilibrar





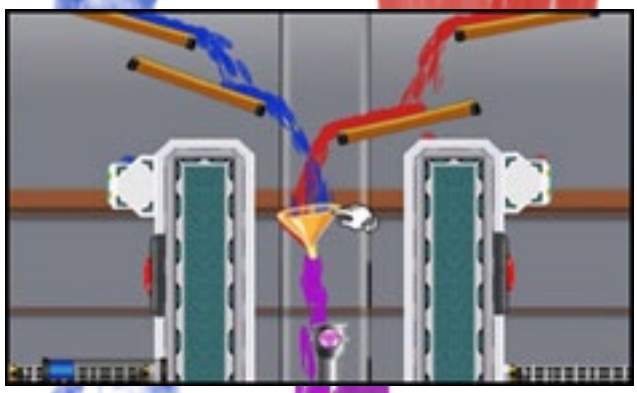


seus fluxos de direção, acionar diversos botões, abrir portas tubulares, passar por portais de teleporte, enfim, tudo, para instigar ainda mais o seu raciocínio.



O game é desenvolvido pela Digital Leisure, responsável pela série Dragon's Lair e Mad Dog McCree, ambas produções com um teor mais televisionado, além de se arriscar em outros sucessos e novas fórmulas de estruturas consagradas de jogos, como em seu Chess Chalenge e no equilibrante The Incredible Maze.

Overflow segue uma idéia parecida com a do viciante e encantador Fluidit, ao que você controlará diversos líquidos, observando seus ângulos e interagindo de diversas formas com o cenário. Porém, ainda é uma diversão rápida e um pouco mais barata, com gráficos simples e algumas ideias aproveitadas. Ainda possui seu brilho e lhe garantirá muitas horas de lógica, com quebra-cabeças racionais e momentos de tensão.

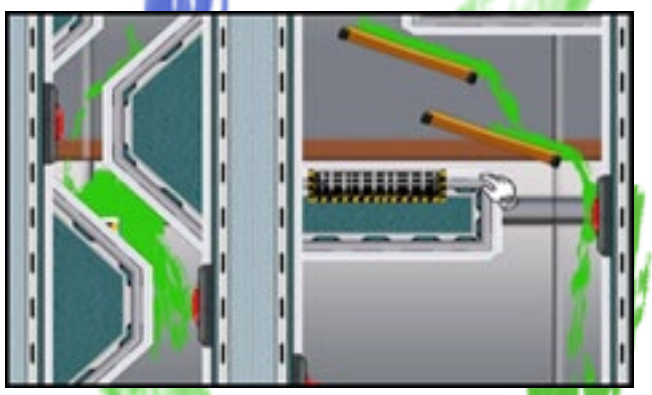














por ***Pedro Pellicano***

Revisão: Romero Araújo e Alveni Lisboa. Diagramação: Douglas Fernandes

Para testar as habilidades de um ser humano, você só precisa fazer uma coisa: privá-lo de recursos e observar como ele se comporta frente às limitações.

Todos sabemos que o espaço dado aos estúdios no serviço WiiWare é bem reduzido em comparação a demais serviços digitais – meros 40MBs. Há quem reclame constantemente disso e há aqueles que, oprimidos por essa barreira, resolvem demonstrar seu talento.

Jett Rocket foi o primeiro alerta de que o estúdio Shin'en merecia nossa atenção e agora eles conquistaram definitivamente um espaço de destaque com FAST – Racing League, um jogo de corrida com naves de visual futurista e tecnologia brilhante.

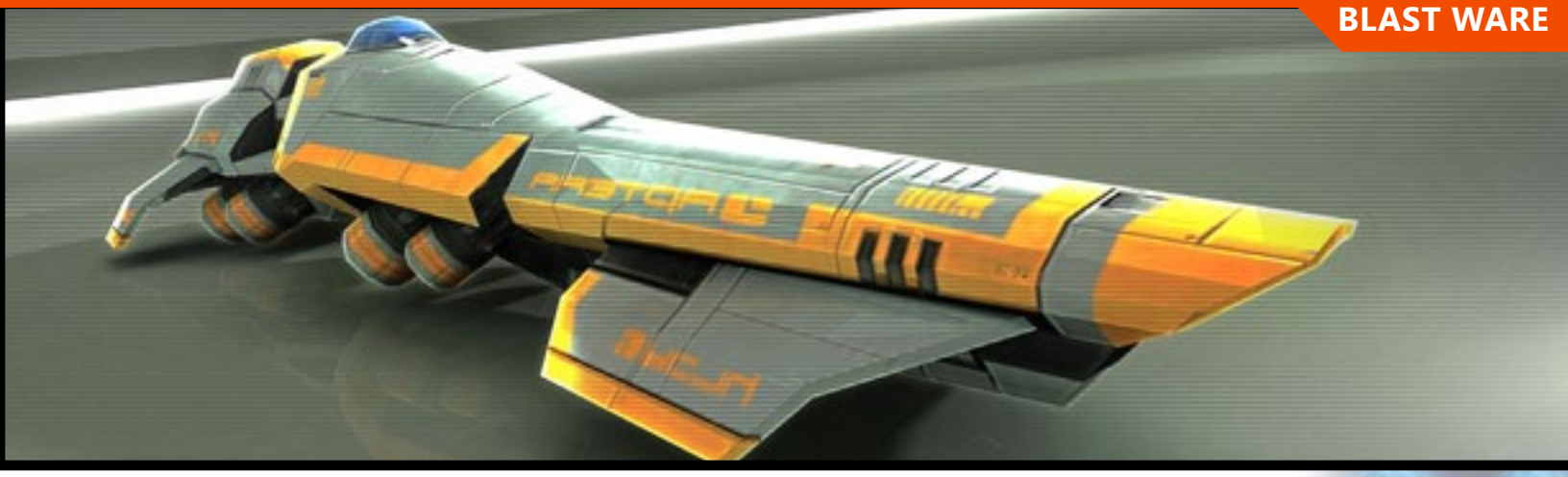
No limitado espaço do WiiWare, FAST consegue espremer 3 ligas completas com 4 pistas cada. Mas não é só isso: o game também oferece desafios separados com objetivos específicos em 21 pistas totalmente diferentes. Falta um multiplayer online, é verdade, porém a opção local supre em parte essa falha.











Além do vasto conteúdo, o estúdio Shin'en não economizou na variedade de cenários, tanto em temas quanto em visuais. Corridas na neve, no deserto, noturnas e muito mais aguardam você nos três níveis de dificuldade – que, aliás, precisam ser batidos para se desbloquear novas naves.



Saltar de um jogo de plataforma como Jett Rocket para um de corrida não é tarefa simples, e creio que por isso a jogabilidade em FAST sofre com alguns desequilíbrios. Calma, tudo funciona bem, mas em alguns momentos as naves parecem leves demais ou os adversários se recuperam muito mais rápido do que seria possível.



Não deixe que os pontos negativos do game desencorajem você; FAST – Racing League é uma das melhores experiências que o serviço WiiWare oferece e rivaliza com muito game lançado em caixa. Poderia ser ainda mais profundo? Claro que sim e para que isso aconteça algum dia o estúdio Shin'en precisa do seu reconhecimento para continuar experimentando e nos surpreendendo no futuro.





por ***Rafael Neves***

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Gustavo Assumpção



Top 10
Mitos e teorias da série Pokémon

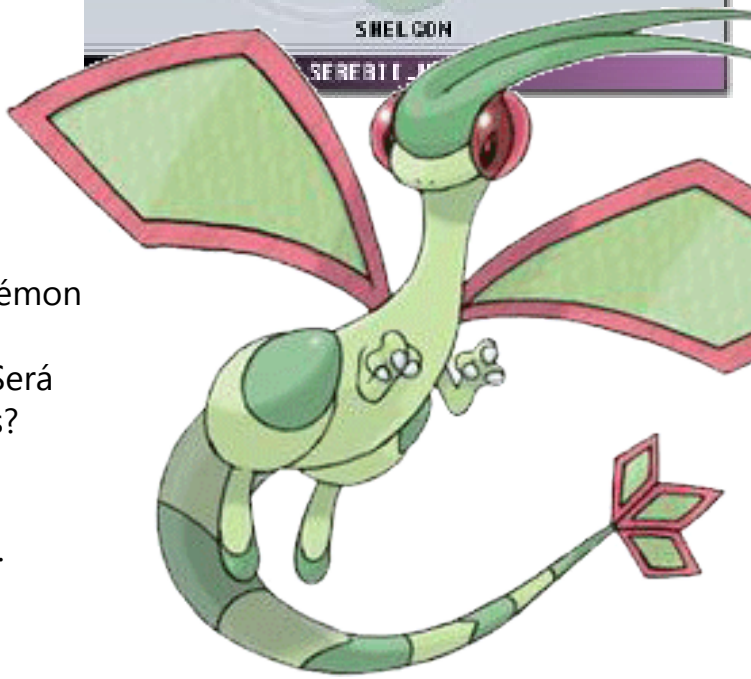
Por motivos desconhecidos, a série Pokémon é constantemente alvo de boatos e teorias que, por vezes, beiram o absurdo. Há quem fale de suicídios causados pela trilha sonora dos jogos, evoluções que não deram certo, assassinato de monstrinhos e toda a sorte de esquisitices que parecem sair de alguém sem o mínimo de sanidade... Mas sabe o que é pior ? É que, por incrível que pareça, elas têm certo fundamento! E são essas teorias que vamos listar no nosso Top 10!

10 Flygon e Salamence tiveram os nomes trocados?



A tradução é uma arte que garante boas risadas quando há enganos absurdos. Agora imagine uma envolvendo Pokémon? Salamence é um dos ícones do tipo Dragão na terceira geração de monstrinhos. Suas pré-evoluções são Shelgon e Bagon. É comum na franquia os Pokémon de um mesmo ciclo evolutivo possuírem sufixos iguais (Pichu, Pikachu e Raichu, por exemplo). Então por que não vemos o "gon" ao fim de Salamence?

Essa regra dos sufixos não é exata e existem muitas exceções, mas no caso do Salamence, há outro Pokémon dragão que possui o tal "gon". Trata-se de Flygon, outro importante Pokémon dragão da 3ª geração. Será que o nome de Salamence e Flygon foram trocados? Se pensarmos dessa forma, até que o Flygon faria mais sentido se tivesse o nome de Salamence, já que ele se parece muito mais com uma salamandra.



9 Gengar é a sombra de Clefable?



Ambos tem um corpo circular, membros curtos, mãos e patas iguais e orelhas pontudas. As asas do Clefable correspondem aos espinhos dorsais do Gengar, assim como o cabelo enrolado. O rabo encaracolado do Clefable está para a cauda pontiaguda do Gengar. Agora é só puxar o sorriso tímido do Clefable até ele se tornar o de escárnio do Gengar e transformar os olhinhos em grandes globos oculares vermelhos e tenebrosos.
Para muitos, o ícone dos Pokémon fantasmas da 1ª geração é o lado demoníaco de Clefable. A teoria não tem muito fundamento. Como Gengar é tido como um Pokémon sombra, há quem diga que ele é a sombra de Clefable. Além disso, já foi dito que o mascote da série Pokémon seria Clefairy (que evolui para Clefable), logo, ele teria uma importância maior nos jogos. Talvez, mesmo tendo perdido o posto de mascote para Pikachu, a ideia de criar uma sombra para o monstrinho principal da série tenha permanecido.

Além de tudo isso, Clefable é um Pokémon do tipo Normal e Gengar do tipo Fantasma, o que torna um imune aos golpes do outro. O que também aconteceria caso você e sua sombra lutassem, não?

8 Apertar A + B + Direcional para baixo aumenta as chances de captura?



Não há um jogador de Pokémon sequer, tenha ele começado anos atrás com Pokémon Blue ou atualmente com Pokémon White, que não tenha feito alguma bruxaria para capturar aquele teimoso Pokémon lendário. Seja apertando algum botão, seja segurando outro com força, movendo o portátil para os lados ou até mesmo deixando de prestar atenção no jogo para ver se a captura se torna mais fácil. A façanha, infelizmente, não é nada comprovada. O mais conhecido desses "métodos" é o de pressionar os botões A + B + Direcional para Baixo no lançamento de uma Great Ball para ela ter o mesmo efeito de uma Master Ball. O outro truque é: após jogar a Pokébola, segure o direcional para baixo junto com o B. Provar cada um desses métodos daria origem a um MythBlasters, não acha?

7 Ditto é um clone malfeito de Mew?



Mew é um Pokémon ultrararo que qualquer jogador dos tempos de Red/Blue já sonhou em capturar, ao passo que o Ditto é uma geleca rosa usada normalmente como mero reprodutor. Esteticamente, você pode não ver muita coisa de semelhante entre uma gosma e um animal indefinido, mas ao olhar com atenção, descobrirá os detalhes. Nos jogos da série, Mew e Ditto tem a mesma cor normal (rosa) e como Shiny (azul). Além disso, compartilham a mesma massa (8.8 lbs), ambos são assexuados (não possuem gênero) e ganham destaque por serem Pokémon muito enigmáticos. Além do mais, os dois são capazes de aprender qualquer ataque do universo Pokémon. Mew consegue essa façanha através de sua aptidão natural a qualquer TM e pela habilidade Transform, que o permite se transformar temporariamente no Pokémon adversário. O outro único Pokémon capaz de usar Transform é justamente o Ditto. Mera coincidência?



A teoria é de que Mew, como Pokémon embrião de todos os outros, acabou sofrendo mudanças genéticas após usar repetidas vezes o Transform, o que o levou a virar uma meleca rosa disforme, com a única função de transfigurar-se em outros Pokémon. As evidências são que, em Pokémon Yellow, Ditto pode ser encontrado na The Pokémon Mansion, local de clonagem do Mew, e na Cerulean Cave, lugar onde Mewtwo, clone de Mew, está. Ou quem sabe Mew não é só um Ditto abençoado pelo deus Arceus?

6 Evoluções que não deram certo... Será?



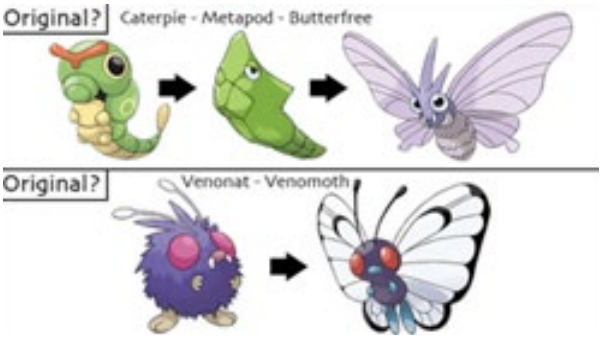
Além de Gengar e Clefable, há quem veja semelhanças entre Kangaskhan e Cubone. Você nunca parou para se perguntar por que o Kangaskhan não evolui? Ou por que ele carrega um bebê na bolsa? Bem, todo Kangaskhan é fêmea, não existem machos. Em contrapartida, na própria Pokédex é dito que um Cubone usa os ossos de sua falecida mãe como arma e capacete. A teoria é que, quando um Kangaskhan morre, seu filho usa seus ossos para se defender sozinho. Ao amadurecer, ele se transforma em um Marowak e, posteriormente, atinge o estado adulto como um novo Kangaskhan. Outra corrente diz que há dois destinos para o Cubone órfão. O primeiro é se transformar em um Marowak, um Pokémon com aparência fria e séria, e o outro é se transformar em um Kangaskhan, continuando o ciclo da vida. Os que acreditam nessa última teoria afirmam que o sexo do Cubone determinaria o futuro do mostrinho: machos virariam Marowak e fêmeas seriam as mães Kangaskhan.



Até aí tudo bem, mas os fãs vão mais além. Eles querem descobrir por que o a ideia de criar um ciclo evolutivo de um Cubone até um Kangaskhan deu errado. Para eles, o projeto seguiu firme até o desenvolvimento do primeiro jogo da série, Red/Blue. Mas acabou sendo descartado. Como era muito difícil alterar os arquivos do jogo, os programadores simplesmente colocaram os dados do bebê Kangaskhan para um arquivo sem número. E esse arquivo seria o famoso MissingNo. (um bug do jogo).



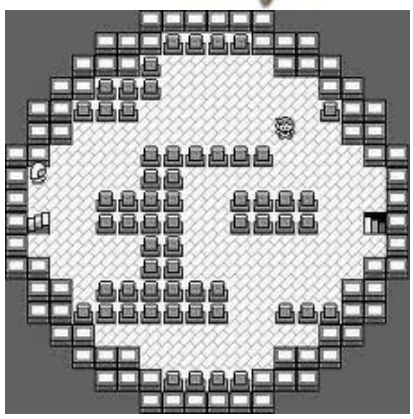
Quer outra teoria maluca de evoluções? Que tal a de um Shellder que se transforma em um Cloyster (evolução normal do Pokémon), mas que, na teoria, vira um Gastly? Glasty então viraria Haunter que posteriormente evoluiria para Gengar (evoluções normais). Os cinco tem cores parecidas, mas o que liga o primeiro ciclo evolutivo ao segundo é a aparência. Repare como o Shellder tem uma bola preta com olhos dentro da concha, essa bola preta começa a se libertar como Cloyster para então se desabrochar num Gastly. A outra teoria, que inclusive já falamos aqui no Nintendo Blast, trata-se de uma possível troca entre a evolução de um Venonat com a de um Caterpie. O Venonat deveria evoluir para um Butterfree. Repare as semelhanças nas antenas e nos olhos. Já Caterpie é muito mais parecido com Venomoth pelos olhos e formato do corpo.



5 Você matou o Raticate de Gary?



Parece que o herói das versões Blue e Red de Pokémon não é tão bonzi
parece. Escravizar animais e colocá-los para brigar em troca de um elog
é nada comparado a assassinato! Isso mesmo, segundo alguns teóricos
você é o responsável pela morte do Raticate de Gary! Na batalha contra
do navio S.S. Anne, o treinador ainda possui o seu Raticate e ele o usa c
Pokémon durante a luta. No entanto, ao encontrá-lo em Lavender Town
mais dessa cidade sinistra depois), ele já não possui mais o
roedor. Não só isso como também você o enfrenta justamente
na Pokémon Tower, local de descanso de Pokémon mortos.
É natural deduzir que o pobre Raticate foi morto, ou no mínimo
jogado fora pelo seu rival. A graça da teoria é quando ela nos
aponta como responsáveis! Após derrotar o roedor no navio,
Gary supostamente não chegou ao Centro Pokémon a tempo
de curar seu adorado monstrinho. Além de perder um dos
Pokémon preferidos, é vencido por você na Liga Pokémon e tem
o nome esquecido pelo professor Oak, que precisa perguntar
a você para relembrá-lo. Para apimentar ainda mais o rumor, é dito que, na versão
original de Pokémon Blue/Red, ao chegar em Lavender Town, Gary fala que você
nunca poderá saber qual a sensação de ter um dos seus Pokémon mortos... Tenso!



4 Pokémon se passa após a Segunda Guerra?



Segundo alguns teóricos, o universo de Pokémon é uma realidade
alternativa onde os japoneses vencem a Segunda Guerra Mundial.
Os Pokémon foram a arma biológica secreta do Japão e a vitória
possibilitou à nação utilizar os recursos tecnológicos dos países
perdedores. Dessa forma, o Japão tornou-se uma utopia que
abriga seres inacreditáveis e onde a tecnologia é insuperável e
de graça (alguém aí já pagou pra usar o Centro Pokémon?).

Pense bem, tanto Ash quanto Gary perderam parentes, o que é normal numa guerra (no
caso de Gary, ele ficou órfão). E onde estão os homens adultos no mundo de Pokémon? Ao
menos nas versões Red/Blue, há poucos homens e uma enxurrada de crianças no mundo,
algo comum em um momento pós-guerra. Isso também explica porque, desde cedo, as
crianças já foram incumbidas de rodar o mundo criando e batalhando seus Pokémon. Sua
mãe já o aceita como homem da casa e lhe permite viajar e tomar as decisões de um adulto.
Essa teoria é fundamentada no fato dos mapas e localidades dos continentes de
Pokémon terem seus correspondentes no mundo real, mais precisamente no Japão.
Uma fala do líder de ginásio Lt. Surge comprova o mito: “Ei, moleque! O que pensa
que está fazendo aqui? Você não vai durar muito em combate, com certeza! Eu
vou te dizer, garoto, Pokémon elétricos salvaram minha vida na guerra!” Repare
como ele fala da guerra como se você já soubesse do que ele está falando.

3 Ash está em coma?



Rufem os tambores, pois aqui vai uma notícia bombástica. Todas as aventuras do jovem Ash e seu amado Pikachu nos diversos continentes repletos de Pokémon não passam de uma ilusão criada pela mente do garoto durante o coma. Sim, tudo se passa num sonho do jovem após o acidente com a bicicleta de Misty durante o primeiro episódio do anime. O que seria o roteiro do último episódio da série animada Pokémon ainda é uma mera teoria. Mesmo com o triste acidente, os médicos conseguiram mantê-lo vivo, mas em coma.

Neste estado, a mente de Ash criou um mundo diferente. Nele, cada personagem, cada Pokémon e cada acontecimento têm suas explicações psicológicas. Misty representa o primeiro amor de Ash, alguém impulsivo e inalcançável. Brock representa a sexualidade do garoto, o que também se mostra algo inalcançável, já que o garoto ainda era muito novo e "puro". A equipe Rocket representa traços ruins e o medo. Já a oficial Jennie e a enfermeira Joy representam a segurança e a saúde. Como Ash ainda não tinha viajado até o coma, as enfermeiras e policiais são sempre iguais às únicas que ele viu na vida, não importa a cidade onde ele esteja.

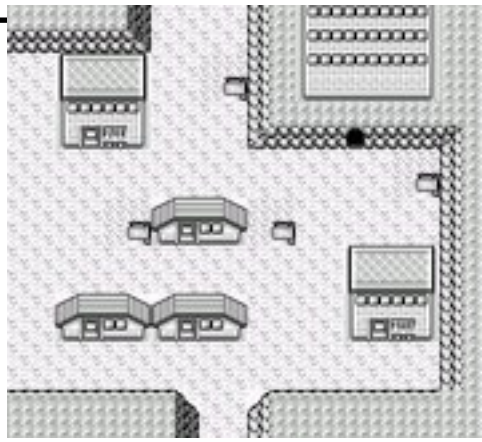


A teoria é extensa e você a encontra aqui. Todos os Pokémon do garoto estão envolvidos, bem como o rival Gary e os parceiros futuros de Ash, como May e Dawn. É algo louco, mas que por vezes faz sentido e não deixa de ser algo bem interessante. A conclusão da teoria conta com muito drama e me tirou algumas lágrimas.





2 Lavender Town era uma cidade amaldiçoada?



Quem aqui nunca ouviu falar das músicas da Xuxa que, quando tocadas de trás para frente, tornam-se sons diabólicos? Parece que Pokémon também entra no ramo de mensagens subliminares no mundo do entretenimento infantil. Uma coisa é fato: a música tema da cidade de Lavender mudou. As primeiras levas de Pokémon Red e Green no Japão (Green era a versão Blue japonesa) possuíam uma música muito diferente da atual. Era um tom distinto das outras cidades do jogo. Lavender Town já é visualmente esquisita, pois ela é minúscula, não tem ginásio e possui uma torre chamada Pokémon Tower, onde os Pokémon falecidos jazem para sempre.



Essa teoria vem de relatórios vazados pelas empresas japonesas envolvidas com o projeto do jogo, que associavam o surto de suicídios de crianças japonesas e outros sintomas estranhos aos jogos da série Pokémon. Na época, Red e Green faziam muito sucesso, mas os casos só afetavam crianças que chegavam à cidade de Lavender. O motivo tinha sido taxado como a música assustadora do lugar, que provocava tendências suicidas, irritabilidade, mudanças de humor, dores de ouvido, enxaquecas, forte apego ao jogo, hemorragia nos olhos (eita!) e dores de cabeça. Como a legislação japonesa dá liberdade às empresas de não tornarem essas informações públicas, elas vieram de funcionários que as deixaram vazar.
Há muitos relatos de supostos desenvolvedores e dos encarregados de fazer a trilha do jogo, mas não se sabe a verdade. Até aí, a teoria poderia até ser genuína, mas começam então boatos de efeitos não só sonoros, mas visuais. Na Pokémon Tower, essas crianças disseram ter presenciado imagens de uma mão em carne viva e ossos à mostra e um fantasma parecido com o visto no jogo, só que mais diabólico e enfrentando um "Pokémon" que, na verdade, é um homem saindo de sua cova (as imagens descritas pelo texto são supostamente essas).



Não é a toa que a Nintendo nunca se pronunciou sobre isso. Ela simplesmente mudou a Pokémon Tower para um estação de rádio nas versões posteriores do jogo. Quer se atrever a ouvir a música? Tome cuidado, pois há quem fique com medo da melodia. Abaixo há a versão original e a do remake Leaf Green/FireRed, além da edição que fizeram em Gold/Silver e no remake Heart Gold/Soul Silver. Reparem como a música torna-se mais feliz em Gold/Silver pra depois voltar ao ritmo sinistro em FireRed/Leaf Green. Mesmo com as teorias, acho a segunda música mais assustadora!



1 Existiu um cartucho de Pokémon de terror?



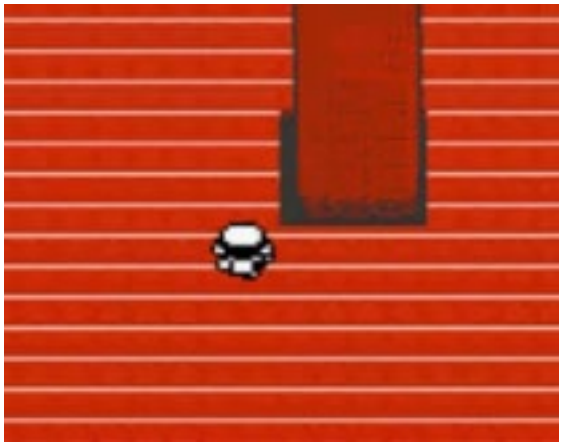
E finalmente chegamos ao número 1 da tenebrosa e mística lista! O nosso campeão no ranking de mitos é nada menos do que um misterioso cartucho da primeira geração de Pokémon. Red? Blue? Yellow? Nada disso! Pokémon Black! E não estou falando do novíssimo Pokémon Black & White (DS). A lenda fala sobre um cartucho hackeado de Game Boy para fazer o jogo se comportar de outro jeito. Mas ao invés de esquisitices como "Pokémon Jade" e outros que alguns lojistas tentaram vender, esse é mais sério. O autor do hack, se é que existe, conseguiu criar algo realmente tenebroso!

Não há jeito mais sinistro de conferir o mito do que assistindo ao vídeo de um dos pouquíssimos jogadores que conseguiu o cartucho das trevas! A pedida de nossos leitores: o conteúdo é pesado, favor ter cuidado ao assistir.
O mito só peca quando fala das luzes vermelhas. Game Boy não tinha luz e muito menos cores. Ele pode ter usado um Game Boy Advance, mas o cartucho possui a programação de um do Game Boy comum, logo, não podia programar efeitos de luz.

Assista clicando aqui

Menções honrosas

Sobre cartuchos de Pokémon alternativo, temos outro mito interessante. É sobre um hack de um Pokémon Silver chamado de "Lost Silver". É bem sinistro, mas como foi gravado como se rodasse num emulador, perde credibilidade. Afinal, é possível baixá-lo, então não tem aquele mistério por trás do cartucho fantasma de Pokémon Black.
Mas agora vamos para um que realmente vai te intrigar... Não me culpe se, depois dessa revelação, você nunca mais conseguir ver um Diglett da mesma forma. Preparado mesmo? Preparado para ter toda a sua concepção de Pokémon e da existência humana drasticamente alterada? Muito bem, então, 1, 2, 3 e... assista!



Assista clicando aqui

Wii

Detonado

Conduit 2

por ***Alex Sandro***

Revisão: Rodrigo Trapp e Alveni Lisboa. Diagramação: Douglas Fernandes

Conduit 2 é um FPS que mostrou que o Wii é um console apto a receber bons games do gênero. Mesmo com o baixo número de títulos para o videogame, o segundo episódio do game demonstrou um grande potencial e agradou (você provavelmente leu a análise na edição passada).

Para essa edição, presenteamos os leitores com o detonado do game, indicando como prosseguir, matar chefes e até as localizações dos Energy, Artefatos, Objetos de conspiração e os Graffitis - as mensagens espalhadas pelos cenários. Vale lembrar que o detonado segue a configuração padrão do jogo, mas você pode ajustar os controles ao seu gosto no menu.



Escaneie tudo o que vir pela frente



O uso do All Seeing-Eye (o Olho-que-tudo-vê) é importante para progredir na história, hackeando objetos e consoles. Porém, com ele você pode encontrar as mensagens, artefatos, objetos e os energy escondidos pelas fases, e ao escaneá-los, você recebe informações sobre ele e ganha créditos para gastar na loja que fica no menu principal do jogo. Lá, você pode comprar melhorias, habilidades especiais e acessórios para o seu personagem. Para encontrá-los mais facilmente, após ativar o ASE, pressione o direcional para baixo para emitir um sinal e se houver algo para ser escaneado, um sinal de resposta será emitido do local onde está o objeto.

Trust Plataform

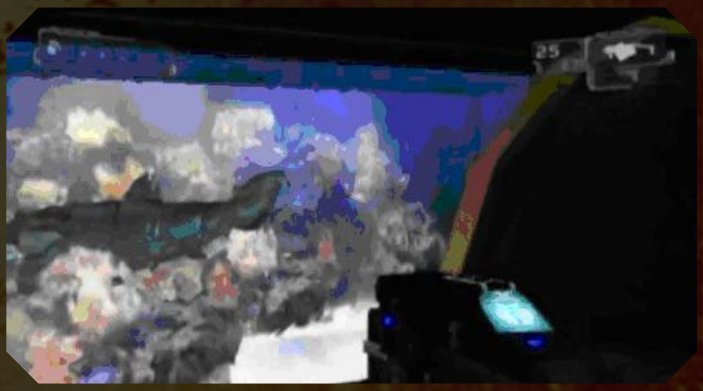
Logo que tomar o controle do personagem, atire no guarda à direita próximo ao portão e pegue MP5KA9 abaixo do heliponto. Vá até o portão, pressione o botão + para usar o All Seeing Eye e aperte o botão B para hackear o console.



Passe pelo portão, contorne a área com caixas, atire nos guardas e mais dois descerão pelas escadas, então aproveite para atirar no barril de combustível para acabar com eles. Na parede, à direita da porta, use o ASE e aperte B para traduzir a mensagem. Suba as escadas, entre na porta e verá uma cena. Após aparecer os lasers e o gás venenoso, atire no vidro e salte por ele para escapar. Em um dos consoles azuis, há um artefato (Artifact Recovery List). Use o ASE para encontrá-lo (ele ficará brilhando) e escaneie-o. Saia pela porta, dois inimigos empurrarão o móvel para se proteger. Acabe com eles e haverá outros três na área seguinte. Sobre uma das mesas, no lado esquerdo, está mais um artefato (Exotic Artifact Decon). Use o ASE para hackear o console e antes de sair pela porta, escaneie o Search Grid (que está na projeção 3D da montanha). Desça as escadas, mate o soldado ao lado dela. Avance pelo caminho onde ele estava, suba na caixa e use o ASE para encontrar o Energy 1 e o Graffiti 2.



Saia pela porta e mate os guardas do local. Sobre um dos caixotes está o Virginia Facility Report. Suba as escadas, entre na porta, limpe a área e prossiga pela porta. Mate o guarda com a Deatomizer Mk4 (sobre os caixotes próximo dele, use o ASE e escaneie o Fishing Notebook e o Cyclops Bell) e fique esperto, pois outro subirá as escadas. Entre na porta próximo onde estava o guarda com a Deatomizer, escaneie o globo (Globe), a mensagem na parede ao lado da porta (Graffiti 3) abaixo da mesa que está no centro da sala está o Energy 2. Aproxime-se do vidro com o peixe, atire, ele cairá no chão e então, escaneie-o (Colelacanth).



Saia, desça as escadas - haverá um Ammo Crate, aproxime-se para recarregar suas armas - saia pela porta, acabe com os inimigos, escaneie o Officer's Diary na mesa com o monitor e o ventilador e o Nanotubes Memo sobre outra mesa. Avance pela porta, suba as escadas e verá uma cena no qual Adams fugirá por um portal. Após o ataque do Leviathan, siga até o final da passarela e use o ASE para encontrar o Energy 3.





Volte, desça as escadas e um soldado aparecerá. Elimine-o, entre pela porta no qual ele abriu e, na próxima área três soldados estarão atirando no monstro. Acabe com eles, o helicóptero aparecerá mas será atacado pelo Leviathan. Avance, na próxima área haverá um soldado atrás de uma secretária e mais dois no banheiro (não nos pergunte o que eles estavam fazendo lá...). Em um dos banheiros está o Energy 4.



Retorne, e antes de prosseguir, use o ASE para encontrar o Graffiti 4 na parede. Saia pela porta, desça e mais inimigos estarão a sua espera. Nos assentos de espera, a frente da máquina de venda, está o Supply Listing. Vá para a sala ao lado com mais soldados e, na área atrás da bancada, desative o primeiro Primer (pressione A). Sobre a bancada está o Requisition Email Chain e à direita dele, escondido no chão está o Energy 5.



Guardas aparecerão. Retorne para a área e saia pela porta à esquerda. O Leviathan irá aparecer e atacará um soldado. Entre na porta, mate os inimigos, recarregue suas armas, saia pela porta, desça as escadas e o monstro queimará alguns soldados. Acabe com os restantes (um deles estará com armadura pesada, portanto, atenção), entre pela porta do outro lado e o Leviathan comerá um soldado. Avance pelo corredor

em chamas (pressione C para correr), entre na porta, e haverá soldados e caixa de munição. Use o ASE sobre os consoles mais à esquerda, escaneie o Peak Seismometer Readings e ao lado o Graffiti 5. Dirija-se à sala seguinte, suba a escada, acabe com os guardas e desative o segundo Primer.



Siga pela única porta possível, dê cabo de mais guardas, avance, mate outro numa pequena sala e escanei na parede o Grafitti 6. Desça pela portinhola, mate os inimigos e quando se aproximar da cauda cortada sobre a mesa de operação, ela irá se mover, porém, não te fará nada. Nesta área, escaneie o Electrical Research Data sobre o console do computador e o Ulf Research Data sobre uma das mesas próximas da cauda cortada.



Entre no elevador, prossiga pela porta e entre na sala do Reator. Fique atento, extermine os trabalhadores e siga para o extremo da sala, próximo aos consoles e desative o último Primer.



Saia pela única porta, depois por outra e estará na plataforma. Entre na porta à direita, mate o soldado, use o ASE para escanear o Graffiti 7, desça as escadas e recarregue suas armas na caixa de munição e entre pela porta. Avance, agache-se para passar pelo caminho (pressione C), vire à direita, - escaneie o Graffite 8 na parede no corredor com as duas caixas -, siga pelo corredor.



Uma explosão ocorrerá. Continue pelo caminho, e antes de subir a escada, use o ASE para encontrar no canto esquerdo o Deatomizer Blueprints. Subindo a escada, mate os três inimigos e procure sobre um dos consoles o Trust Emergency Action Memo com o ASE. Vá pela única saída e ao passar a porta, vire-se para a esquerda e escaneie o Graffiti 9. Saia pela porta e siga para a plataforma.

Chefe: Leviathan

Antes da luta contra o chefe, acabe com os guardas que estão na plataforma. Após terminar com todos, acione a alavanca para iniciar a batalha contra o boss. Suba em uma das torres e ele atacará onde você está com

fogo. Se não quiser virar churrasquinho, atire nas barbatanas atrás da cabeça dele. Fique atento, pois de tempos em tempos, soldados aparecem para atirar em você. Olhe o marcador no canto superior direito para não superaquecer a torre enquanto atira. Quando a vida do monstro estiver próxima da metade, ele começará a atacar o gerador. Para evitar que ele danifique o gerador atire na boca dele. Repita o processo até a vida dele ficar vermelha. A partir daí, as torres agora terão arpões. Aponte e atire no ponto laranja na garganta do monstrão e o arpão o prenderá por algum tempo. Agora corra para outra torre e acerte outro arpão para terminar a batalha.



Atlantis

Avance pelo caminho, suba pela esquerda, mate os inimigos e entre na porta. Avance por outra, enfrente mais inimigos e suba pelo caminho. Prossiga pelo corredor, na área circular mate os monstros, suba e entre na porta à direita. Avance, entre por outra porta, mate mais inimigos e recarregue sua munição na caixa. Suba pelo lado direito da área, espere o buraco no mecanismo ficar próximo a você para passar.





Inimigos aparecerão. Atire no cristal azul do lado oposto para destruir a proteção. Avance, passe por outro buraco no mecanismo. Avance por duas portas, use o ASE para hackear o painel, pule na plataforma flutuante e mate os inimigos voadores. Entre na porta à frente, siga pelo corredor, mate os inimigos, siga até o final do corredor, entre na porta e use o ASE para hackear o console. Entre no local no centro da área para ver uma cena.



Saia, retorne ao corredor, aproxime-se das plataformas para subirem e entre na porta. Desça pelo corredor, entre em outra, aproxime da mulher no vidro e hackeie o objeto. Após a cena, aproxime-se dela para bater um papo e entre no portal.

Washington D.C.

Siga pelo corredor, entre no duto de ar e desça no vestuário. Cuidado com os Tear-Mites, pois eles correm na sua direção. Se você não destruir os casulos nas paredes, os monstros ficarão nascendo dele, portanto,

acabe com eles. Em um dos armários abertos está o Gordon Wells Dossier e próximo dos destroços do duto de ar que caiu no chão, está o Energy 1, portanto escaneie-os.



À direita do Gordon Dossier, use o ASE para encontrar o Graffiti 1. Saia pela porta marrom, mate mais criaturas, suba pelos destroços e cuidado com os Drones. No canto esquerdo da passagem que passou, está o Bombing Coordinates sobre a mesa. Atravessando o primeiro buraco pelas madeiras, escaneie na parede à direita o Poster One e, antes de subir as escadas siga pela direita no buraco até encontrar um beco sem saída. Use o ASE e pegue o Energy 2. Subindo as escadas, avance pelo corredor e ao entrar na nova área haverá uma tonelada de Drones e Tear-Mites. Extermine-os, vá para os aposentos à esquerda, antes de subir a rampa de madeira, e escaneie o Haarp Documents na mesa do canto na área onde há os casulos dos inimigos. Na pequena sala onde está a munição, use o ASE no Graffiti 2. Suba a rampa, acabe com inimigos, saia pela passagem próxima a caixa de munição e enfrentará mais Drones. Prossiga pela passagem à esquerda do abismo (na parede estará o Poster Two).





Ao virar à esquerda, você encontrará um Scarab. Mate-o, desça a rampa próxima para o segundo andar e siga pela borda à esquerda. Agache pelo pequeno buraco e encontrará o Article - Weather Anomalies. Siga pelo caminho, passe pela tábua e estará no outro prédio. Acabe com os inimigos, e escaneie a Suspect List no chão, perto da caixa de munição. Entre pela passagem, suba pelos escombros, vire à direita e use o ASE para achar o Prometheus Dossier. Vá para o lado oposto e um cadáver Drone derrubará a porta. Entre, mate quatro inimigos (um helicóptero será atingido) e procure pelo chão o Heather Hampton Dossier. Desça pelos destroços, mate o Scarab (use a granada de radiação), avance, siga pelo beco e mate quem aparecer na sua frente. Próximo do helicóptero destruído está o WHVS TV Camera e o Poster Six está na parede na viela. Avance, mate mais Drones e encontrará Trust Agents. Mate-os e antes de entrar no prédio use o ASE para escanear o Poster Seven, que está escondido atrás da propaganda Trust.



Siga pelo trajeto e estará numa grande área aberta. Mate os agentes, fique esperto com os franco-atiradores no prédio. Substitua uma de suas armas pelo rifle dos agentes se precisar. No fosso de água, procure nos canos o Energy 3 com o ASE. Entre na passagem à esquerda do portão (se quiser, suba pela rampa e use a torre para matar inúmeros agentes), suba as escadas e acabe com os inimigos. Suba as escadas no canto direito do corredor, mate os agentes e procure sobre a mesa o Necronomicon. Entre no escritório e escaneie embaixo da mesa o Energy 4. Volte, siga pelo corredor e dois agentes aparecerão de rapel. Vire a esquerda no final do corredor, vá em frente com cuidado para não cair entre os buracos no chão, mate mais agentes e siga até o final e hackeie o console. O portão abrirá, retorne pelo caminho até ele e acabe com os agentes. Passe pelo portão, enfrente mais agentes, escaneie o Poster Eight na parede à esquerda do carro, o Graffiti 3 na parede oposta aos poster e entre no comando móvel. Mate os agentes, escaneie sobre o console o Trust Information. Desça a pequena passagem no chão, mate os Tear-Mites e use o ASE para achar Oxford Coordinates. Na mesma área, procure por uma vasilha quebrada e, então, use o ASE para escanear o Ooze's Secret. Suba a escada, hackeie o objeto, saia pelo portão, mate os agentes e cuidado com os atiradores acima. Antes de subir pelos escombros, siga pelo caminho à esquerda do portão com um tanque de guerra destruído. Vire à esquerda e use o ASE no canto para encontrar o Upgrade Module (Quickness).



Subindo pelos escombros, avance e verá uma cena em uma sala de interrogação. Após a cena, Thex irá colocar a mesa para você subir e entrar no duto de ar. Desça na sala com a caixa de munição, mate mais agentes, desça e enfrente outros. Eles jogarão ogivas no chão e elas explodirão, portanto se afaste. Na parede, próximo



onde as ogivas explodiram, use o ASE para encontrar o Poster Three. Há uma pequena passagem à esquerda do portão. Entre lá e escaneie na parede o Graffiti 4.

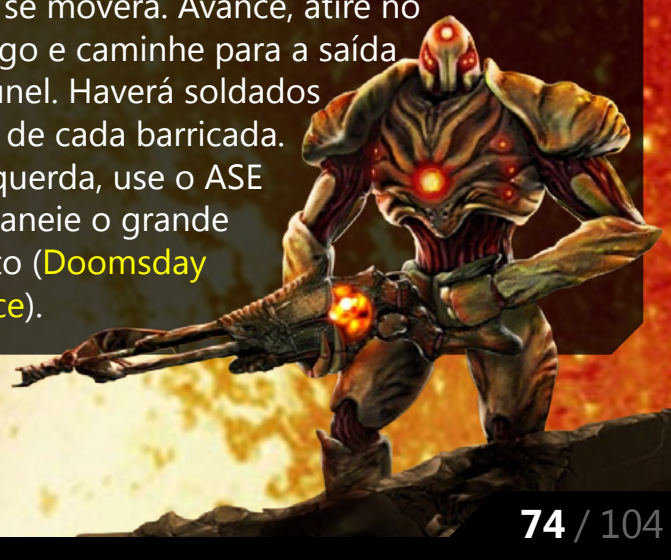


Entre no prédio com as estátuas de leões, acabe com os agentes e ao invés de seguir por baixo, vá para a porta acima onde estava o agente Trust, seguindo pela borda, mate os soldados e escaneie o Article - President Missing. Retorne, desça pela passagem entre os escombros, mate os soldados e os Tear-Mites, suba pela rampa, destrua o casulo e mais inimigos após passar pelo buraco na parede. Avance pelo caminho por trás dos sacos de areia (procure na parede o Poster Four), siga pelo caminho, e acabe com Scarab e os Drones para depois entrar pelo vagão de metrô destruído. Siga pela escuridão e Mr. Ford irá ligar a luz. Prepare-se, pois inúmeros Tear-Mites aparecerão. Vá em frente, saia, destrua as colmeias na parede e recarregue suas armas na caixa de munição. Siga pelo túnel e mais Tear-Mites te atacarão. Procure pelas colmeias, são quatro, e estão escondidas em passagens no lado direito. Entre na porta do lado esquerdo, destrua os inimigos e as colmeias, use o ASE para escanear o Tablet PC - Reclamation próximo de uma das colmeias. Próximo ao Tablet PC está o Tighten Up The Graphics (uma válvula verde brilhante) e dele, contorne os medidores de energia que estão a frente, vá pela entrada na pequena sala, use o ASE no chão para encontrar o DC Artifact List. Agora saia pelo portão.

Você deve destruir os quatro corações da gigante 'árvore' Drudge. Esse quarto tem seis colmeias de Tear-Mites, então destrua-as primeiro. Do local onde você entrou, vire-se à esquerda, salte sobre a linha férrea e use o ASE para encontrar na parede o Graffiti 5. No canto direito da área, há uma caixa de munição. Suba pelos troncos para destruir as colmeias e os corações (estão marcados como objetivos). Depois, destrua o maior principal e último coração. Prossiga pelos troncos e procure pelo duto de ar. Entre, deslize para baixo uma vez e antes de cair, use o ASE para encontrar o Energy 5 no duto à frente.



Desça, recarregue suas armas e ao se aproximar da porta, o alarme soará. Os Tear-Mites te atacarão. Suba as escadas, destrua as colmeias e ao lado de uma delas, há uma porta que te leva a uma pequena sala. Use o ASE para encontrar o Graffiti 6. Vá para os destroços do metrô, entre, saia pela janela à direita agachado e entre pela porta. Saindo da passagem, caminhe para a esquerda e o trem se moverá. Avance, atire no inimigo e caminhe para a saída do túnel. Haverá soldados atrás de cada barricada. À esquerda, use o ASE e escaneie o grande objeto (Doomsday Device).





Soldados aparecerão. Mate-os e outros descerão de helicópteros. Quando um contador aparecer no canto inferior da tela, vá ao dispositivo e escaneie-o novamente. Na estátua, entre as duas escadas, há um artefato para escanear (Poster Five). Entre no Instituto, proteja-se em uma parede ou atrás de objetos para acabar com os inimigos. Escaneie o grande objeto redondo (Mayan Calendar). À direita, no móvel de madeira, há o artefato Baghdad Battery. Siga pelo corredor e quando chegar ao trecho mais estreito acabe com os agentes. No canto direito da sala, abaixo da estátua com uma espada, está o artefato Apple of Discord. Na parede está o Graffiti 7. Escaneie a tumba que está impedindo o caminho (Tomb Statue) e desça pela passagem.



Ao chegar à nova área, escaneie o pequeno objeto no canto direito (Ica Stone) e o Siberia Coordinates no chão mais à esquerda. Na parede próxima às coordenadas, está o Graffiti 8. No fundo do local, escaneie o mecanismo à esquerda (Antikythera Device). Do lado oposto, use o ASE no chão para encontrar a China Coordenates e o Graffiti 9 na parede próxima. Volte pela escada e receberá uma 'ajudinha'. Aproxime-se do calendário maia que agora está brilhando.

Return to Atlantis

Fale com Andromeda. No canto direito da sala você pode trocar seus equipamentos. Saia pela porta, suba, entre por outra, mate alguns inimigos e siga pela direita. Ao passar por outra porta, mate os inimigos voadores e suba na plataforma redonda. Após ela se mover, entre na porta e recarregue suas armas. Você enfrentará um Guardian. Concentre os tiros na cabeça dele – você gastará muita munição, portanto o ideal é ficar próximo da porta para recarregar as armas e se esconder quando ele lançar fogo contra você.



Destruindo-o, siga pelo caminho que emerge do lago e entre na porta. Destrua outro Guardian, prossiga e enfrente mais um inimigo. No canto esquerdo da área, entre pela passagem. Quando estiver próximo da saída, destrua os inimigos voadores e os dois Guardian (um à direita e outro a frente).



Desça pela direita, passe pelos buracos que há nos dispositivos que se movem e siga pelo caminho até o regulador. Note que há um buraco no chão próximo ao regulador. Entre, prossiga agachado até o final e use o ASE para encontrar o Upgrade Module (Estabilizer).



Saia pela porta, passe por outra, desça, retorne à sala onde Andromeda está e fale com ela. Mexa no mecanismo no canto esquerdo da sala, selecione China e entre no portal.

China

Saia do local caminhando pela esquerda, atravesse pelas moitas e escaneie o Tablet – Only One. Vá para o lado oposto e desça pelo longo caminho. Passando pelo checkpoint, desça e acabe com soldados. Contorne a parede, mate outros e, na parede à direita, escaneie o Graffiti 1.



Avance pela passagem e antes de descer as escadas escaneie o Dropa Stones à direita.



Desça pelo túnel e caia no penhasco à frente. Você vai parar exatamente sobre o Tablet – My Own Kind e, então, escaneie-o. Desça pelo longo caminho e use o ASE sobre as moitas no canto esquerdo para encontrar o Energy 1. Continue descendo, acabe com mais alguns inimigos, proteja-se para não sofrer danos. Prossiga, enfrente mais agentes que sairão do portal e note que, no alto, certos inimigos ficam invisíveis por alguns segundos. Espere-os aparecer e mate-os. Entre no comando móvel, use o ASE para escanear o Zheng He Map sobre a mesa. Ao lado, há uma arma no chão (Eclipse AR-C). Pegue-a. Se você pressionar e segurar o botão B ficará invisível por alguns segundos, semelhantemente aos soldados. Saia, na parede ao lado direito do portal e escaneie o Graffiti 2. Ao lado esquerdo do comando móvel está o China Artifact List. Agora, note que há uma máquina na passagem pelo qual você deve prosseguir, porém há uma gosma lilás que a protege dos seus disparos. Use a Eclipse AR-C para ficar invisível, passe por ela e atire por trás dela para destruí-la.





Repita o processo nas próximas máquinas e entre na porta. Mate os inimigos voadores, escaneie a parede à esquerda para encontrar o Graffiti 3. Desça as escadas e enfrente os inimigos (atenção aos soldados que ficam invisíveis). Abaixo da escada, use o ASE para achar o Upgrade Module (Mending). Escaneie o desenho de um sol na pedra e plataformas aparecerão. Avance por elas.



As estátuas ganharão vida e te atacarão. Acabe com os soldados que aparecerem. Aproveite e recarregue sua munição. Avance pelas plataformas, depois pela porta e limpe a área. Aqui é o salão principal e há quatro portas com símbolos sobre elas.

Da porta onde entrou, entre na primeira à direita. Passe por outra e na área com as escadas, escaneie no canto esquerdo o Energy 5. Suba as escadas e antes de entrar na porta, vire-se para o lado oposto e escaneie o Rosetta Stone Uppper Half no alto. Entre na porta, extermine os inimigos e siga até o outro lado, suba as escadas e escaneie o Tablet – A Destroyer no chão e o símbolo da água no pedestal. Inimigos aparecerão. Acabe com eles, retorne ao salão principal e entre na porta à direita com um símbolo verde acima. Desça o primeiro lance de escadas e no segundo mate o Drudge. No segundo lance de escadas, use o ASE para escanear o Graffiti 4 na parede à esquerda. Avance pelo corredor, passe pela porta e antes de escanear o símbolo no pedestal, escaneie o Tablet – Seclusion atrás da pilastra, no canto direito. Ao escanear o símbolo Wood, as estátuas te atacarão. Retorne ao salão principal, acabe com os agentes e entre na porta com o símbolo branco acima. Na área com a escada, escaneie o Graffiti 5 abaixo dela, na parede. Suba as escadas e escaneie no alto o Tablet – The Fool. Entre na porta, acabe com os inimigos. No caminho à esquerda, há uma caixa de munição e na frente dela

o Energy 4, use o ASE para encontrá-lo. Desça as escadas, siga até o pedestal e antes de escaneá-lo, use o ASE para encontrar o Tablet – Pact à direita.



Escaneando o símbolo Metal, inimigos aparecerão. Após dar cabo deles, saia e não vá pelas escadas, entre na porta adiante. Do outro lado, do local, há soldados que ficam invisíveis. Se você mover o cursor, ele ficará vermelho, indicando o local onde eles estão. No canto esquerdo está o Energy 2 e no direito, atrás da pilastra está o Serenity Coordinates.



Vá para o andar térreo do salão e entre na última porta com o símbolo marrom. Avance, no primeiro lance de escadas escaneie a parede à esquerda com o Graffiti 6. Após o segundo lance, ao entrar no corredor, vire-se para o canto esquerdo de onde acabou de passar e use o ASE para achar o Energy 3. Avance, entre na porta, acabe com os soldados, escaneie o Tablet – Deluge atrás da pilastra no canto esquerdo e então, o símbolo Earth.





As estátuas te atacarão. Retorne ao salão principal e siga pela passagem que se abriu. Desça as escadas, acabe com os inimigos, corra e pule (segure C e depois A para pular) para alcançar o outro lado. Há uma arma no qual faz você matar inimigos que se escondem atrás de paredes, a Phase Rifle. Pegue-a. Aproxime-se da ponta do penhasco e use-a para matar os soldados (pressione direcional para baixo, mantenha o cursor sobre o inimigo até ele ficar dourado e dispare). Mate os quatro e quando estiver descendo as escadas, ela quebrará. Agentes e Drudges sairão do portal para te atacar. Acabe com eles e se precisar de munição, a caixa está no canto direito da área. No rochedo que está no centro do local, use o ASE para encontrar o Graffiti 7 (a frase é 'Thank You! But our princess is in another castle'. Onde foi que vimos essa frase antes??). Siga pela passagem, use o ASE para devolver os símbolos aos quatro pedestais e entre na grande porta ao centro.

Chefe: Li

A batalha começará após a cena. Desvie das bolas vermelhas que Li lança e pule quando o monstro golpear o chão. Se precisar de munição, está próximo do portal. Concentre-se nele e dispare. Quando a vida dele estiver pela metade, invocará uma estátua. Mate-a primeiro e volte a se concentrar no chefe. Ele tentará te puxar para perto com o ar. Quando ele fizer isso, dispare. Quando a vida dele ficar vermelha, você só poderá acertá-lo quando ele estiver maior para causar danos.

Após a batalha, escaneie o corpo dele com o ASE e depois o objeto ao lado do portal e entre nele. Após o papo com Andromeda, vá ao local indicado, escolha Siberia e entre no portal.



Siberia

Siga pela passagem, atire no gelo para destruí-lo e saia da caverna. Procure pelo Sasquatch Arm em uma caverna à direita e escaneie-o.



Siga pelo caminho ao lado da caverna, mate dois agentes e desça. No canto direito da descida, no local onde há duas árvores, use o ASE para encontrar o Energy 1. Ao descer, mate o Drudge à esquerda perto da árvore. Aproxime-se dela e será atacado pelos Robot Wolfs, eles causam bastante dano, então atire neles. Desça pelo caminho à direita (não na direção de onde veio o Robot Wolf), use o ASE para achar o Upgrade Module (Ammo Belt) no centro da área, próximo a uma pedra. Avance, mate mais dois inimigos, continue descendo e entre na caverna. Após a cena, recarregue sua munição, suba pelo caminho, desça, mate soldados e Drudges (atente-se para os dois agentes no alto). Siga pelo caminho, contorne a grande pedra pela direita e no canto próximo às pequenas pedras e a árvore, escaneie o Energy 2. Entre na base adiante, escaneie o Michael Ford Dossier e pressione o botão – para trocar pela Widowmaker Turret, a arma que está no chão.



Com a nova arma, ao pressionar B você pode monta-lá em qualquer lugar. Aconselhamos montá-la virada de frente para o portão, pois será necessário mais à frente. Siga pela grande base à esquerda, escaneie o Graffiti 1 na parede esquerda da rampa. Perceba que a porta à frente está trancada. Siga por fora, pelo caminho de gelo ao lado esquerdo dessa base. Vire-se à esquerda para ver uma escada próxima às pedras e suba. No alto, use o ASE no teto da estrutura onde estava o Graffiti 1 para encontrar o Energy 3. Desça pelo buraco, escaneie o Tablet PC – Svarog na abertura e hackeie o console. Prepare-se, pois diversos inimigos sairão do grande portão. Se você montou a Widowmaker Turret, equipe-se com a arma e pressione direcional para baixo para ter 'a visão dela'. Você pode controlar os disparos dela. Acabando com os inimigos, siga pelo portão que abriu e ao sair, mate os agentes no alto à esquerda. No lado esquerdo, há uma caverna. Entre, siga pela esquerda e quando estiver próximo da saída, use o ASE para encontrar o Energy 4. Volte, entre siga pela estrutura com o portão com luzes verdes (na

parede, antes de entrar no portão, escaneie o Graffiti 2), passe por outra, acabe com os dois agentes e na parede à esquerda ao sair do segundo portão, escaneie o Graffiti 3.



Avance pela base, escaneie o Ion Cannon no centro do local, saia, suba pelo caminho, acabe com os inimigos e perceba que há parceiros na área. Na estrutura próxima do local onde está pegando fogo, entre e escaneie na parede o Graffiti 4. Você precisa entrar no estrutura, mas a porta está trancada. Contorne-a por fora, suba pela escada próxima do penhasco, desça pelo buraco, mate o agente que esta lá e escaneie o console. Saia, mate o agente que aparecer e entre na próxima base (haverá uma caixa de munição) e hackeie o console com o ASE. Mate os soldados que aparecerem e siga até a nave.



Siga pelo caminho, desça pelo penhasco, enfrente dois inimigos, suba pela neve, desça pelo caminho e agache-se para entrar no local indicado. Cuidado com as chamas que saem dos dispositivos, espere-as pararem para atravessar. Ao sair da tubulação, mate o inimigo, escaneie o artefato Telsa's Resonator sobre a mesa, e recarregue as armas na caixa de munição.



Saia pela porta e será alertado das câmeras. Atire nela e no Robot Wolf (a partir de agora, cada vez que as câmeras te perceberem, o alarme irá disparar e Robot Wolfs aparecerão). Na grande máquina antes da bifurcação, escaneie o Graffiti 5. Siga para a esquerda, destrua a câmera no final do corredor e note que no canto direito há uma pequena passagem. Agache-se, entre, escaneie o Russian Intelligence Memo no chão, cuidado com as chamas e ao sair da passagem, use o ASE e escaneie o Tiamat Dossier. Suba as escadas, entre em outra pequena passagem, ignore a saída à direita e ao virar a direita no final da tubulação, escaneie a Southwest Coordinates. Saia, acabe com os vários inimigos, desça e use o ASE entre os dois objetos cilíndricos para achar o Michael Ford Dossier. Vá para a parte superior, aperte o console, mate os inimigos e saia pelo portão. Antes de passar pelo próximo, escaneie o Graffiti 6 na parede à direita. Saia, mate os soldados, suba pela esquerda e entre na porta. Mate os soldados, pule o portão para o lado esquerdo, escaneie o Graffiti 7 na parede e destrua a câmera. Vá para o lado oposto, hackeie as duas máquinas e elas dispararão contra a parede. Use o ASE e escaneie o local do tiro para encontrar o Tunguska Fragments.





Mate o inimigo, saia pela porta no lado oposto – que antes estava trancada – e desça no elevador. Saia, veja uma cena, aproxime-se da porta para abrir, atire na câmera na parede e na que está acima da porta que você acabou de abrir. Ao entrar, mate os soldados. Escaneie o Cybernetic Blueprints à direita da porta pela qual você deve sair. Atire na câmera acima da porta, na outra no final do corredor, mate os inimigos e no chão, escaneie o Tablet PC – The Goddess. Entre na porta à direita, use o ASE e procure por um velho rádio na parede (diferentemente dos outros itens, este não irá brilhar) e escaneie o Mayra Gromova's Nav Computer. Deste, entre na porta à esquerda e verifique o capacete sobre a mesa com o ASE para encontrar o Sokol Suit Space. O Energy 5 está no chão da sala de autópsias e na parede o Graffiti 8. No pequeno balcão, ao lado da mesa de autópsias está o Siberia Artifact List. Escaneie o objeto ao lado da mesa de autópsias, saia pela porta e use o ASE para encontrar o Widowmaker Turret Blueprints à frente. Ao lado deste, procure pelo Voynich Manuscript, que não brilhará e escaneie-o. Quando estiver pronto, hackeie o console e entre na porta. Mate os agentes que descem de rapel, suba no elevador, enfrente outros, suba no outro elevador, mate mais inimigos, suba por mais um que está ao lado e entre na porta. No corredor, entre os monitores na parede à direita, escaneie para encontrar o Graffiti 9. Avance para o próximo corredor, recarregue suas armas, entre pela próxima porta e extermine os inimigos. Ao lado do corpo do agente, escaneie o Tablet PC – Free Drudge. No lado esquerdo, sobre uma das camas, está o Laser Memo, portanto use o ASE para escaneá-lo e depois para hackear o console. Aproxime de Katarina e após a cena escaneie o corpo dela.



Retorne até a área dos elevadores (você enfrentará diversos inimigos), desça uma vez, entre na porta que estava trancada e destrua a câmera. Vá pela esquerda, mate mais soldados, destrua outra câmera e acabe com outros inimigos. Recarregue suas armas no final do corredor e antes de sair pela porta, desça as escadas e ao lado da máquina onde estava o agente de armadura laranja, escaneie o Graffiti 10 na parede. Saia, você pode pegar a SMAW próximo à caixa de munição. Pule sobre a nave e ela se aproximará do portão no lado oposto. Entre e no corredor escaneie a parede no lado esquerdo para encontrar o Graffiti 11.



Ao entrar na nova área, escaneie próximo à porta o Graffiti 12. Hackeie o console, mate os agentes, saia pela porta e seus parceiros irão pedir ajuda. Escaneie com o ASE o dispositivo indicado e prepare-se para enfrentar hordas de inimigos. Alguns descerão de rapel, outros virão pela porta no qual você passou e haverá dois do outro lado do penhasco. Mate-os e sobreviva até o cronômetro zerar.



Siberia Escape

HAVOC Gunship

HAVOC irá te perseguir. Dispare nos mísseis que ele lança antes de atingirem a sua nave. Você pode ativar uma proteção temporária (escudo) e que precisa ser recarregada, basta pressionar o botão A. Atire nos dois pontos vermelhos que estão em cada asa. Ele sumirá e soldados com jet-pack passarão a atirar em você. Atire neles. Repita o processo até destruir os pontos vermelhos. Agora, o helicóptero irá atirar mais mísseis e mais soldados aparecerão. Se prepare para proteger sua nave. Quando o marcador de vida estiver vermelho, HAVOC aparecerá junto com os soldados e lançará mísseis. Dispare contra os mísseis, ignore os soldados e concentre-se em atirar no ponto vermelho no centro do helicóptero.





Lost City

Escaneie com o ASE o Tablet PC – Z no chão, próximo à escada.



Desça por ela, mate os soldados (um deles ficará invisível por alguns segundos). Siga pelo caminho à direita, entre na passagem, use o ASE para hackear o console, mate os inimigos (há vários e dois deles estão no alto do penhasco). Siga até o centro do local, enfrente outros e escaneie o corpo no chão.



Após a cena, siga pelo caminho oposto ao corpo para encontrar uma passagem. Vá até o final, suba a escada e escaneie o Chriakan Dossier no chão. Avance, siga para o outro lado agora, enfrente soldados com armaduras pesadas (são vários e te darão trabalho), mate mais inimigos e o sniper no alto. À esquerda do portal, no chão, está o Upgrade Module (Heavy Armor). Suba pela escada até o portal e antes de hackear o objeto, escaneie a Bio Servitors Memo no chão. Hackeie o objeto e entre no portal.

Chefe: Adams

Os soldados não param de aparecer. Se você matar os dois, mais dois aparecerão. Procure se proteger, pois Adams causa bastante dano. Concentre-se nos dois cristais azuis no alto e nos outros dois no chão, no lado direito e no lado esquerdo. Ao destruí-los, o escudo que estava protegendo ele sumirá e você pode disparar nele. Procure se esconder dos disparos até ver uma cena.



Agora, vocês estão em Agartha. Ele avançará para cima de você. Procure recarregar a arma na caixa de munição e evite as beiradas, pois ele te jogará no precipício. Fique próximo das pilastras e quando o chefe começar a correr na sua direção, vá para o lado. Ele baterá a cabeça na pilastra. Aproveite e atire na coloração amarela nas costas dele. Repita o processo.



Na última parte, Adams começará a disparar lasers. Pule deles e procure atirar nas costas dele. Quando a vida estiver próximo do fim, ele lançará bolas de fogo. Desvie, corra e atire nas costas. Após derrubá-lo, use o ASE e escaneie o corpo dele.





Agora é só curtir o final do game.

"Tem mai Conduíte, sô!"

Agora que terminou o jogo, você estará de volta a Atlantis. No lado esquerdo da máquina que você escolhe suas armas, escaneie o Upgrade Module – Explosive Focus. No lado direito do dispositivo de seleção de fases, use o ASE e escaneie o Dark Star. No dispositivo, você pode selecionar qualquer fase, pode refazê-las e procurar itens que deixou para trás. Há três fases extras que você pode escolher: Crash Site, Precipice e Serenity. Nelas, o seu objetivo é encontrar todos os Energys, Graffitis e objetos, porém, os inimigos não param de aparecer. Então, "Vamos que Vamos"!

Crash Site

Siga pelo caminho à esquerda, avance pelo corredor, entre no buraco na parede e use o ASE para escanear o Energy 5 sobre as máquinas de lavar. Mate o soldado com armadura pesada, vá para a sala ao lado e escaneie o Donar Dossier sobre a mesa. Suba as escadas à direita e escaneie no chão a informação Robotic Creation Blueprint. À esquerda, há uma caixa de munição. Recarregue as arma e o use o ASE para achar o Energy 1. Retorne e entre na construção destruída à frente, subindo pela escada. Lá dentro, escaneie o artefato Piri Reis Map. Saia pela passagem, suba pela nave e siga até o canto direito , ative o ASE para escanear o Energy 3. Volte para cima da nave, entre pelo buraco e procure com o ASE o Upgrade Module – Energy Focus no chão, perto da saída. Saia, recarregue as armas na caixa de munição e na parede à esquerda, escaneie o Graffiti 1. Suba pela escada adiante da caixa, use o ASE e escaneie a informação Ship Recovery Orders na janela. Siga para a construção ao lado e sobre a mesa estará o Tablet PC – Vessel. À direita, ao lado da máquina de bebidas, escaneie o Graffiti 2 na parede. Saia, siga para o canto esquerdo, suba as escadas e escaneie o Energy 2 na janela com o ASE. Siga pelo corredor abaixo à direita e ao invés de subir as escadas, entre na passagem com a caixa de munição à esquerda. Avance, use o ASE na área para escanear o Graffiti 3 na parede.



Vire à esquerda, use o ASE novamente no canto à esquerda do buraco na parede para

encontrar o Energy 4. Suba pelo caminho à direita, e volte ao local onde está o Portal. Ainda não mexa nele. Vá à esquerda, suba nas pedras, corra e pule nos destroços à frente (aparenta ser um relógio) e escaneie o Hive Cannon.



Volte ao portal, use o ASE para hackear o objeto e entre no portal.

Precipice

Ao começar, siga pela direita, vá encostado pela parede à direita e encontrará uma subida. Suba no alto, escaneie o Tablet PC – Technology na borda. Atravesse pela passarela que liga à construção ao lado, use o ASE na borda para encontrar o Energy 4. Desça, vá para a direita, suba pela outra construção, enfrente inimigos, atravesse para a base seguinte e escaneie na borda o Anasazi. Pule para a borda na parede e use o ASE para encontrar o Claudius Dossier contornando a construção pela borda. Caia na borda abaixo, use o ASE para encontrar o Phase Rifle no canto, próximo à parede.



Desça, caminhe para a direita e ao encontrar a caixa de munição, vá para a direita, use o ASE para encontrar o Energy 3 no canto, no lado de fora da construção onde estava o Anasazi.

Retorne ao local do portal, desça, aproxime-se do buraco que há no chão e caia à frente dele. Você cairá na beirada e no canto esquerdo está o Upgrade Module – (Essence Salvage).



Desça, vire-se à esquerda para encontrar no canto próximo à escada o Energy 5. Entre na base ao lado, ignore as escadas e no chão, escaneie o Conversion Memo com o ASE. Saia, siga pela direita e caia no buraco com terra. Use o ASE na pequena passagem para encontrar o Energy 1. Suba pela passagem por trás do Energy 1 para chegar a uma área com o Energy 2 ao centro do local. Retorne ao portal, hackeie o dispositivo entre nele.

Serenity

Ao começar a fase, suba pelas caixas e escaneie o Energy 3 logo acima. Desça as escadas, mate os soldados, suba na fonte ao centro do local e use o ASE para escanear o Energy 2. Pule sobre as plataformas na fonte para encontrar mais acima o TPC Launcher. Desça pelas escadas à esquerda da fonte, pule para a pequena cachoeira e use o ASE para escanear o Upgrade Module (Light Armor).



Entre no templo, mate o inimigo que sair do portal e no caminho para a saída, à esquerda do portal, escaneie o Graffiti 1 na parede. Saindo, use o ASE no pequeno objeto cilíndrico para encontrar o Energy 4. Volte para dentro do templo, suba as escadas, mate os agentes e escaneie sobre a mesa Tablet Allars.

Saia do templo, entre no que está à esquerda e escaneie no lado direito da escada e no chão o Tablet Water. Suba para o próximo andar, mate outros agentes e no chão ao lado esquerdo da escada, escaneie o Energy 5. Suba as escadas, mate mais inimigos e escaneie na parede, no centro do local o Graffiti 2. Vá para o templo ao lado, destrua o inimigo que sair do portal e, na parede à direita, próximo à escada, escaneie o Graffiti 3. Suba a escada, mate os três agentes, vá para o lado direito e escaneie no canto do corredor o Tablet Dragon. Saia pelo buraco na parede, desça, e entre as moitas, atrás do muro, use o ASE e escaneie o Tablet Confer.



À direita do templo que você acabou de sair, há algumas pilastras. Vá para lá e use o ASE para escanear o Energy 1 sobre a menor pilastra. Retorne ao local do portal, use o ASE e entre nele.



Códigos Secretos

No menu extras, você encontra a opção para digitar códigos promocionais, que adicionam upgrades à Michael Ford. Há dois códigos, digite-os com letras maiúsculas e confirme:

- **EYEOFRA** (o ASE dourado)
- **14KARMOR** (a Armadura Golden Destroyer, somente para partidas online)



Nintendo Blast

no **Prêmio Top Blog 2011!**

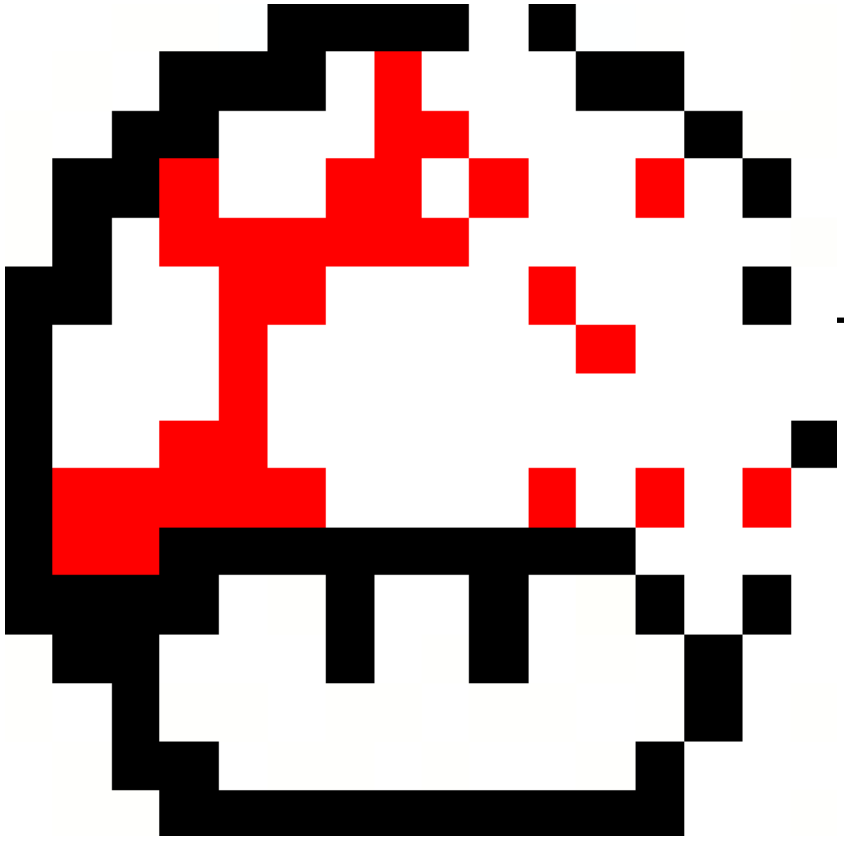
O **Nintendo Blast** está concorrendo pela primeira vez ao **Prêmio Top Blog**, maior prêmio em reconhecimento aos blogs mais populares do Brasil.

Há 3 anos o **Nintendo Blast** produz conteúdo diário e de qualidade para manter você, leitor, informado sobre tudo o que acontece no universo Nintendo. Somos apaixonados por vídeo games, do mesmo jeito que vocês são, e fazemos isso porque amamos.

Se você acha que o nosso trabalho é legal, se merecemos o seu reconhecimento, dê um pulinho lá e vote em nós! E se não for pedir demais, nos indique aos seus amigos também. Caso não possa nos ajudar, saiba que continuaremos dando o nosso melhor para que na próxima edição do **Prêmio Top Blog** tenhamos conquistado seu voto.

Clique aqui para votar no Nintendo Blast para o Prêmio Top Blog 2011!

Obrigado!



por ***Sérgio Oliveira***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Alex Sansil

GameDev

PARTE 13:
Adicionando asteroides e lógica de jogo ao projeto

No nosso último encontro aqui na coluna ***GameDev*** nós iniciamos o desenvolvimento de um projeto de jogo de verdade. A grande ideia por trás desse exercício é aplicar todo o conhecimento adquirido nas 11 primeiras edições da coluna e desenvolver um game simples e jogável. No encontro de hoje incluiremos os asteroides que dão nome ao jogo e desenvolveremos a sua lógica.

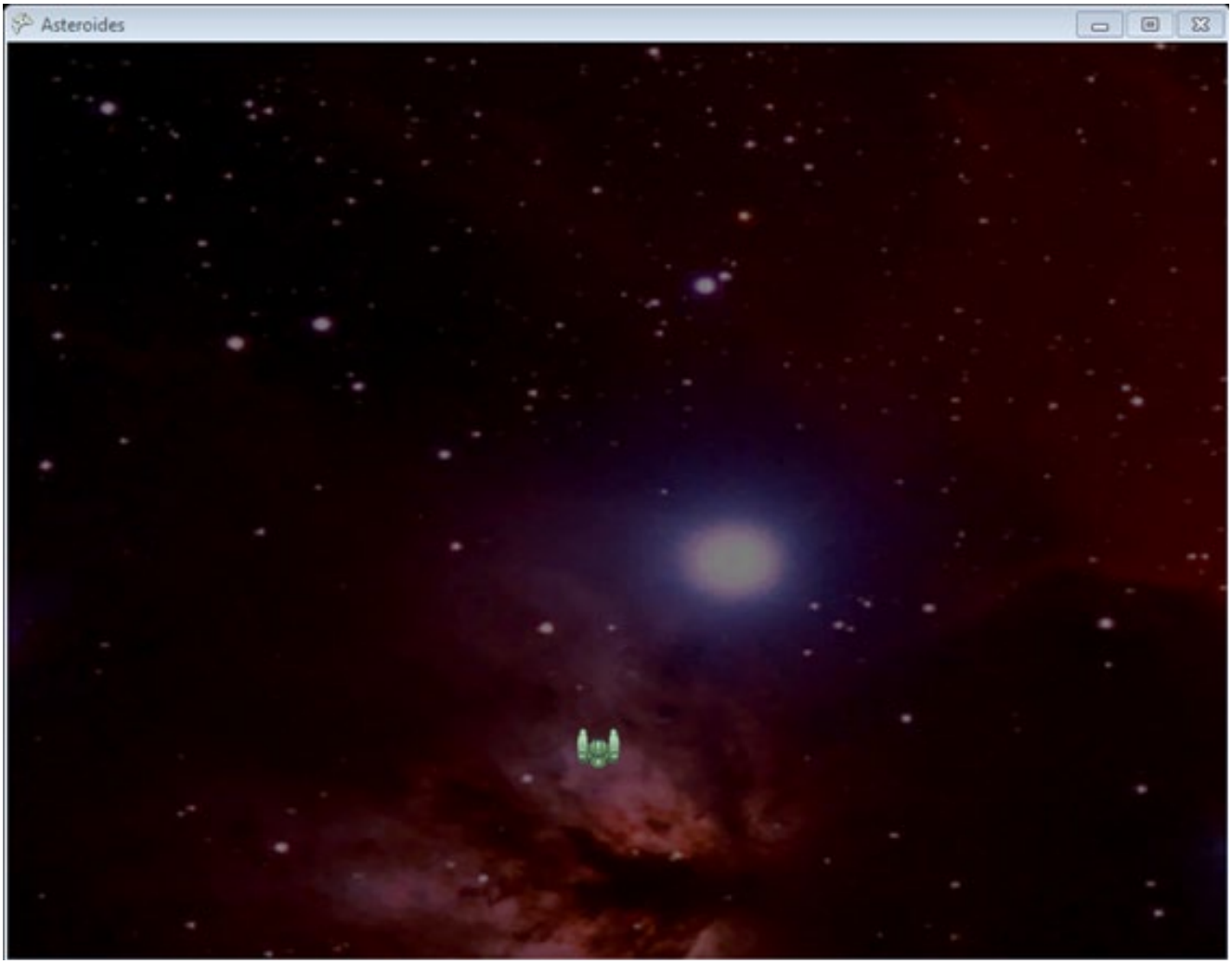
É sempre importante lembrar que para acompanhar a coluna GameDev você precisa ter instalado no seu computador o Microsoft Visual C# Express Edition e o XNA Game Studio, ambos gratuitos e disponíveis no pacote XNA Game Studio 4.0 da sessão downloads do App Hub. Para fazer o download, acesse: http://links.nintendoblast.com.br/apphub

A última versão do projeto "Asteroides" também está disponível. Acesse http://links.nintendoblast.com.br/gamedev12 para realizar o download do código-fonte.

Criando os asteroides

Finalizamos o encontro passado com nosso jogo funcionando: temos um cenário intergaláctico e a nossa nave solta no espaço, podendo ser controlada por você. Mas como o nome do projeto sugere, "Asteroides" precisa ter uns asteroides para dificultar a sua viagem no espaço.

Você, um explorador intergaláctico, se vê diante de uma chuva de asteroides e para sobreviver precisa desviar deles. Por quanto



Os conceitos utilizados para criar a espaçonave no último encontro serão os mesmos usados para criar os asteroides. A única diferença é que a posição inicial dos asteroides e a movimentação deles dependerão de um fator aleatório.

Crie uma nova classe no projeto – da mesma forma como foi feita a classe da espaçonave –, dê o nome "Asteroide" a ela e adicione o seguinte código:

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using Microsoft.Xna.Framework;
using Microsoft.Xna.Framework.Content;
using Microsoft.Xna.Framework.Graphics;

namespace Asteroides
{
    /// <summary>
    /// Esse é um componente de jogo que implementa os
asteroides que o jogador deve desviar.
    /// </summary>
    class Asteroide : Microsoft.Xna.Framework.DrawableGameComponent
    {
        protected Texture2D textura;
        protected Rectangle spriteRetangulo;
        protected Vector2 posicao;
        protected int Yvelocidade;
        protected int Xvelocidade;
        protected Random random;

        //Largura e altura do sprite na textura
        protected const int LarguraAsteroide = 45;
        protected const int AlturaAsteroide = 45;

        public Asteroide(Game game, ref Texture2D aTextura)
            : base(game)
        {
            textura = aTextura;
            posicao = new Vector2();

            //Cria o retângulo
            //Isso irá representar aonde a imagem do sprite está na tela
            spriteRetangulo = new Rectangle(20, 16, LarguraAsteroide, AlturaAsteroide);

            //Inicializa o gerador de número aleatório e coloca
o asteroide na sua posição inicial
            random = new Random(this.GetHashCode());
            ColocarNaPosicaoInicial();
        }

        /// <summary>
        /// Inicializa a posição e velocidade do asteroide
        /// </summary>
        protected void ColocarNaPosicaoInicial()
        {
            posicao.X = random.Next(Game.Window.ClientBounds.Width - LarguraAsteroide);
            posicao.Y = 0;
```

```
            Yvelocidade = 1 + random.Next(9);
            Xvelocidade = random.Next(3) - 1;
        }

        /// <summary>
        /// Permite que o componente do jogo se desenhe na tela
        /// </summary>
        /// <param name="gameTime"></param>
        public override void Draw(GameTime gameTime)
        {
            //Captura o sprite batch atual
            SpriteBatch sBatch = (SpriteBatch)Game.
Services.GetService(typeof(SpriteBatch));

            //Desenha o asteroide
            sBatch.Draw(textura, posicao, spriteRetangulo, Color.White);

            base.Draw(gameTime);
        }

        /// <summary>
        /// Permite que o componente do jogo atualize a si próprio
        /// </summary>
        /// <param name="gameTime"></param>
        public override void Update(GameTime gameTime)
        {
            //Verifica se o meteoro ainda está visível - ou no espaço da tela
            if ((posicao.Y >= Game.Window.ClientBounds.Height) ||
                (posicao.X >= Game.Window.ClientBounds.Width) || (posicao.X <= 0))
            {
                ColocarNaPosicaoInicial();
            }

            //Move o asteroide
            posicao.Y += Yvelocidade;
            posicao.X += Xvelocidade;

            base.Update(gameTime);
        }

        /// <summary>
        /// Verifica se o asteroide intersecta com o retângulo especificado (rect)
        /// </summary>
        /// <param name="rect"></param>
        /// <returns></returns>
        public bool VerificarColisao(Rectangle rect)
        {
            Rectangle retanguloSprite = new
Rectangle((int)posicao.X, (int)posicao.Y,
                LarguraAsteroide, AlturaAsteroide);

            //Perceba o uso da função Intersects
que já faz todo o trabalho por você
            return retanguloSprite.Intersects(rect);
        }
    }
}
```

O método "ColocarNaPosicaoInicial" põe o asteroide numa posição horizontal aleatória no topo da tela, além de obter a velocidade de deslocamento horizontal e vertical do asteroide, que muda a cada chamada ao método "Update" da classe.

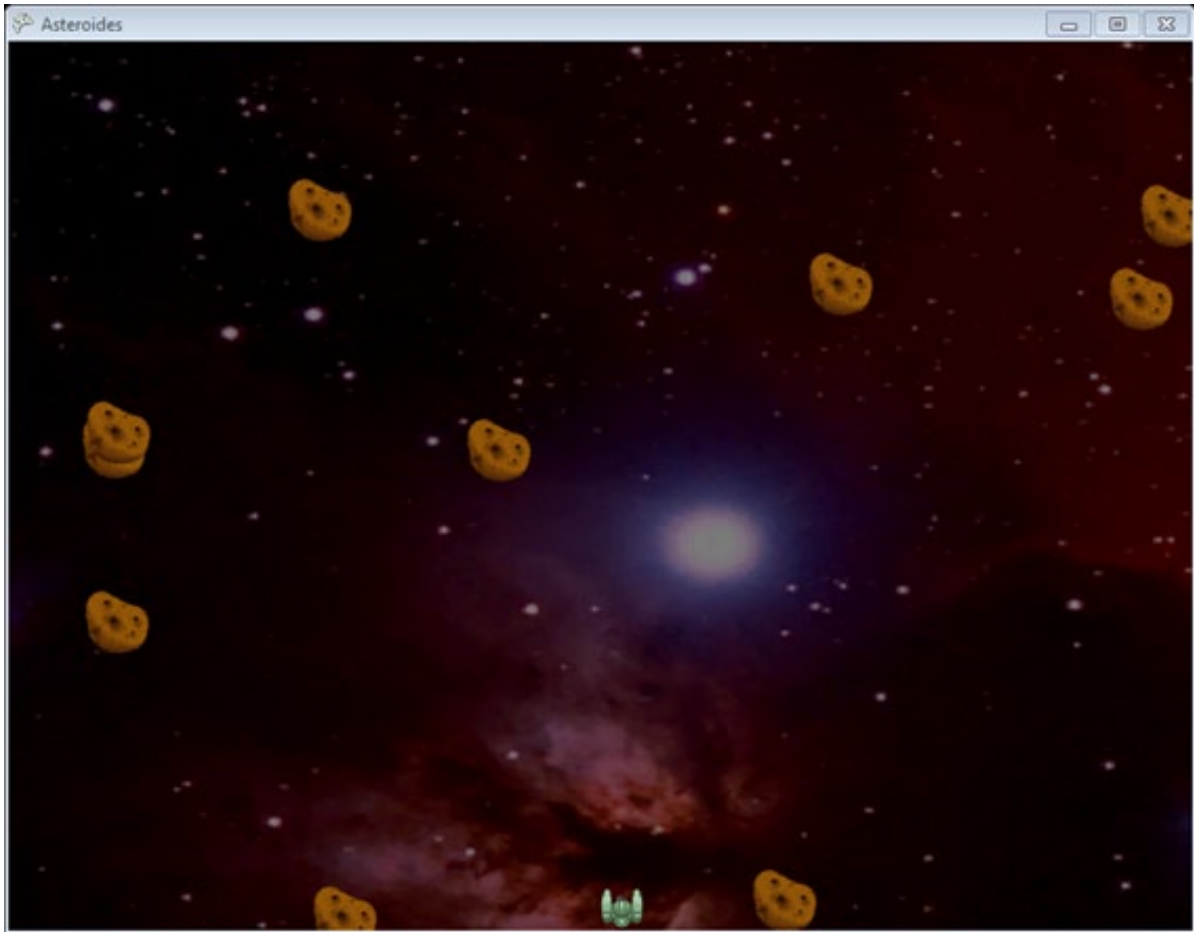
O método "VerificarColisao" verifica se o retângulo que delimita o meteoro intersecta com o retângulo passado por parâmetro. É esse retângulo passado por parâmetro que delimita a posição da espaçonave do jogador na tela.
Vamos agora colocar os asteroides na tela. Adicione o seguinte código no método "Start" na classe "Game1":

```
//Adiciona os asteroides
for (int i = 0; i < ContadorInicialAsteroides; i++)
{
Components.Add(new Asteroide(this, ref asteroidsTexture));
}
```

A constante "ContadorInicialAsteroides" define o número inicial de asteroides que aparecerão no jogo. Declare essa constante na classe "Game1" como segue:

```
private const int ContadorInicialAsteroides = 10;
```

Salve o seu projeto e execute-o pressionando F5. Vejam só, nosso jogo está ganhando vida e já temos uma belíssima chuva de asteroides. Perceba que cada asteroide se comporta de maneira independente, da mesma forma que a espaçonave.



Codificando a lógica do jogo

"Asteroides" está quase pronto. Já temos nossa nave desbravando os N cantos do universo e trocentos asteroides colocando nossa habilidade de piloto à prova. Agora precisamos fazer que esses componentes trabalhem juntos; ou seja, quando a espaçonave do jogador colidir com um asteroide, o jogo irá recomeçar.

Da mesma forma que temos um método "Start" que inicializa todos os componentes do jogo, criaremos um método chamado "DoLogicaJogo" que executará a lógica do jogo. Nesse estágio de desenvolvimento, esse método irá apenas percorrer os componentes do jogo e checará se um asteroide colidiu com a espaçonave do jogador. Se houver uma colisão, os asteroides deverão ser retirados do jogo para serem recriados na reinicialização dele.

```
/// <summary>
/// Executa a lógica do jogo
/// </summary>
private void DoLogicaJogo()
{
  //Verifica colisões
  bool temColisao = false;
  Rectangle retanguloNave = player.GetBounds();

  foreach (GameComponent gc in Components)
  {
    if (gc is Asteroide)
    {
      temColisao = ((Asteroide)gc).VerificarColisao(retanguloNave);

      if (temColisao)
      {
         //Remove todos os asteroides anteriores
         RemoveTodosAsteroides();

         //Reinicia o jogo
         Start();

         break;
      }
    }
  }
}
```

```
/// <summary>
/// Remove todos os asteroides do jogo
/// </summary>
private void RemoveTodosAsteroides()
{
   for (int i = 0; i < Components.Count; i++)
   {
       //Verifica se o componente da vez é um asteroide
       if (Components[i] is Asteroide)
```

```
        {
            //Remove o asteroide da vez
            Components.RemoveAt(i);
            i--;
        }
    }
}
```

Você deve chamar o método "DoLogicaJogo" dentro do método "Update" da classe "Game1", imediatamente antes da linha que chama a ação "base.Update(gameTime)". A invocação do método nesse ponto fará com que a lógica seja executada a cada loop do jogo.

Agora tente executar o jogo para ver que quando sua espaçonave colide com um asteroide, o programa colocará todos os objetos em suas respectivas posições iniciais, e continuará o loop até que o usuário feche o jogo.

Tudo muito bonito e funcionando, mas ainda é preciso adicionar mais desafio ao jogo. Vamos incrementar a quantidade de asteroides na tela a medida que o tempo for passando. Como os asteroides se comportam independentemente, você só precisará adicionar um novo componente de jogo que representa o asteroide.

Para fazer isso, escreva o método "ChecarNovoAsteroide" como segue abaixo e chame-o dentro de "DoLogicaJogo" depois do loop foreach.

```
/// <summary>
/// Verifica se está na hora de soltar outro asteroide
/// </summary>
private void ChecarNovoAsteroide()
{
    //Adiciona um asteroide a cada TempoAdicionarAsteroide
    if((System.Environment.TickCount - lastTickCount) > TempoAdicionarAsteroide)
    {
        lastTickCount = System.Environment.TickCount;
        Components.Add(new Asteroide(this, ref asteroidsTexture));
        asteroideCount++;
    }
}
```

A variável "TempoAdicionarAsteroide" será uma constante que representará o intervalo, em milissegundos, que um novo asteroide deverá ser adicionado. Declare-a na classe "Game1" conforme segue:

```
private const int TempoAdicionarAsteroide = 5000; //
Representa um novo asteroide a cada 5 segundos
```

Esse será o número mágico que define que a cada 5 segundos um novo asteroide deverá aparecer na tela. Perceba que você pode modifica-lo para que esse intervalo seja maior ou menor.

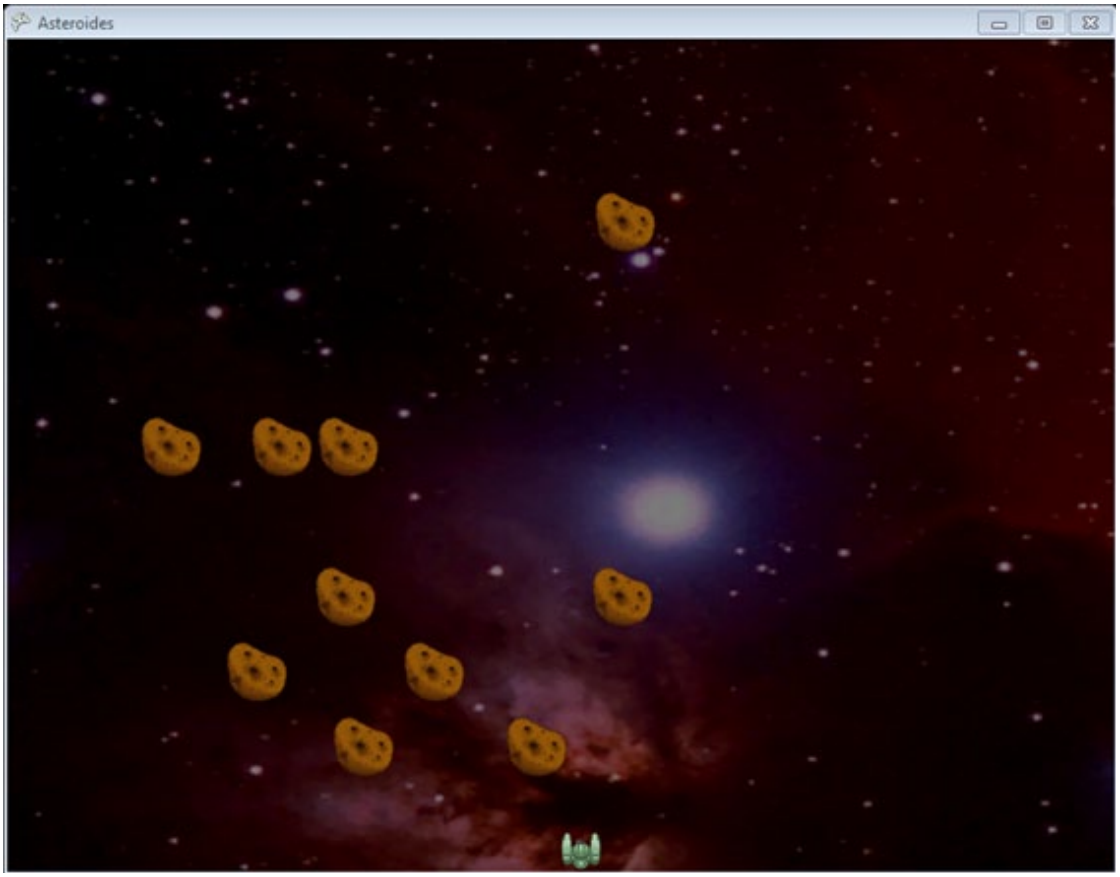
Dois novos atributos armazenarão a quantidade de asteroides adicionados (asteroideCount) e o tempo para calcular o intervalo desejado (lastTickCount). Declare-os da seguinte forma:

```
private const int TempoAdicionarAsteroide = 5000; //
Representa um novo asteroide a cada 5 segundos
private int lastTickCount;
private int asteroideCount;
```

Agora você deve inicializar esses atributos no método "Start". Adicione o seguinte código ao método:

```
//Inicializa o contador
lastTickCount = System.Environment.TickCount;
//Reseta o contador de asteroides
asteroideCount = TempoAdicionarAsteroide;
```

Assim, a cada 5 segundos, um novo asteroide será adicionado ao jogo.
Execute o projeto e voilá! Seu "Asteroides" está funcionando e você está jogando ele. E os asteroides não param de aparecer!



Veja o quanto avançamos no nosso jogo. Já temos algo minimamente divertido e desafiador. Nossa pequena nave está encurralada numa chuva de asteroides sem fim. Criamos os asteroides e adicionamos uma boa lógica para o nosso jogo, exatamente do jeito que havíamos planejado para ele na GameDev 12.

Apesar da sensação de dever cumprido, ainda podemos fazer mais por nosso jogo. Como saber exatamente quantos asteroides estão na tela? E a pontuação do jogador? E onde estão os sons do nosso jogo? Calma, meu jovem. Essas e outras perguntas serão respondidas no nosso próximo encontro. Até lá, programe, pratique e se tiver dúvidas, envie um email para mim em sergioliveira@nintendoblast.com.br.

Nos vemos na próxima, até lá!

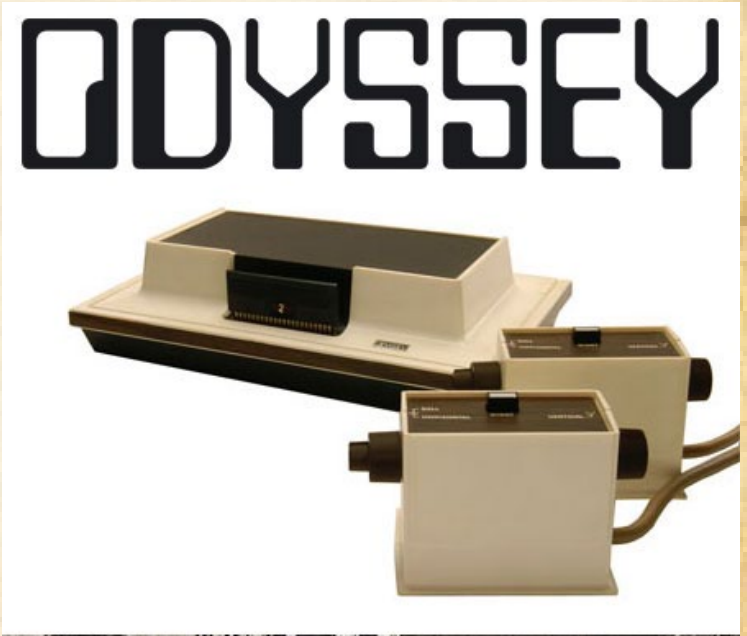
Você pode dar uma espiadinha no que foi feito na coluna de hoje fazendo o download do projeto em http://links.nintendoblast.com.br/gamedev13.

A História dos Vídeo Games #5

O fim da primeira geração

Em nossos dois últimos encontros na coluna A História dos Vídeo Games aqui na revista Nintendo Blast, conhecemos um pouco da história dos principais consoles da primeira geração de vídeogames, marcada pelo surgimento do primeiro console doméstico – o Magnavox Odyssey – e pelo estouro e sucesso do Home PONG e dos consoles "PONG", todos clones do original Home PONG.

Não importava o que se fabricasse na primeira geração de vídeogames – se era algo bom ou ridiculamente ruim – alguém iria comprar aquilo. Afinal de contas, só se tinha aquilo e pronto: era pegar ou largar. O pioneirismo trouxe tanto sucesso quanto fracasso para os marinheiros de primeira viagem, principalmente àqueles que não tinham jogo de cintura suficiente. E foi isso o que aconteceu com o Magnavox Odyssey que, apesar de ser primeiríssimo em tudo, não soube requebrar para conquistar seu público. Vítima de suas próprias ideias, Ralph Baer e o Odyssey sucumbiram ao "console de um jogo só" e à ferocidade de seu criador, Nolan Bushnell. O jogo era simples e o console só tinha ele – nada de especial ocorria ali.





O grande segredo do Home PONG e de Bushnell, sem dúvidas, foi a estratégia de mercado adotada por sua empresa, a Atari. Isso é tão verdade que os demais consoles que surgiram durante a primeira geração de vídeogames que nada mais fizeram do que tentar copiar o sucesso do Home PONG, mesmo com todas as patentes e licenças exigidas pela Magnavox e pela Atari. O mais interessante é que mesmo sendo a maioria deles cópias da cópia, ainda venderam feito água e agitaram o mercado de videogames nos quatro cantos do mundo.

por ***Sérgio Oliveira***

Revisão: Lucas Oliveira e Jaime Ninice. Diagramação: Gustavo Assumpção

Philips Tele-Spiel ES-2201



O Tele-Spiel foi o primeiro console do tipo "PONG System" a utilizar cartuchos para a execução de seus jogos. Lançado exclusivamente na Europa, o Tele-Spiel chegou às lojas no final do ano de 1975 e, apesar da novidade de seus jogos virem em cartuchos, vários fatores atrapalharam a popularização do sistema.

Vendido inicialmente por 400 francos (algo em torno de 60 euros hoje em dia), o videogame tinha um preço salgado para o pouco que oferecia: acompanhava apenas um jogo (Tennis, que na verdade era mais um tipo de PONG – daí o porque de ser um "PONG System") e dois controladores.



Fora isso, apenas outros quatro jogos foram lançados e podiam ser comprados separadamente por cerca de 45 francos cada. Pequenininho e com detalhes em azul, o Tele-Spiel tinha lá o seu charme e suas limitações. Assim como o Odyssey, seu hardware era bastante limitado e não permitia sequer computar a pontuação dos jogadores em tela. Uma curiosidade à parte é que os controles do Tele-Spiel não eram conectados ao console, mas sim aos cartuchos. Seu relativo sucesso fez com que a Phillips investisse em melhorias de hardware e lançasse outras versões como o Tele-Spiel ES 2203 e 2208 que tinham caixas bem exóticas.

Coleco Telstar



Mais um clone do PONG, o Telstar tem uma história tão curiosa quanto a da sua empresa, a Coleco. Fundada em 1932, a Coleco era uma empresa que produzia couro para botas e calçados em geral. Enfadado de sempre produzir a mesma coisa, seu CEO, Arnold Greenberg, decidiu entrar para o mercado de piscinas plásticas, logo em seguida de brinquedos e, finalmente, de videogames.

Em meio ao balaio de gato criado entre a Magnavox e a Atari, a Coleco foi esperta e fez do Telstar o console mais barato de todos. Lançado em 1976, o console custava cerca de 50 dólares a unidade e vinha acompanhado de 2 controles e 3 jogos: Tennis, Hockey e Handball – todos uma variável do original PONG.



Rapidamente o Telstar se tornou o console mais vendido da primeira geração e seu sucesso se deu a dois fatores: o chip que utilizava e a quantidade deste que fora encomendada. O chip em questão é o AY-3-8500 da General Instrument que fora desenvolvido para rodar inúmeras variantes de PONG, o que assustou bastante o pessoal da Magnavox e Ralph Baer que ainda tentou correr atrás de uma patente, mas sem sucesso. A Coleco encomendou uma quantia monstruosa do chip antes mesmo dele começar a ser fabricado. Resultado: a Coleco recebeu todos os chips que comprou antecipadamente a um precinho camarada e as demais empresas que o solicitaram depois só receberam cerca de 20% do solicitado.



Mas ainda tinha muito mais por trás disso. O chip da General Instrument era tão poderoso, mas tão poderoso que rendeu outras 14 versões do Telstar, cada uma com uma melhoria que o antecessor não tinha. Entre as mais notáveis melhorias estavam consoles com mais jogos, jogos com dificuldades selecionáveis e jogos em cores. Uma curiosidade do Telstar é que ele era vendido desmontado na caixa para reduzir os custos de produção do videogame. O gamer que adquirisse o console receberia tudo embaladinho, a placa pronta e tudo o mais, mas as peças de plástico vinham separadas e ele era responsável por parafusar uma na outra. Até onde se tem notícia, esse foi o único videogame a ser vendido dessa maneira.



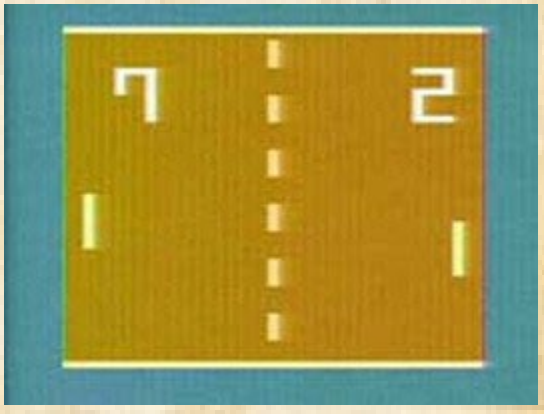
Nintendo Color TV Game



Engana-se quem pensa que a Nintendo começou a fazer sucesso apenas nos idos de Donkey Kong nos arcades ou com o NES e o encanador bigodudo. Esperta como sempre foi, a Nintendo, que já fazia sucesso com seus brinquedos eletrônicos, rapidamente providenciou os direitos de distribuição do Odyssey no Japão. Não demorou muito para que a gigante de Kyoto pensasse em lançar o seu primeiro console. E assim o fez.



O Nintendo Color TV Game foi lançado originalmente em 1977 e sua primeira versão trazia 6 jogos na memória (adivinha que jogos eram esses?). Apesar do Odyssey circular no mercado nipônico e fazer relativo sucesso por lá, o Color TV Game superou todas as expectativas e surpreendeu por trazer, hum... digamos que gráficos bonitos para a época – cada joguinho tinha uma cor de tela diferente, o bastante para encantar qualquer jogador. Resultado: mais de 1 milhão de unidades foram vendidas!



Não demorou muito para que outras versões do console fossem lançadas: Color TV Game 15, que apresentava processador mais potente; Color TV Racing 112, que trazia um jogo de corrida e um volante bastante chamativo acoplado ao console; Color TV Game Block Breaker e o Computer TV Game, o último da geração antes do lançamento do NES.





Magnavox Odyssey 100, 200, 300...





Nos idos de 1975, se a Atari decidisse lançar um console por semana, a Magnavox também o faria. Se a Atari decidisse lançar consoles PONG semestralmente, então a Magnavox também o faria... Tanto é verdade que a partir daquele exato ano a Magnavox começou a lançar uma série de consoles mais simples do que o Odyssey original.

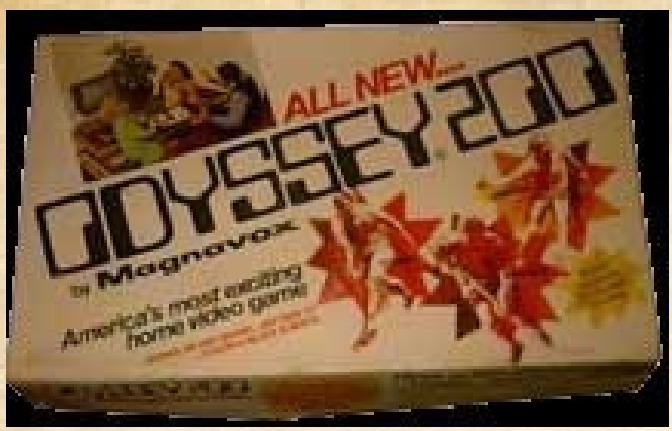
Sem entrada para cartuchos, com apenas dois jogos em preto e branco na memória (adivinha os jogos?), nenhum joystick (sim, o pessoal jogava com as mãos no console) e marcação de score nos cursores de plástico que vinham no console, o Odyssey 100 custava cerca de 30 dólares e não engrenou.
A falta de sucesso herdada do Odyssey original fez com que a Magnavox rapidamente lançasse uma versão atualizada do console no mesmo ano.

O Odyssey 200 chegou ao mercado com mais um jogo na memória (chamado SMASH) e com um sistema de score em tela bem rústico: dois retângulos se deslocavam aos poucos de um lado a outro da tela à medida que o jogador marcava pontos – o primeiro a alcançar a outra extremidade ganhava. Uma curiosidade é que o Odyssey 200 foi o primeiro console a permitir 4 pessoas jogando simultaneamente.
A partir de então, até 1977, a Magnavox lançou uma infinidade de consoles baseados no Odyssey original, todos eles com alguma melhoria. Alguns foram lançados mundialmente, outros apenas na Europa. Se fôssemos fazer uma lista aqui provavelmente esse artigo ganharia proporções astronômicas, então abaixo estão apenas os mais importantes.

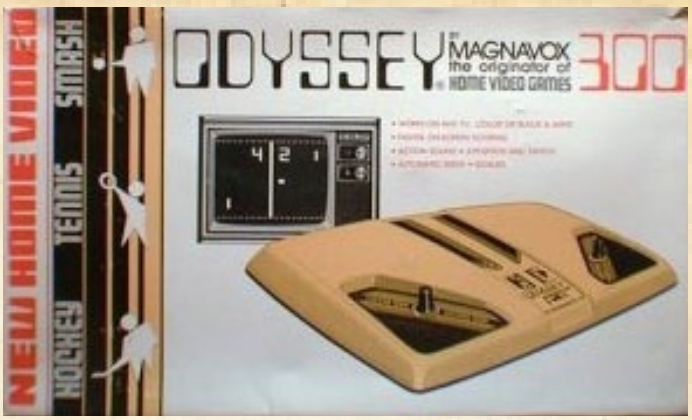




Odyssey 100 – trazia apenas dois jogos em preto e branco e não mostrava nenhum score em tela.



Odyssey 200 – trazia 3 jogos e mostrava dois retângulos na tela como marcação do score.



Odyssey 300 – o primeiro dos consoles Odyssey a usar um chip dedicado.



Odyssey 400 – foi o primeiro a utilizar a marcação de score digital em tela.



Odyssey 500 – o primeiro a utilizar gráficos coloridos em tela.



Odyssey 4000 – trazia 8 jogos e utilizava joysticks conectados ao console.

Apesar dos inúmeros consoles lançados durante a primeira geração, todos eram muito parecidos e não alcançaram o sucesso e popularidade do Home PONG da Atari, que já estava trabalhando no seu próximo console, o Atari 2600. Enquanto a Magnavox tentava conquistar a fatia de mercado que nunca teve, a Coleco chegou de mansinho e se tornou a empresa que mais vendeu consoles na primeira geração com o seu Telstar.

Paralelamente a tudo isso, uma empresa chamada Fairchild, que já era conhecida por seu pioneirismo em desenvolvimento e comercialização de circuitos integrados, lançava o primeiro console programável da história, o Fairchild Channel F, no ano de 1976, dando assim início à segunda geração de vídeogames. Mas isso é assunto para o próximo artigo da coluna A História dos Vídeogames aqui, na revista Nintendo Blast. Até lá!

BGS
BRASIL GAME SHOW

Quem adora games e tecnologia não pode perder a maior Feira de jogos eletrônicos da América Latina. Todas as novidades das melhores empresas de games reunidas em um só lugar: Brasil Game Show 2011. De **5 a 9 de outubro** no Centro de Convenções SulAmérica, Rio de Janeiro.



www.brasilgameshow.com.br

Outubro

Conferência	Feira
de 5 a 7	de 7 a 9

Centro de Convenções SulAmérica - RJ

Patrocínio: NG Games Distribuidora Oficial de Games · Seven Computação Gráfica · Mentez

Parceiros: play TV · Casa Ronald McDonald Rio de Janeiro · Metrô Rio · finalboss · abra

QUER MAIS BLAST?

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

PERFIL
Ludwig von Koopa (Mario)

ITEM BOX
Hookshot (Zelda)

ANÁLISE
Shantae: Risky's Revenge (DSiWare)

ANÁLISE
Green Lantern Rise of the Manhunters (Wii)

ANÁLISE
Advance Wars: Days of Ruin (DS)

PLUG AND BLAST
Guitar Grip Controller (DS)

BLAST FROM THE PAST
Bart's Nightmare (SNES)

POKÉMON BLAST
Que tipo de Pokémon é você?

DISCUSSÃO
Precisamos de uma plataforma faz-tudo?

TOP 10
Momentos Marcantes da E3 2010

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br