Nintendo Blast

www.nintendoblast.com.



EDIÇÃO **Nº25** OUT/**2011**

CC BY NC ND

Kirby Mass Attack

Um Kirby é pouco, dois é bom... e dez é sensacional!



Depois de 3 excelentes games para o DS, o 4º game do Kirby invadirá o seu portátil com 10 bolotas rosas numa aventura fantástica que analisamos nessa edição da Revista Nintendo Blast. Para você ficar por dentro de tudo sobre o herói rosado, trazemos um Blast from the Past de Kirby Air Ride (GC), a prévia do aguardado Kirby's Return to Dream Land (Wii) e um completíssima Especial: Todos os Poderes de Kirby! Não podemos esquecer que a Revista completa 2 anos de publicação e não podia faltar um Especial para data tão especial. Além de tudo isso, você ainda confere nossas colunas Pokémon Blast, N-Blast Responde, A História dos Vídeo Games e o nosso detonado de Star Fox 64 3D! Boa leitura - **Rafael Neves**

04 N-BLAST RESPONDE **Perguntas dos Leitores**

06 ESPECIAL **2 anos de Revista N-Blast**

16 PRÉVIA **Kirby's Return to Dream Land (Wii)**

21 PRÉVIA **Super Mario 3D Land (3DS)**

28 ANÁLISE **Kirby Mass Attack (DS)**

36 BLASTWARE **Horizon Riders/ Zelda 4 Swords**

43 POKÉMON BLAST **A arte do cruzamento**

50 ESPECIAL **Todos os poderes de Kirby**

78 ESPECIAL **A arte de uma lenda**

85 BLAST + WORLD **Star Wars Rogue Squadron (N64)**

87 BLAST FROM THE PAST **Kirby's Air Ride (GC)**

92 DETONADO **Star Fox 64 3D (3DS)**

108 A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES **Os tiros que saíram pela culatra na segunda geração**

114 MAIS BLAST **Destaques do mês no site**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Gustavo Assumpção

REDAÇÃO

Sérgio Oliveira
Mateus Lôbo
Alex Sandro
Rafael Neves
Gustavo Assumpção
Rodrigo Estevam
Alveni Lisboa
Alberto Canen
Ricardo Syozi
Jaime Ninice

REVISÃO

Jaime Ninice
Leandro Freire
Alveni Lisboa
Bruna Lima
Alberto Canen
Rafael Neves
Carlos Heinecke
Gustavo Assumpção

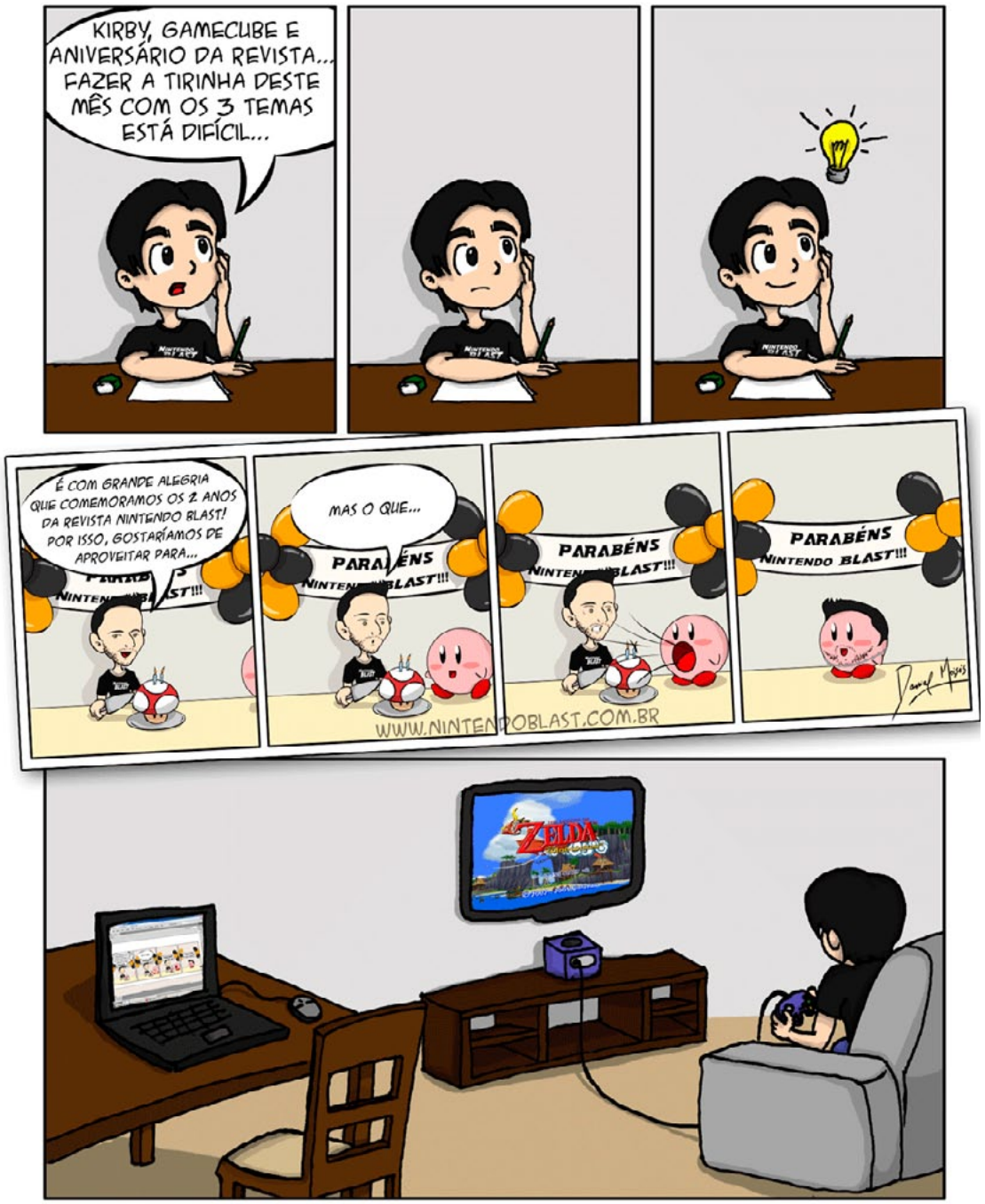
DIAGRAMAÇÃO

Gustavo Assumpção
Douglas Fernandes
Tiffany Silva
Alex Silva
Felipe de França

CAPA

Victor Gonçalves
Sérgio Estrella

E O PRIMEIRO PEDAÇO VAI PARA... *por* ***Daniel Moisés***



Já está valendo o Concurso HQ Blast, que irá eleger o melhor comic enviado por vocês. O vencedor será publicado na revista do mês de dezembro. e de quebra vai levar uma cópia do jogo mais aguardado do ano: **The Legend of Zelda: Skyward Sword!**



Para participar, envie um desenho com o tema de The Legend of Zelda: Skyward Sword para o e-mail **danielmoises@nintendoblast.com.br**

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***.

O Wii U terá gráficos HD e poderá agradar jogadores casuais e Hardcore. Sem contar no novo controle, que poderá proporcionar uma jogabilidade um tanto atraente, no entanto muitas pessoas estão com um certo receio sobre ele. O que você acha?

Anônimo da Silva

Eu acho que o Wii U surpreenderá a todos. A proposta casual que a Nintendo conquistou com o Wii certamente continuará, mas com o poderio gráfico, atrairá jogadores hardcores também. Além disso, o controle se assemelha a um tablet, que está em alta no momento, prometendo diversificar e inovar na jogabilidade. E ainda terá apoio de outras desenvolvedoras, com títulos renomados. Melhor do que isso, é só me vendo em HD.



Pedra,se voce pudesse entrar em um jogo qual seria? Mario Galaxy? The Legend of Zelda? Pokemon?

Anônimo da Silva

Zelda já conta com a minha nobre pedrística participação. Pokémon só não entraria porque tenho pena dos monstrinhos ;D Mario Galaxy fica voando muito pelas galáxias e eu gosto de ficar presa ao chão, como uma pedra :P Vou ficar só em Zelda mesmo, pois senão o Link não vai saber fazer coisa alguma rsrs.



Pedra o que você achou do 3DS Ice White? EU achei super lindo! Será que vai lançar no Ocidente?

KaioBentes



Ainda não sabemos se essa cor virá para o Ocidente, mas é uma cor muito bonita. Eu acho que ele vai combinar com a fase *Ice Cave* do Zelda: Ocarine of Time, com o Pokémon Blue e com uma vindoura versão de *Ice Climbers 3D*. Estamos no aguardo da versão *Magma Red*.

Pedra, o segundo Circle Pad do 3DS será obrigatório ou será como, por exemplo, o Classic Controller do Wii, que podia ser usado em certos jogos mas não era a única opção de controle?

Kaiowzizs



O segundo Circle Pad não é obrigatório, assim como o Motion Plus, um add-on necessário apenas para os jogos que sejam compatíveis.

Pedra, eu comprei o meu 3DS bem perto do lançamento (14/5) mas depois de saber da queda de preço, fiquei decepcionado, mas quando vi os jogos do embaixador, pulei de alegria, pois sou um old-school gamer, mas quero saber, valeu a pena ter comprado antes?

Anônimo da Silva

Se você é um gamer old-school, então até que se saiu bem, pois além de conseguir vários jogos super bacanas, ainda fez inveja para muita gente por ter comprado antes que a maioria das pessoas \o/ Fora que ainda teve a oportunidade de matar aquela ansiedade e curiosidade que todo mundo estava na época. Então valeu a pena, pode ficar sossegado :D

Olá! Bem, estive pensando em seguir carreira de jornalismo para seguir no ramo dos games, mas a pergunta é: Vocês contratam para estagiar no site? O que é preciso para me juntar à equipe?

RobertoFenty

Bacana, cara! Apoiamos a sua iniciativa. Não existe nada melhor do que trabalhar com aquilo que gostamos!

Quanto ao Blast remunerar seus colaboradores, infelizmente, ainda não temos estrutura para tal. Isso não quer dizer que você não possa nos ajudar. Frequentemente fazemos seleções para novos membros, fique de olho para quando abrirem novas vagas. Desde já, boa sorte!

por ***Rodrigo Estevam/ Alex Sandro***

Revisão: Rafael Neves/ Alberto Canen
Diagramação: Gustavo Asssumpção

ESPECIAL

2 anos de Revista Nintendo Blast

Quando a Revista Nintendo Blast fez seu primeiro ano de vida, nosso amigo Sérgio Estrella - a mente por trás do Nintendo Blast -, ficou incumbido de escrever um pequeno especial sobre a trajetória da publicação. Ele ressaltou pontos importantíssimos, como a proposta de ser exatamente uma revista 100% digital (e não uma simulação de revista impressa na tela do seu computador), a otimização da leitura em página única e a gratuidade - isso aí, quem nos acompanha desde o início sabe que a Revista Nintendo Blast sempre ofereceu conteúdo de qualidade sem cobrar nenhum valor.

Pois bem, agora a revista completa seu segundo ano e recebi a honra de escrever este especial. Eu poderia juntar um tanto de comentários dos membros da equipe, mas aí só estaria copiando a fórmula que o Estrella usou um ano atrás. Então nada de comentários dessa vez. Minha proposta é diferente: vamos voltar no tempo e relembrar um pouco de cada edição lançada nos últimos doze meses.



#13

Há um ano GoldenEye 007 estava prestes a ser relançado no Nintendo Wii. Os amigos Rafael Neves e Filipe Gatti prepararam uma super prévia com as principais novidades sobre o remake do jogo originalmente lançado para Nintendo 64. A galera toda entrou no clima de 007 e criou uma revista temática, trazendo um Item Box sobre a Golden Gun, Blast from the Past sobre o Goldeneye 007 para N64 e o Random Blast sobre o filme homônimo. Apesar de James Bond ter sido a atração da edição 13, também tivemos ótimas análises como a de Metroid: Other M (Wii) e Spider Man: Shattered Dimensions (Wii) e uma das minhas primeiras participações na revista (senão a primeira) com a análise de The Lord of the Rings: Aragorn's Quest (Wii).



#14

Novembro de 2010 foi o mês do Donkey Kong na revista NB, e o gorilão recebeu não só a prévia de Donkey Kong Country Returns, seu mais recente jogo para Wii, mas também um perfil bem caprichado, a retrospectiva da série Country (SNES) e uma análise de Donkey Kong: Jungle Beats (Wii). A edição 14 contou ainda com uma matéria sobre o mestre Shigeru Miyamoto, análise de Professor Layton and the Unwound Future (DS) e um capítulo do Nintendo Chronicle focado no Nintendo GameCube.



#15

A edição 15, de dezembro de 2010, chegou comemorando o aniversário de 25 anos da série Mario. Com uma capa vermelha com o logotipo comemorativo e um especial sobre o 1/4 de século dos jogos do bigodudo, a edição ainda teve o Blast from the Past especial sobre Super Mario All-Stars (SNES) e a análise de Mario vs Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! (DS). Recordamos os velhos tempos em que o gorilão era o vilão dos jogos do Mario e trouxemos a análise de Donkey Kong Country Returns (Wii), jogo que foi capa da edição anterior. Nessa edição também estreamos nossa seção de cartas magistralmente respondida pela Gossip Stone, a pedra mais boa praça da Nintendo, e reservamos um espaço para falar do Kinect, o sensor de movimentos da Microsoft para XBOX 360.



#16

Em sua 16ª edição, a Revista Nintendo Blast teve em sua capa Kingdom Hearts: ReCoded (DS), remake do game originalmente lançado no Japão para celulares, desta vez com nova roupagem e muitas novidades. Além da análise de ReCoded, tivemos também uma de Kingdom Hearts: 358/2 Days (DS) e o Item Box bem detalhado sobre a Keyblade, principal arma da série. Outras análises que figuraram na revista foram as de Epic Mickey (Wii), Golden Sun: Dark Dawn (DS) e Michael Jackson: The Experience (Wii). Rolou ainda o detonado super completo de Donkey Kong Country Returns, um apanhado com os melhores jogos de 2010 e o especial sobre alguns Momentos Decisivos da história da Nintendo



#17

Em fevereiro deste ano Mario se destacava mais uma vez como esportista. Mario Sports Mix (Wii) foi capa da edição 17 e recebeu uma análise caprichada pelas mãos do nosso amigo Gustavo Assumpção. Além disso, tivemos o perfil do encanador mais adorado do planeta, descobrimos pela nova coluna MythBlasters que é mesmo possível pular por sobre o mastro em Super Mario Bros. (NES) e ainda tivemos acesso ao guarda roupa do bigodudo numa ilustração incrível pelas mãos de Daniel Moisés em Random Blast: O Armário do Mario. Também trouxemos a análise de Dragon Quest VI: Realms of Revelation (DS) pelas mãos de Rafael Neves em parceria com o pessoal da Revista Nintendo World. Isso sem contar as prévias, como a de Okamiden (DS).



#18

Em março de 2011 a Revista N-Blast chegou com uma capa em preto e branco. Não estamos falando em nenhum tipo de homenagem às TVs antigas desprovidas de imagens coloridas, mas sim dos então novos jogos Pokémon Black & White para Nintendo DS! Reshiram e Zekrom foram os destaques da edição que trouxe a análise de Black & White, um Item Box sobre as Pokéballs, o Blast from the Past de Pokémon Ruby & Saphire, além de um especial sobre o Nintendo 3DS, suas Promessas de Lançamento e o Virtual Boy, a primeira tentativa da Big N de reproduzir o efeito 3D em seus jogos.



#19

Chibiterasu enfeitou o número 19 da sua revista favorita sobre a Nintendo no mês de abril de 2011. O pequeno lobinho teve seu jogo (Okamiden, para Nintendo DS) analisado pelo onipresente Gustavo Assumpção numa edição que voltou no tempo e trouxe o Perfil da Amaterasu, a mamãe de Chibiterasu e uma análise de Okami (Wii), predecessor de Okamiden. Nesta edição tivemos também um especial completíssimo sobre o Nintendo 3DS, o Blast from the Past de The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC) e um super especial sobre o vindouro Zelda: Skyward Sword (Wii).



#20

Se alguém tinha dúvidas de que o remake de The Legend of Zelda: Ocarina of Time para Nintendo 3DS seria um sucesso de vendas, a edição de maio de 2011 veio para eliminá-las. A publicação bateu um recorde, ultrapassando a marca dos 16.300 downloads! E não foi à toa: além da prévia de Ocarina of Time 3D, a revista trouxe o perfil de Ganondorf, um especial sobre Games Imperdíveis do Nintendo 3DS e outro sobre os jogos que ainda restam para Wii e DS, além da prévia do recém lançado Spider Man: Edge of Time para Wii, DS e 3DS e das análises de Super Street Fighter IV (3DS), Samurai Warriors Chronicles (3DS), Conduit 2 (Wii) e Radiant Historia (DS). Essa sim foi uma edição de peso!



#21

Edição especial é especial, já dizia o meme. E não foi diferente com nossa revista de junho, que contou com um Super Guia sobre a E3 2011, elaborado nos mínimos detalhes por Gustavo Assumpção e Pedro Pellicano, mostrando todos os detalhes sobre o que a Nintendo havia mostrado na feira. De quebra, ainda relembramos os grandes eventos da Big N. Destaque também para um Top 10 sobre os Mitos e Teorias da Série Pokémon, o detonado de Conduit 2 para Wii (sim, nós adoramos detonados!) e muito mais!



#22

Pra comemorar os três anos do portal Nintendo Blast, a edição 22 trouxe uma matéria especial com as principais coberturas feitas pelo site e depoimentos da galera que produz diariamente aquele conteúdo de qualidade que você tanto gosta. Essa edição trouxe também a análise de Resident Evil: The Mercenaries 3D (capa da revista), título exclusivo para Nintendo 3DS, além de Zelda: Ocarina of Time 3D, Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars e LEGO Pirates of the Caribbean, todos para o portátil 3D da Nintendo.



#23

O bruxinho mais famoso dos últimos tempos foi capa da nossa edição de agosto, onde analisamos Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2 (Wii, DS). Discutimos sobre como jogaremos com o Wii U e por que ele pode ser um console único. Como sabemos que não é fácil ser fã, ensinamos você a começar seu Treinamento com EVs na coluna Pokémon Blast e detonamos The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (já disse que adoramos detonados?)!



#24

Em sua 24ª edição, a Revista Nintendo Blast foi pro espaço e trouxe Star Fox 64 3D, remake para o 3DS do jogo para Nintendo 64, como capa! Analisamos a aventura de Fox para 3DS, completamos com seu Perfil e relembramos as emoções de Star Fox Assault (GC). Seguimos na empreitada para transformar os leitores em verdadeiros Mestres Pokémon com a matéria Conhecendo os IVs, relembramos a Brasil Game Show do ano passado (e começamos a nos preparar para a deste ano), discutimos as Vendas do 3DS e revelamos o processo de Desenvolvimento de Zelda OoT. E ainda conseguimos jogar a versão europeia de Xenoblade Chronicles (Wii) e trazer uma análise fresquinha pra você.

Com esta edição 25, que você está lendo agora, chegamos à marca de dois anos de publicação. Foi um período de muito trabalho e dedicação para levar até o leitor informações sobre a Nintendo, sua história, jogos, personagens e personalidades. Dois anos de convivência (virtual, mas nem por isso menos presente) com pessoas que compartilham a mesma admiração pela Big N e se divertem escrevendo sobre ela. Não somos apenas a equipe que traz pra você as edições mensais da Revista Nintendo Blast. Somos uma família. E a família NB deseja à nossa revista e a você, assíduo leitor, os parabéns pelos dois anos de Revista Nintendo Blast! E que venha o aniversário de três anos!

Equipe Nintendo Blast – Arquivo (quase que) confidencial

A Revista Nintendo Blast está comemorando dois anos de vida e estamos mais orgulhosos do que Mario com seu bigode. Além de presentear você, nosso leitor, com essa edição de aniversário, você irá conhecer um pouco mais sobre quem se dedicou para que a Revista chegasse até você:



Sérgio Estrella
O Boss do Nintendo Blast está sem tempo pra nada, mas sempre faz tudo. Como é comum dizermos: queremos ser que nem ele quando crescermos. Já que este mês é aniversário da Revista, pedimos uma festinha em comemoração, com comes e bebes pagos por ele, mas o chefe mudou de assunto e nos mandou trabalhar.



Gustavo Assumpção
Gustavo está todo sorridente com o seu 3DS novinho. Agora, conseguiu largar de Pokémon e das desculpas de que perder para o Mateus Lôbo é uma estratégia para visualizar as jogadas do adversário. Enquanto isso, aguarda ansiosamente por Super Mario 3D, Skyward Sword e Kingdom Hearts 3D.



Sérgio Oliveira
Dominando nas redes sociais ao divulgar o Nintendo Blast com a participação do pessoal daqui e dos leitores Blasters, preparou sua pequena "listinha" de jogos de Wii que vai jogar nas férias. Começou com Super Mario Galaxy e está encantado e tonto de tanto ver o encanador girar nos planetas.



Rodrigo Estevam
Desapareceu por algum tempo e afirmou ter sido raptado pelos Illuminati, mas na verdade estava vidrado no seu 3DS. Quando não está trabalhando para a revista, Estevam atua por aí como sósia de Jim Carrey. Mas realmente, ele é a cara do Jim Carrey (ou Jim Carrey é a cara dele?)



Rafael Neves
Sempre cobrando a equipe pelas matérias da revista, que atrasam mais do que o lançamento de Skyward Sword, Rafa 'Seven' usa a desculpa de que não humilha o Romero em Street Fighter IV 3D, pois não tem tempo para treinar. Ele ainda tem que dividir seu 3DS com seus dois irmãos, portanto, fica 1D para cada um... RÁ!



Alberto Canen
Alberto partiu em busca da dominação de Diretorias do Nintendo Blast. Agora que é o diretor de revisão, está sempre de olho nos textos, coordena os revisores e ainda arranja tempo para trollar toda a equipe. Fora isso, quando sobra tempo para jogar, apanha de sua Balance Board.



Romero Araujo
Desde que virou Assessor Jurídico, Romero não pára de gritar "OBJECTION!". Reza a lenda que ele está deixando o cabelo crescer para fazer um topete igual ao ídolo Phoenix Wright. Enquanto isso não acontece, fica dando porrada em outros membros da equipe (*cof... Rafael... cof) em Street Fighter IV 3D.



Douglas Fernandes
Doug está feliz da vida. Com a comemoração dos 25 anos da série Zelda, sua série favorita, enlouquece a cada vídeo de Skyward Sword. Além disso, está todo contente por finalmente receber sua camiseta Nintendo Blast e, segundo fontes não seguras, ele completou 21 dias seguidos sem tirá-la do corpo (URGH!).



Jaime Ninice
Jaime anda meio esquisito. Ultimamente tem se preocupado com sua aula de piano e manda e-mails consecutivos para a equipe, formando assim um Hit Combo. Fora isso, quando falamos de Gold Skulltulas e Piece of Heart para ele, pensou em churrasquinho de coração (!). Mas ele diz que ir a Brasil Game Show valeu a pena.



Daniel Moisés
É um ancião quando o assunto são games. Ele não afirma, mas suspeitamos de que foi a primeira pessoa a testar um game e a abrir o Mar Vermelho. Nossas desconfianças se confirmaram quando chamou o tênis de Wii Sports de Pong e seu 3DS de portátil Game and Watch. Enquanto isso, mostra seus dotes artísticos nas charges da revista.



Alveni Lisboa
Mesmo com pouco tempo livre, Alveni continua disposto a ajudar a equipe. Depois de quase enlouquecer procurando pelas Gold Skulltulas e Pieces of Hearts em Ocarina of Time 3D, qualquer ruído que escuta já acha que é uma aranha. Mas ele realmente assustou a equipe quando disse que é tão louco quanto Suda 51.



Rodrigo 'Excova' Trapp
Esse ano tem sido apertado para Excova. Tem se que cuidar do seu trabalho, seus estudos (filosofia, NÃO!), sua namorada e, claro, da sua jogatina. Tem um gosto todo "especial" para jogos infantis, mas diz que é bom mesmo em games hardcores e que morre de medo dos fantasmas de Fatal Frame IV. Mas tem vomitado arco-íris de felicidade.



Felipe de França
Depois de "Spamizar" a caixa de entrada da equipe com vídeos de músicas absurdas e esquisitas, François, como é mais conhecido, anda meio desaparecido. Desconfiamos de que foi convidado para ser o padrinho do filho do presidente da França, Nicolas Sarkozy e até estamos sentindo falta dos Spams dele.



Guilherme Vargas
Vargolino, como é mais conhecido, não resistiu aos assédios do fórum e veio destilar toda a sua "beleza" para a revista como diagramador. Vem sendo apontado como o causador de rixas internas ao idealizar campeonatos de Mario Kart Wii e Smash Bros. Brawl entre o pessoal da equipe.



Bruno Grisci
Também conhecido como Icaro94 (que nem ele consegue explicar o porquê desse pseudônimo), Bruno consegue se dividir entre os estudos de Ciência da Computação, os games e vive dividindo a opinião dos leitores com suas excelentes matérias da coluna Discussão.



Tiffany B. Silva
A nova diagramadora da equipe passou a não gostar mais do Kirby após descobrir os inúmeros poderes da bolota rosa. Também a alertamos para não se incomodar com nossos leitores, que são assíduos fanáticos e tarados. Estamos com medo de ela ser a próproa noiva do boneco assassino Chuck.



Leandro Freire
O estudo de Jornalismo tomou o tempo de Leandro, que só joga no seu DS quando sobra um tempo. Contribui com suas revisões, enquanto sente saudades da era do Super Nintendo, quando se esquecia da vida social apenas para ficar jogando incessantemente Donkey Kong.



Jean Duarte
Jean, que prefere ser chamado de Aluhandri Draconi, mas prefere não dar explicações para não se sentir "experiente". Seu pseudônimo tem relação com Castlevania, mas ele mesmo nem se lembra o porquê. Além de participar do blog The NDS Fusion, contribui com ótimas matérias para a revista.



Bruna Lima
Quase que não se manifesta dentro da equipe, já que ela sabe que ninguém é normal aqui, então prefere ficar distante, porém sempre participa da Revista na revisão dos textos e das diagramações. Ainda tem que sobreviver aos estudos e a aturar o Gustavo.



Alex Silva
Alex Silva está sempre diagramando matérias, mesmo que muitas vezes o tempo conspire contra. Quando há um descanso, fica totalmente revoltado por não encontrar a velhinha em uma das inúmeras sidequests de Xenoblade para o Wii e totalmente perdido na imensidão do game.



Mateus Lôbo
Mateus dispensa comentários, mas está tendo que nos aturar quando o assunto é Pokémon. É o responsável pela coluna Pokémon Blast e ultimamente tem sumido, pois sobrevive sem beber e sem comer, mas ficar sem internet é tortura.



Victor Olavo
Victor está se ausentando das diagramações, pois os compromissos da vida e o TCC têm tomado todo o tempo. Está tão abstinente de Resident Evil, série na qual é viciado, que tem alucinações com zumbis e acha que alface é uma herb.



Gossip Stone
A pedra não para de fofocar, não para de responder as perguntas dos nossos leitores e não se cansa de reclamar, dizendo que foi trocada por outra pedra em Skyward Sword. Mesmo reclamando, ela já se convenceu que aqui no Nintendo Blast é um bom lugar para ficar, pois não há ninguém que dá espadadas nela.



Alex Sandro
Mais conhecido, dentro da Equipe, como "Trollex Sandro" por motivos óbvios, não perde a oportunidade de trollar os demais membros da Nintendo Blast. Todo novato pode esperar por um comentário que o fará se sentir mais, digamos, "integrado" ao time. Por sorte, quando não está trollando os outros, ele faz excelentes detonados para a Revista. O que ninguém tem certeza mesmo é de sua verdadeira identidade, pois só temos uma foto dele, com gorro e muito suspeita. Nem nas matérias "de campo" ele aparece nas fotos. Será ele um Vampiro?



Pedro Pellicano
Cuida do site WiiClube e faz ótimas matérias na seção BlastWare da revista. Fora isso, desde que viu o 3DS pela primeira vez, se adaptou totalmente ao portátil e até ensinou a mocinha da demonstração a interagir com o console. Agora, tenta arranjar uma vaga na própria Nintendo.

As mais baixadas

As edições mais baixadas nesses dois anos de Revista Nintendo Blast até o fechamento deste número foram:



1. **Edição 20:** 16319 downloads









2. **Edição 1** (8651 downloads) 3. **Edição 5** (8631 downloads) 4. **Edição 2** (8430 downloads) 5. **Edição 3** (8430 downloads)



Nintendo Blast

no **Prêmio Top Blog 2011!**

SEGUNDO TURNO!

Com a sua ajuda, o Nintendo Blast chegou ao Top 100! Agora precisamos do seu voto novamente para chegarmos ao primeiro lugar!

Clique aqui para votar no Nintendo Blast no segundo turno!

Obrigado!

Wii

Kirby's Return to Dream Land™

por ***Gustavo Assumpção***

Revisão: Alberto Canen e Leandro Freire
Diagramação: Tiffany Silva



A série Kirby é uma das mais mutáveis entre todas as principais franquias da Nintendo. Nos últimos anos, a bolota rosa já rolou por aí controlada unicamente pelo toque do jogador (em Canva's Curse, DS) e até mesmo foi transformada em um emaranhado de fios e tecidos (em Epic Yarn, Wii). Agora é a vez da série encerrar o ciclo de dois consoles: Wii e DS. A prévia de Kirby: Mass Attack (DS), que chega daqui menos de um mês, você já conferiu aqui no Blast. Hoje é a vez de conhecer os detalhes sobre o game Kirby mais tradicional em anos, que deve chegar ao Wii no próximo dia 24 de outubro. Sim, nós estamos falando de Kirby's Return to Dream Land.

nintendoblast.com.br

Um retorno ao tradicional

Basta ver os primeiros momentos de Return to Dream Land e perceber: a ideia principal da HAL foi levar Kirby de volta às suas origens. Apesar de bonito e extremamente bem acabado, alguns fãs mais exigentes não gostaram tanto assim de Epic Yarn, principalmente porque muitas das características básicas da série não foram mantidas. Polêmicas à parte, Return to Dream Land vai corrigir esse problema do anterior com direito a uma série de novidades pontuais.

O enredo é simplório, bem típico da série: uma nave alienígena despenca no planeta onde Kirby mora, o Pop Star, deixando cair partes espalhadas por várias localidades diferentes. Kirby decide então sair por aí para encontrar cada uma das partes perdidas e ajudar o simpático alien a retornar para o seu planeta.





A estrutura básica, como dissemos, está toda ali: as fases apresentam uma progressão quase que completamente em duas dimensões (apesar do visual ser construído com polígonos), os controles são simples e tradicionais e toda a jogabilidade ainda está focada na cópia das habilidades dos inimigo, que Kirby faz quando os engole. O visual fofinho e a trilha sonora animadinha também completam o pacote – elementos para fã nenhum botar defeito.



nintendoblast.com.br

A Nintendo promete uma gama de habilidades bem grande, indo desde as tradicionais (como Beam, Cutter, Stone e Parasol) até novas habilidades, como a **Leaf**, que apareceu na demo disponível para teste na última E3, onde Kirby utiliza um enorme tornado de folhas contra o inimigo, e a **Whip**, onde nossa bolota rosa ganha ares de Indiana Jones com direito a chapéu na cabeça e chicote nas mãos. Mas, dentre as novidades no sistema de habilidades, o que mais chamou a atenção foi a possibilidade do nosso herói ganhar **poderes especiais** quando engole inimigos específicos.



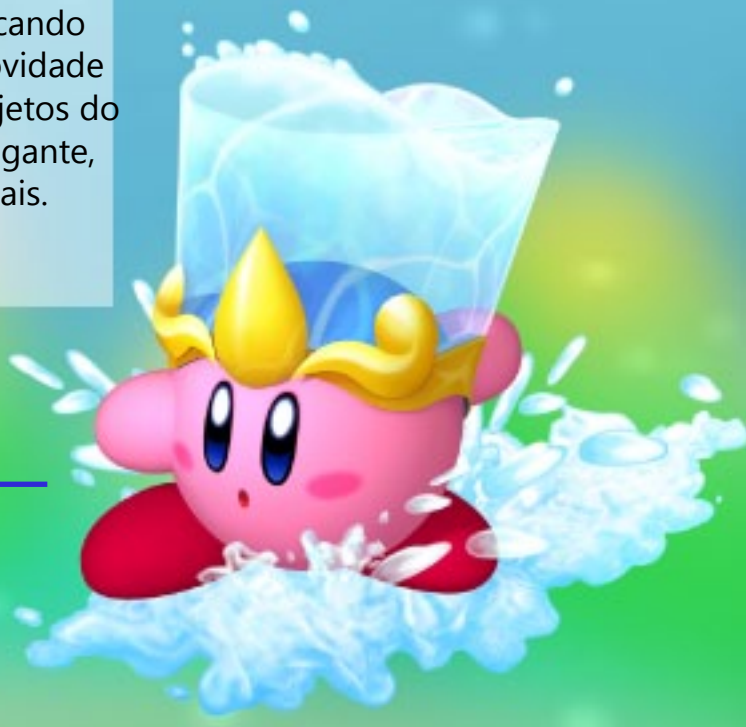
Uma imensa espada para destruir hordas de inimigos que povoam as fases foi a primeira a ser revelada pela Nintendo, mas existirão outras. Chamada de Ultra Sword, ela tem um poder imenso, sendo capaz de dar fim a vários oponentes com apenas um golpe.



Dessa vez, também é possível perceber uma quantidade maior de interação com os cenários, talvez reflexo de Epic Yarn. É possível liberar passagens secretas e destruir elementos presentes em cena, alterando a formação original dos estágios. Cada uma das fases também parece mais variada, oferecendo uma série de elementos nunca antes vistos na série. Nos últimos trailers liberados pela Nintendo, é possível visualizar uma fase onde o jogador carrega uma vela que dissipa a escuridão e até mesmo uma outra onde Kirby está dentro de uma bota (Super Mario Bros. 3 feelings).

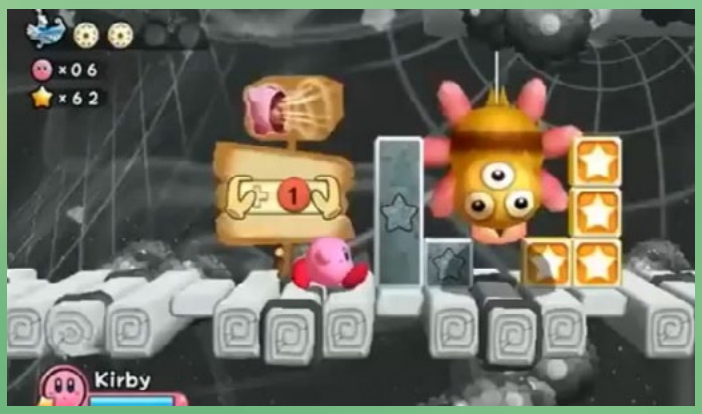
nintendoblast.com.br

A HAL também fez algumas pequenas alterações pontuais na dificuldade e ampliou a variedade dos movimentos. As habilidades agora possuem uma quantidade maior de golpes e utilizações, não ficando restritas apenas a movimentos simples. Outra novidade é a possibilidade de engolir vários inimigos e objetos do cenário de uma única vez e cuspir uma estrela gigante, com poder muito maior do que as estrelas normais.



A união faz a força

Mas não tem jeito, a grande aposta da Nintendo para Kirby's Return to Dream Land é o modo cooperativo para até quatro jogadores. É isso mesmo que você leu: o game permite que você e mais três amigos possam enfrentar os desafios em cada uma das fases. É possível entrar e sair do jogo a qualquer momento, o que vai tornar o jogo cooperativo muito mais dinâmico e impedir que tudo tenha que ser interrompido só porque aquele seu amigo precisa abandonar a jogatina.







nintendoblast.com.br

No multiplayer, os jogadores poderão ser Meta Knight, King Dedede, Waddle Dee e até mesmo uma cor diferente de Kirby. Além de tornar a aventura mais fácil (já que quatro jogadores juntos possuirão quatro vezes mais habilidades), o multiplayer também adiciona algumas novidades, como a possibilidade de Kirby engolir os amigos e cuspi-los nos inimigos, causando um dano considerável, sobretudo aos chefes. A ideia dos produtores é incentivar os jogadores a utilizarem as habilidades em conjunto, tornando a aventura ainda mais divertida.





Para quem sente saudades da geração 16 bit e dos games tradicionais, Kirby's Return to Dream Land é um verdadeiro presente. Se você cresceu jogando a série, é praticamente um pecado deixar de jogar esse que é um dos games mais legais do Wii para esse final de ano. Simplicidade, tradicionalismo e diversão: esses são os pilares que sustentam Return to Dream Land.

EXPECTATIVA
4

Kirby's Return to Dream Land (Nintendo Wii)

Nintendo/HAL

Gênero: Aventura

Lançamento: 24 de outubro de 2011

nintendoblast.com.br

por ***Alveni Lisboa***

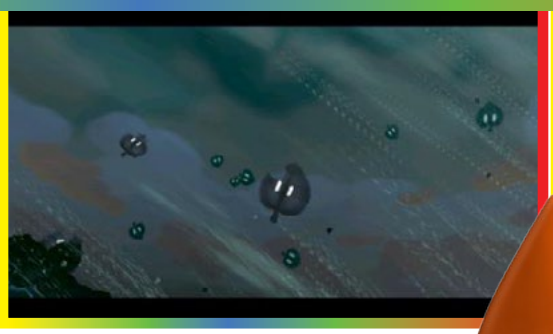
Revisão: Leandro Freire/ Rafael Neves/ Alberto Canen
Diagramação: Gustavo Asssumpção

3DS



Super Mario 3D Land é o primeiro game em três dimensões construído especificamente para um console portátil. Neste meio tempo, tivemos Super Mario 64 DS, mas ele foi um remake do original lançado em 1996 para Nintendo 64 e Super Mario Land, que foi criado com base no primeiro Mario Bros. Só agora o desenvolvimento foi pensado especificamente para um console de bolso. A equipe de criação é a mesma que trabalhou em Super Mario Galaxy e Donkey Kong Jungle Beat, dois dos maiores sucessos do Nintendo Wii. Agora, a série retorna ao 3DS com a mesma missão de 20 anos atrás: fazer um portátil inovador decolar.







A árvore Tanooki

Nos jardins do castelo da Princesa Peach há uma árvore mágica chamada Tanooki. Todo o Reino do Cogumelo conhece a tradicional árvore com suas folhas exuberantes e místicas. Em uma noite, uma violenta tempestade arranca todas as folhas da Tanooki. Logo pela manhã, a Princesa Peach, preocupada, vai checar se está tudo bem com a árvore. É aí que Bowser aparece e a sequestra (mais uma vez!).



No folclore japonês, um tanuki é um animal lendário que se parece com um guaxinim com um rabo de esquilo. São pequenos, alcançando no máximo 60 cm, marrons e possuem listras pretas por todo corpo e cauda. Eles são brincalhões, conseguem voar e se transformar em qualquer objeto, animal e até em seres humanos. Provavelmente daí surgiu a ideia de fazer o contrário: transformar Mario em tanuki quando ele entra em contato com as folhas Tanooki.

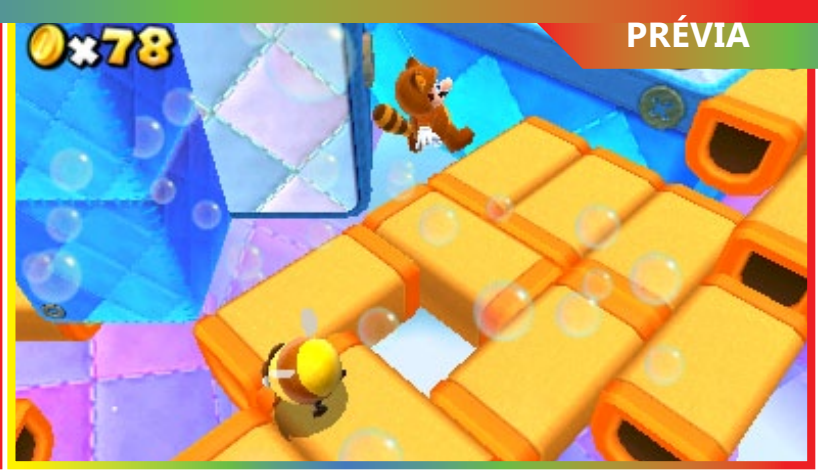
Mais tarde, Mario e os Toads não conseguem achar a princesa em canto algum. Quando chegam até o local, eles descobrem que as folhas Tanooki e Peach sumiram. Bowser, como bom vilão que é, deixa uma carta dourada voadora contendo uma foto da princesa raptada e das folhas ao fundo. Cabe ao herói salvar a donzela e recuperar as folhas mágicas. Entenderam porque a logo do game e alguns inimigos possuem um rabo de tanuki?



Um pouquinho daqui, outro de acolá

Super Mario 3D Land é uma mistura de Mario Galaxy com Mario 64 e uma pitada de New Super Mario Bros. A mecânica alternará entre momentos em 2D linear – com a sensação de profundidade, é claro – e movimentações livres em três dimensões.





Pelos vídeos já liberados, os fãs podem esperar mundos bem coloridos, amplos e cheios de desafios que vão exigir que você não apenas jogue em 3D, mas, sim, raciocine dessa maneira. Uma caixa vista de uma visão isométrica, pode dar impressão de que está posicionada junto das outras, quando, na verdade, ela está na frente delas.

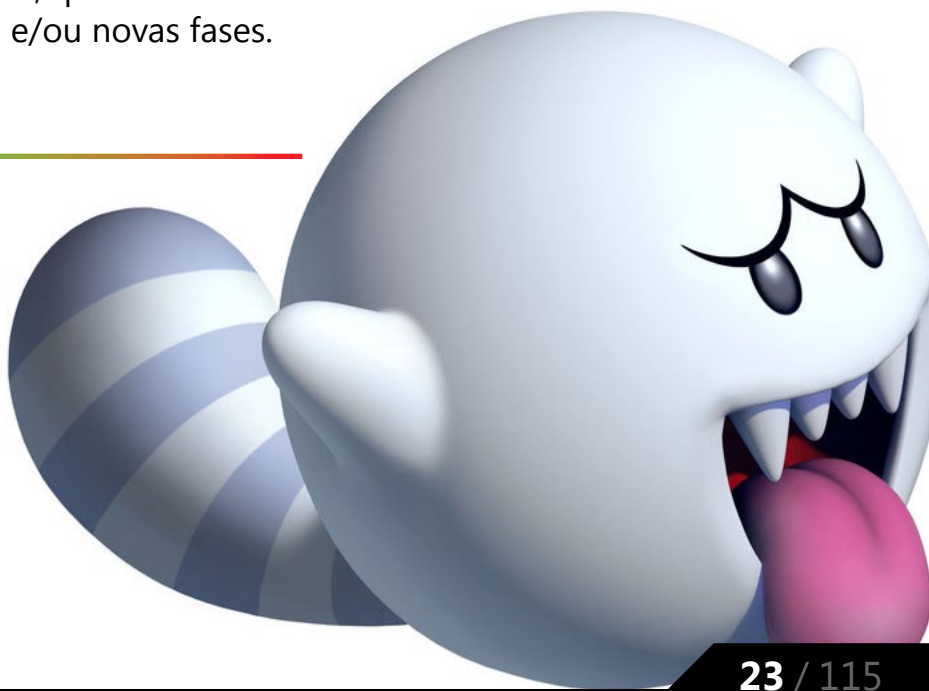
Diferente dos outros jogos em três dimensões de Mario, a meta não é cumprir objetivos para conseguir estrelas. Basta, simplesmente, chegar ao final da fase, saltar o mais alto possível para pendurar-se no mastro e hastear a bandeira, provando assim que você superou aquele desafio. Se atingir o topo, você ganha uma vida extra.



Há um cronômetro regressivo que obriga o jogador a terminar aquele nível dentro do período determinado, igual aos jogos mais antigos do encanador. Existe também o tradicional "checkpoint" no meio da fase para facilitar o seu trabalho caso perca uma vida bem no finalzinho da fase. Você também terá que coletar moedas especiais, as chamadas Star Coins, que deverão servir para liberar caminhos alternativos e/ou novas fases.

Tem novidades também

E os malabarismos que já nos acostumamos a ver? Todos estarão presentes: wall jump, salto mortal, salto em distância, o ground pound (popularmente conhecido como "bundada"), o salto triplo, entre outros tantos. O curioso é que o Mario pequeno não terá todas essas habilidades – ou, se tiver, elas serão limitadas.



Somente após pegar o Super Mushroom ele poderá efetuar todas as acrobacias que estamos acostumados. Portanto, o Super Mario deixa de ser um mero estágio intermediário para adquirir muito mais importância no desenrolar da aventura.

Novos inimigos darão as caras, mas os clássicos vão marcar presença: Goombas, Koopas, Para-Koopas, Piranha Plant, Bomb-ombs e outros. Alguns terão ataques diferenciados graças ao rabo Tanooki e, ao serem derrotados, fornecerão a Tanooki Suit para o nosso heroi.

O visual em 3D vai permitir cálculos mais precisos de distância e profundidade. Será bem mais fácil analisar se o salto em distância de Mario será capaz de superar aquele buraco enorme. E, como disse Shigeru Miyamoto, será muito mais simples acertar blocos (e inimigos) com o efeito estereoscópico ligado.
As músicas e efeitos sonoros darão uma sensação de déjà vu em quem jogou Super Mario Galaxy 1 e 2. Diversos temas de estágios foram importados desses jogos. Isso poderia ser um defeito, mas aqui soa como qualidade (e bota qualidade nisso). A trilha sonora de ambos os games é fabulosa, dignas de uma Video Games Live inteira dedicada. E o melhor: são todas orquestradas. Valeu, Nintendo!



Habilidades e mais habilidades

Super Mushroom – O tradicional cogumelo. Serve para fazer o nosso heroi aumentar de tamanho e usar o chapéu (ele fica sem quando pequeno).

Star – Outro item clássico. Ao pegá-la, Mario fica brilhando e invencível por um determinado período de tempo. Aí é só partir para cima dos inimigos.

Tanooki Suit – Apesar de não voar como no outro game, a Tanooki Suit concede a habilidade de permanecer no ar durante um tempo maior. A roupa também permite que você ataque os inimigos com a cauda.

Fire Flower – Mais um power-up velho conhecido. Não existe um jogador de Mario que não a tenha usado. O herói veste roupa e chapéu brancos e um macacão vermelho. Com essa habilidade, ele consegue atirar bolas de fogo pelas mãos para torrar os inimigos.

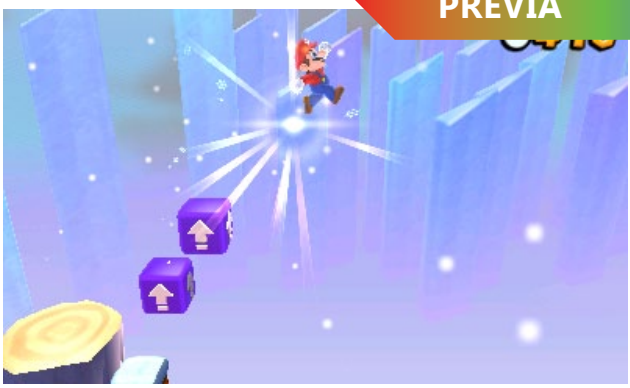
Boomerang Suit – Ainda não se sabe o nome dessa roupa. A Nintendo apenas divulgou-a para nos deixar com ainda mais vontade de jogar. Ela deverá conceder a Mario a habilidade de atirar bumerangues, de modo semelhante aos Boomerang Bros.

P-Wing – Retorno de outro item famoso em tempos antigos. Em Super Mario Bros. 3, o P Wing fazia com que o jogador se teletransportasse para outro mundo. Aqui o item segue a mesma lógica, mas tem outra função: leva o jogador para o final da fase.

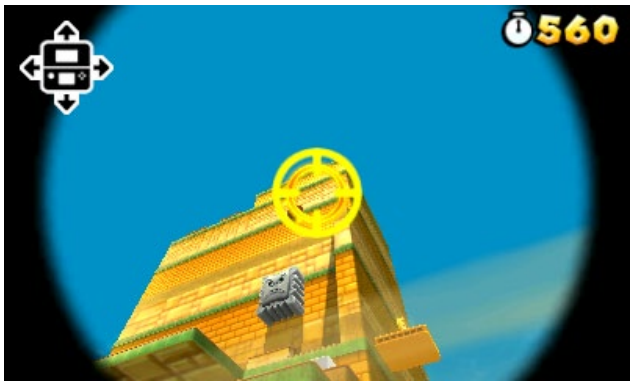


Fases abertas, mas nem tanto

As fases do game serão muito mais lineares e compactas do que os títulos em 3D. A câmera fica posicionada atrás e acima do bigodudo, portanto você terá liberdade para andar com ele em várias direções, mas sempre "seguindo em frente" para chegar até o final do estágio.



Em outros momentos, a câmera posiciona-se com uma visão lateral do jogador (side-scrolling). Nessas horas, a mecânica funciona da maneira clássica: pule e ande para frente ou para trás. Com a implementação do efeito 3D, é bem provável que o game abuse dessas alternâncias de câmera para impressionar os jogadores.



Os mundos estão bem bonitos e definidos, como já é característica da série. Alguns lembram bastante os cenários dos jogos anteriores: fases de floresta, de deserto, de água, de lava, de gelo, de fantasmas, etc. Outros são claramente inspirados em *Super Mario Galaxy*. E, como não poderia faltar, estarão presentes as fases em castelos, nas quais enfrentaremos o lagarto cuspidor de fogo Bowser.



Os mil e um poderes de Mario

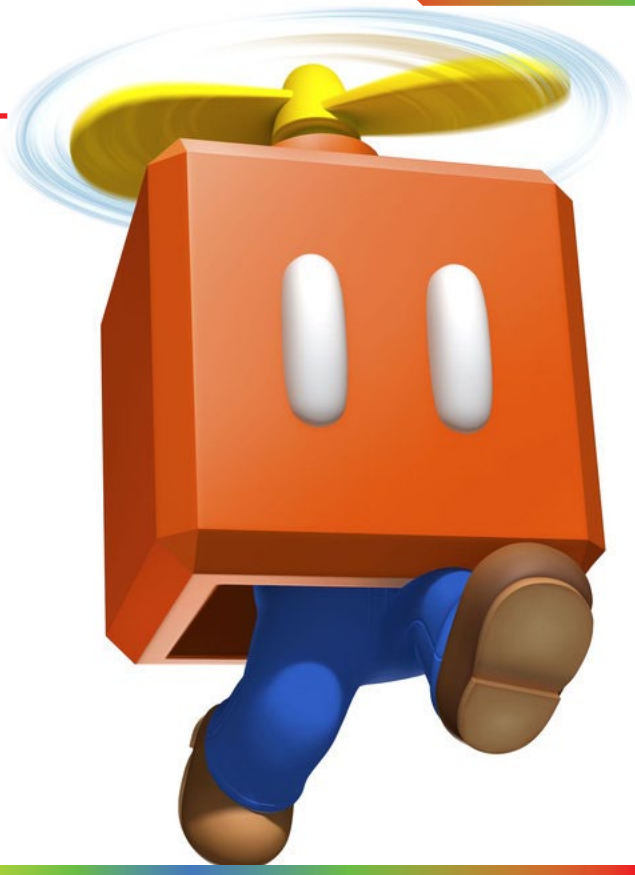
Os itens são um dos destaques do game e funcionam de maneira semelhante aos tradicionais jogos de plataforma de Mario. Em Mario 64, o chapéu voador ou a roupa metálica só podiam ser usados por um curto período de tempo. Já em Mario Galaxy, você tinha uma pequena "barra de vida" para manter seus poderes. Em Mario 3D Land você poderá usá-los até ser tocado por algum adversário, cair em alguma armadilha ou pular, por acaso, em um precipício. Mario tem três "níveis" de vida: pequeno, grande e com roupas que concedem habilidades especiais. Nenhuma novidade para quem é acostumado com os clássicos.



O diferencial deles neste game é o seu uso para superar quebra-cabeças. Uma bola de fogo pode ser usada para iluminar algo escondido. Uma Tanooki Suit pode permitir que você alcance uma plataforma mais distante.



O game que faltava no 3DS



Os fãs da Nintendo terão mais um belo motivo para comprar o 3DS. Pode até não ser a salvação do portátil, mas *Super Mario 3D Land* – juntamente com M*ario Kart 7* – tem todos os ingredientes para alavancar as vendas e ser um sucesso de público e crítica. Todas as opiniões de quem teve a oportunidade de testar o jogo foram extremamente positivas. Alguns jornalistas chegaram até a dizer que este será o melhor Mario de todos os tempos. Tendo em vista a curva de qualidade da Nintendo, que cresce jogo após jogo, eu não duvidaria dessa informação. Pelo jeito parece que o Natal vai ser mais tranquilo para a Nintendo e ainda melhor para nós. Super Mario 3D Land será lançado no dia 13 de novembro, um dia depois do meu aniversário. Uma bela oportunidade para me darem um presente inesquecível, que tal?









EXPECTATIVA
5

Super Mario 3D Land (Nintendo 3DS)

Nintendo

Gênero: Aventura

Lançamento: 13 de novembro de 2011

Já nas bancas!

COMEMORE EM DOSE DUPLA O ANIVERSÁRIO DA NINTENDO WORLD



DUAS CAPAS PARA VOCÊ ESCOLHER!

www.nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld @redacao_nw



por ***Alberto Canen***

Revisão: Rafael Neves Assumpção. Diagramação: Douglas Fernandes

DS

Kirby: Mass Attack

Um belo dia, Kirby resolve passear em Popopo Islands, um arquipélago ao sul de Popstar. Num local tão bucólico, nosso herói róseo resolve tirar uma soneca. Eis que Necrodeus, o maligno líder dos Skull Gangs, aparece no céu e, fazendo uso de seu cajado mágico, divide Kirby em 10 cópias dele mesmo, cada uma com apenas uma parte de sua "grandiosidade". Dessa forma, foi fácil derrotar um por um, até que sobrou apenas o último. Mas uma estrela surgiu do coração desse derradeiro Kirby. Ela o convida para, juntos, derrotarem o maléfico Necrodeus e, com o seu cajado, transformar o Kirby em apenas um novamente. Claro, salvar o dia também está nos planos. E é basicamente toda a história a ser contada. Agora resta somente a aventura a ser percorrida até o chefão final.



Realmente a história não é o ponto forte do game, o que também não é necessariamente um ponto negativo, considerando que não se trata de um RPG (jogo de interpretação de personagens), em que a história é fundamental, e sim de um jogo de plataforma 2D, side-scrolling (movimentação lateral), com estratégia em tempo real, como a própria Nintendo descreveu anteriormente. Sendo assim, a jogabilidade é o ponto que se deve levar mais em consideração.

Em qual portátil eu vou?

Kirby: Mass Attack foi lançado em agosto, no Japão, e em setembro, nos EUA. Nesse período, o Nintendo 3DS já era um aparelho comum nas prateleiras das lojas do ramo. O que leva a uma questão natural: por que o jogo não foi feito para o 3DS? Os próprios produtores responderam a essa pergunta, e disseram que Mass Attack se trata de um game em que o jogador deve tocar diretamente nos cenários na tela de baixo, o que é possível, claro, no 3DS também. Contudo, o jogo, pelo seu próprio gameplay, que basicamente se utiliza apenas da tela inferior, não iria tirar proveito da principal característica do portátil mais recente, que é justamente o efeito tridimensional da tela superior. Essa decisão de lançar o Mass Attack para o DS foi a mais honesta com os consumidores, que não tiveram que se deparar com mais um jogo que só tem 3D no nome. E, como disse a diretora do jogo, Mari Shirakawa (Kirby Super Star Ultra, DS; *Kirby & the Amazing Mirror*, GBA; *Kirby: Canvas Curse*, DS), se eles tivessem produzido o game para o 3DS, em vez de perguntarem o motivo do jogo não ter sido feito para novo portátil, perguntariam "por que vocês fizeram esse jogo para o 3DS?".





Ataque em massa

O nosso herói está dividido em até 10 Kirbys, o que pode parecer bastante caótico e complicado de se controlar à primeira vista. Mas não é bem assim. Um grande cuidado foi tomado para garantir que a jogabilidade fosse bastante natural. Uma forma de fazer com que os

jogadores aceitassem melhor a necessidade de usar o maior número de Kirbys possível, foi a obrigatoriedade de obter uma certa quantidade dos pequeninos para alcançar algumas fases ou obter certos objetos com bônus. Sem contar que com mais Kirbys fica bem mais fácil enfrentar qualquer inimigo que apareça, pois um batendo pode ser muito pouco, dependendo do caso, mas 10 batendo, aí já é quase "covardia".



De início há apenas um personagem para ser controlado, mas a cada 100 frutas que se vai comendo pelo caminho, uma nova "bolota" aparece para cooperar. Depois de conseguir o total de 10 Kirbys, em vez de aparecer um 11º ou ficar um de reserva, pontos vão sendo adquiridos, o que é útil para conseguir determinados extras.



Para controlar essa verdadeira horda rósea, apenas o uso da Stylus é necessário. Um toque na tela e aparece uma estrela, a qual os Kirbys seguem. Dois toques e eles correm. Batendo de um lado de um personagem na direção oposta, os Kirbys são arremessados nessa direção, servindo para atacar ou alcançar certos locais. Outra forma de levá-los para um determinado ponto é tocando no grupo com a "canetinha", segurando por um instante e depois "riscando" a trajetória desejada. Este caminho é curto, mas pode ser muito bem aproveitado no game – em uns cenários mais do que em outros.

Para atacar um inimigo, que muitas vezes é também bastante colorido e singelo, basta clicar em cima do mesmo, então o bando de Kirbys irá cobri-lo, literalmente, de porrada. Chega a dar pena. Em alguns momentos dá impressão que nós somos os "bandidos" dessa história, quando um pequeno "ser vivo" vem andando tranquilamente e de repente é atacado por todos os lados com muitos socos. Entretanto, basta deixar um deles encostar em qualquer membro da tropa, deixando um dos Kirbys azul – cor que eles ficam quando recebem algum dano – para que toda essa consideração caia por terra.



Os Kirbys ficam azuis quando estão machucados, mas quando morrem se transformam em "almas", daquelas com asinhas, que vão subindo para o céu,

voando. O bom é que eles podem ser salvos, bastando para tanto que um dos sobreviventes os peguem. Eles "voltam à vida", apesar de continuarem na cor azul. Existem alguns "arcos róseos" pelo caminho, que servem para recuperar o que estiverem com danos, voltando a ficarem em sua cor natural. É praticamente uma "pintura a jato com poderes de cura".

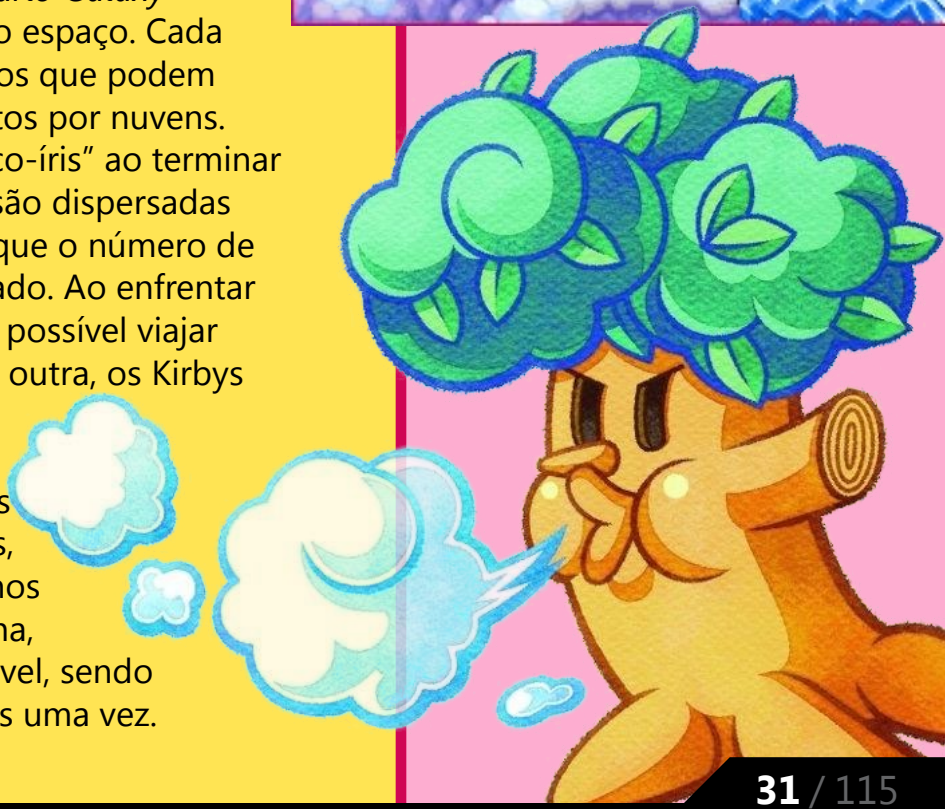


A Estrela-planeta e seus belos cenários

A aventura se passa em Popstar, o planeta em forma de estrela em que vive o nosso herói róseo e seus amigos na maioria dos jogos e também no anime (*Kirby: Right Back at Ya!*, 2002). São quatro estágios representados por ilhas, Green Grounds, Sandy Canyon, Dedede Resort e Volcano Valley, mais o "quartel-general" do Necrodeus, a Necro Nebula.



Os cenários são bem coloridos, como era de se esperar de um jogo da franquia, e bastante variados. Também possui músicas bem trabalhadas, animadas e singelas. Não há um momento sequer em que não apareça algo diferente e interessante nas fases do game. Existe todo tipo clássico de ambiente: bucólicos (típicos da série); aquáticos, em que se precisa se deve evitar ficar sem oxigênio, pegando bolhas de ar para tanto, nos mesmos termos de *Super Mario Galaxy* (Wii, 2007); gélidos; desérticos; e até no espaço. Cada ilha, de início, tem apenas alguns pontos que podem ser alcançados, os demais estão cobertos por nuvens. Conforme se consegue uma "ponte arco-íris" ao terminar determinadas fases, parte das nuvens são dispersadas e novos locais ficam acessíveis, desde que o número de Kirbys para entrar lá tenha sido alcançado. Ao enfrentar (e vencer) o chefão final de um nível, é possível viajar para a outra ilha. Para ir de uma para a outra, os Kirbys devem se segurar em uma estrela, que os levará (o que nos lembra SMG novamente). Entretanto, como os Skulls Gang estão patrulhando as redondezas, eles irão derrubar todos os Kirbys, menos um. Dessa forma, ao chegar na nova ilha, apenas um personagem estará disponível, sendo necessário adquirir os outros nove mais uma vez.



Para os apressados de plantão, um aviso que vai lhes poupar algum tempo, não adianta passar pelo jogo sem coletar as medalhas, se importando tão somente em chegar ao final e "zerar o jogo". Acontece que para alcançar o último estágio, onde o vilão final se encontra, é necessário adquirir todas as Rainbow Medals, que são medalhas coloridas como um arco-íris. Isso mesmo, se você achou que estava sendo muito esperto "correndo" até o final e deixando de aproveitar tudo o que o game tem a oferecer, então se enganou redondamente. Agora vai ter que voltar às fases em que asmedalhas arco-íris não foram coletadas para pegá-las. Somente dessa forma será possível alcançar a Necro Nebula, onde está localizado o maligno Necrodeus.



Os power-ups e o pirulito da invencibilidade

Não existem muitos power-ups durante a partida. Existe apenas a possibilidade de usar o Jumbo Candy, um doce com uma redoma de energia em volta que deixa os Kirbys grandes e indestrutíveis por um breve período, parecido com o efeito do Mega Mushroom, encontrado em New Super Mario Bros. (DS, 2006). Outro tipo de power-up é o Invincibility Candy (ou Invincibility Lollipop), um pirulito que deixa os Kirbys invencíveis por um curto espaço de tempo, bem ao estilo de Mario, quando pega uma estrela nos games de sua franquia. Contudo, essa guloseimaprovavelmente é um mistério para qualquer leitor da Nintendo Blast, pois só aparece quando o jogador morre muitas vezes na mesma fase, para facilitar um pouco as coisas aos que estão tendo problemas. Eles ficam localizados estrategicamente durante o percurso, nos momentos de maior dificuldade. Claro, não é obrigatório valer-se dessa singela ajuda, e nem é como se facilitasse ao extremo. Também não precisa fazer pouco caso dos seus amigos menos habilidosos, pode ser que um dia você também precise de um "pirulito de invencibilidade".

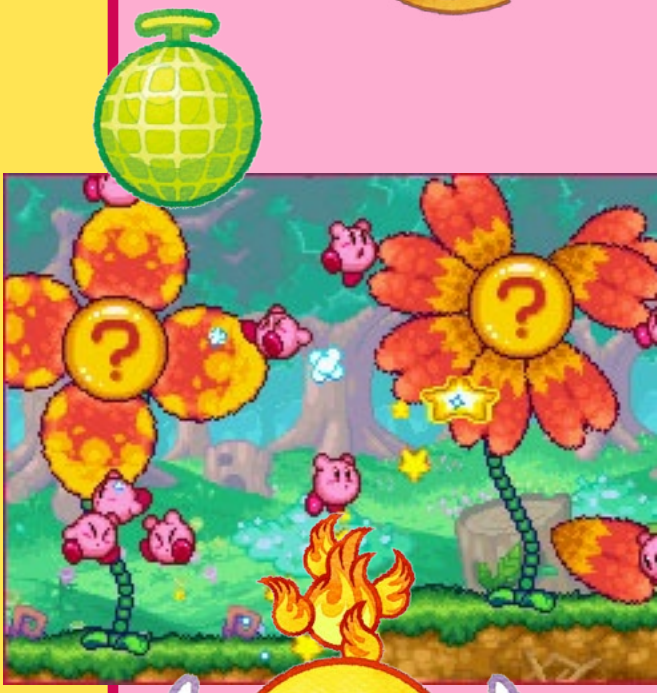




Multiplos Kirbys, a habilidade de copiar e a evolução dos desafios



Em *Kirby: Mass Attack* a habilidade de copiar, tão característica da série, foi deixada de lado em razão de uma nova mecânica de gameplay que preza pelo manejo de grupo. Apesar de poder desagradar aos fãs da franquia, que já esperam encontrar esse tipo de poder quando experimentam um novo game do simpático herói, não fora sem uma boa razão, e muita discussão dos desenvolvedores com a própria Nintendo, que essa decisão foi tomada. De fato, Masanobu Yamamoto (*Kirby's Epic Yarn*, Wii), um dos principais produtores do jogo, disse que os produtores se sentiram pressionados pelas próprias características do personagem para integrar a habilidade de copiar de alguma forma.



Na verdade, o motivo da mudança está no desejo de expandir o mundo de Kirby, como explica Yamamoto, que ainda diz que a ausência dessa típica habilidade irá garantir que os jogadores aproveitem completamente a nova jogabilidade. Ainda, como disse Shirakawa, a decisão de não integrar a capacidade de copiar com a possibilidade de controlar múltiplos Kirbys foi tomada logo no início do desenvolvimento, pois essa união iria deixar a jogabilidade por demais complicada.



Os desenvolvedores também buscaram uma experiência em que os jogadores pudessem tocar no personagem e, por isso, abandonaram completamente a jogabilidade tradicional, em que se apertam botões para controlar o nosso camarada róseo. Realmente, o controle com a Stylus permite que se toque nos Kirbys diretamente e também permite que os controlem livremente, o que foi uma ótima forma de integração com a capacidade do Nintendo DS.

A jogabilidade é tão simples, que nos primeiros minutos de game o jogador já sabe todos os movimentos que serão usados durante toda a partida. O tempo de aprendizado é mínimo e o nível de dificuldade ao utilizar os comandos é ainda menor. O que significa que não existem novos poderes a serem aprendidos conforme se vai evoluindo na partida. Nenhum

habilidade nova aparece para integrar o arsenal do personagem. Isso é algo que pode ser um pouco frustrante, mas foi uma escolha dos produtores, que preferiram manter o gameplay o mais simples possível, que qualquer criança poderia jogar sem maiores problemas, e evoluir apenas os cenários. Significa que quanto mais se joga, mais complicado vai ficando, e a habilidade com aqueles comandos simples passam a ser fundamentais para passar pelos desafios.



Joguinhos de qualidade

Os extras foram criados separadamente ao Story Mode. Como a aventura principal era muito complicada, o seu desenvolvimento ficou estagnado em alguns momentos, o que não aconteceu com os minigames, em que tudo ocorreu sem problemas. Como resultado, muitos joguinhosque não eram da intenção do time de desenvolvimento acabaram sendo gerados, mas como eles ficaram bastante divertidos, resolveram manter o maior número deles possível.



Os minigames, num total de 14, podem ser desbloqueados conforme se coleta as medalhas durante o modo de história. Eles também fazem uso da tela de toque, apesar de alguns também permitirem o uso de botões, como é o caso do Kirby Brawball, em que jogamos pinball utilizando os Kirbys como bola e podemos utilizar os botões L e R para movimentar as palhetas. O mesmo nível de qualidade apresentado até então pode ser visto nos minigames. Além de muita qualidade, eles também são bem diversificados e interessantes. Como no caso de Kirby Quest, um mini RPG por turnos em que se deve enfrentar diversos inimigos, um por um , até o chefão principal do minigame, o Dark Matter, que também é vilão em *Kirby's Dream Land 2* (GB, 1995), *Kirby's Dream Land 3* (SNES, 1997)e *Kirby 64: The Crystal Shards* (N64, 2000).





Mais velhos e mais novos

O jogo é intuitivo e fácil de entender, o que vai deixar os jogadores mais novos confortáveis durante o game, sem sentir maiores dificuldades. Por outro lado, os jogadores mais velhos não precisam se preocupar em estar diante de uma experiência muito fácil, pois diversos desafios exigem atenção e estratégia, além da possibilidade de se buscar elementos adicionais na partida, buscando cada medalha escondida, por exemplo, que não é necessário para terminar o jogo e trazem um bom desafio a mais.

Pode ser difícil acreditar que mesmo adultos apreciem um personagem como Kirby, que é simples, fofinho e infantil. Mas vejam só, estamos falando de um verdadeiro campeão da justiça, e também existe um certo efeito de paródia ao clássico herói em encontrarmos uma bolota rósea com pernas e braços que detona qualquer inimigo que apareça pela frente, mesmo que seja um igualmente fofinho. E isso torna a experiência mais divertida e leve. Então, não desmereçam esse que é um dos heróis mais carismáticos do mundo dos games.







Prós

- Cenários coloridos e bem feitos
- Jogabilidade fácil e natural
- Animado e divertido
- Minigames excelentes

Contras

- Modo online inexistente

NOTA FINAL

8.0

Kirby: Mass Attack (DS)

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

BLAST Ware

3D CLASSICS EXCITEBIKE™

por ***Ricardo Syozi***

Revisão: Carlos Heinecke / Bruna de Lima
Diagramação: Alex Silva



Fato: o principal detalhe vendido pela própria Nintendo sobre o seu novo portátil era o tal glamuroso efeito em três dimensões. Em seu lançamento, o 3DS apresentou poucos games que usavam bem este conceito, mas a Big N prometia algo inédito: aqueles mesmos títulos que jogávamos quando eramos pequeninos em um novo formato, um novo estilo que traria a forte e impactante utilização do efeito que faz com que o 3DS seja tão único. 3D Classics Excitebike foi o primeiro dessa linhagem, mas a dúvida continuava no ar: vale a pena jogá-lo em 3D? Excitebike foi um dos games de lançamento do nosso querido Nintendinho em 1985. Seu gameplay era envolvente, sua velocidade empolgante, as manobras eram divertidas, toda a sua trilha sonora grudava na cabeça como chiclete. Isso continua nessa versão.

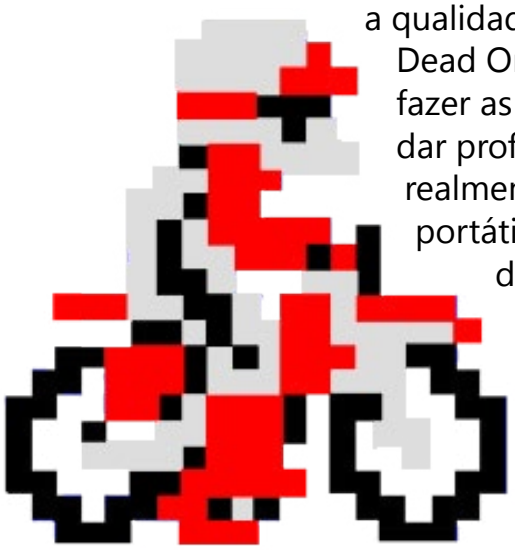
Neste game você só precisa acelerar a sua motoca, desviar de alguns obstáculos, subir em rampas e fazer giros e coisas do tipo no ar. Conseguir tempos bons é algo vital para o jogador: se você cair, seu piloto leva alguns preciosos segundos para subir novamente na moto e para a corrida.

No geral, 3D Classics Excitebike é igual ao game previamente lançado no NES. Não há variedade no gameplay e nem na música. Os gráficos – em seu status normal – são os mesmos pixels que já conhecíamos, as pistas são – em sua grande maioria – as que muitos de nós já decoramos. Mas aí você me pergunta: então por que vou querer esse game? Bom...

Por causa desse lindo e maravilhoso efeito 3D.



A criatividade e o modo como a tecnologia das três dimensões foi implementada neste simples game é algo a se aplaudir de pé. Podem me xingar, mas penso que a qualidade dessa função neste jogo é maior do que em títulos como Dead Or Alive: Dimensions ou Splinter Cell. Aqui a intenção não é fazer as motocas e seus pilotos saírem da tela, a ideia é diretamente dar profundidade, algo que não apenas é muito bem feito, mas que realmente altera o que vemos com um simples toque no depth slider do portátil. Dessa forma podemos notar a magnitude dos espectadores e do estádio onde as corridas estão acontecendo. Tudo muito belo.



Além desse incrível remake nos gráficos, há o modo de criação de pistas. Você pode adicionar o que quiser para criar novas rampas e novos obstáculos. Há a opção de salvar cada uma delas e ainda colocar um novo nome de seu interesse. Isso quer dizer que podemos criar pistas chamadas "Nintendo Blast" ou "Os caras do Nintendo Blast são jogadores horrorosos de Excitebike". Seja lá qual for o seu favorito, o mais importante é o nível bacana de customização que o game oferece.

3D Classics Excitebike já foi de graça, hoje custa $5,99. Eu garanto que o game vale cada centavo e vale sim muito a pena tê-lo em seu Nintendo 3DS.











por ***Jaime Ninice***

Revisão: Alex Sandro
Diagramação: Alex Silva
Revisão Final: Bruna de Lima

Mais um interessante game de tiro e velocidade chega para o serviço online do Nintendo Wii. Horizon Riders une tiroteio e equilíbrio sobre trilhos, em cenários futurísticos e desafiadores. Se prepare para mais uma preciosidade do WiiWare, em uma experiência arcade que só o console de mesa da Nintendo pode proporcionar.



Neste jogo, você deverá se infiltrar no planeta Zethos, em Omega Nébula, um local em constante transformação pela Thau-Phi, a Inteligência Artificial maligna que está assumindo o processo de formação do planeta. Sua missão será infiltrar-se na cidade principal, onde está localizado o núcleo da IA, e desativá-lo com extrema eficiência, o que causará grande destruição dos elementos nocivos malfeitores.





Em um ambiente de corrida, que se

assemelha muitas vezes a séries de peso como F-Zero e StarFox, são apresentados os mais variados cenários, todos bem representados e com belos níveis de detalhes técnicos e cinematográficos, como litorais isolados, desertos nevoados de areia, pântanos e até uma noturna cidade futurística que guarda o objetivo final.



Você terá a disposição quatro exímios corredores extraterrestres sobre pranchas para escolher, podendo se utilizar de suas armas, duas para cada personagem. Elas incluem rifles de laser múltiplos, armas de projeção carregadas, espingardas, entre outras, que, de acordo com a sua utilização, vão ganhando upgrades. Estes são essenciais para aniquilar os chefes dos estágios, que apresentam grandes níveis de dificuldade, em vista de seus diferentes estilos de combate e diferentes estilos de visão. Tais dificuldades estão no fato do jogador ter que se alternar, durante o combate, entre escapar dos disparos lançados pelo chefão e, ao mesmo tempo, de atirar incessantemente para acabar de vez com sua gigante barra de vida.



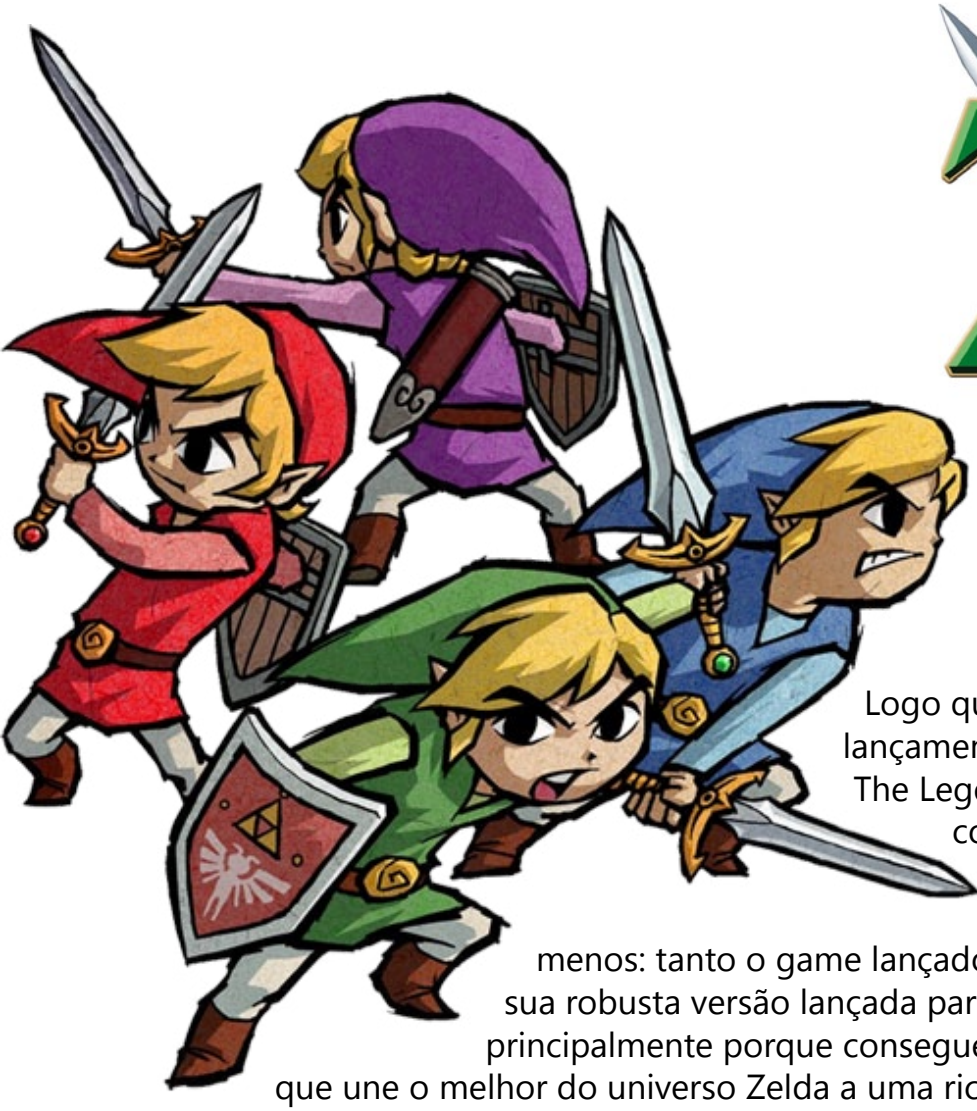


Produzido pela Sabarasa, mesma empresa do criativo Art of Ink, para DSiWare, Horizon Riders mostra uma das capacidades que já poderia ser aproveitada pelo Wii há muito tempo, unindo movimentos de direção com os pés e mira. O uso do periférico Wii Balance Board se torna essencial para a investida nesta aventura, ao passo que o Wii Zapper servirá para aumentar ainda mais a experiência de gameplay.



Se você possui uma Balance Board, quer se arriscar em uma aventura hardcore e ainda adora jogos de rail shooter em terceira pessoa, este é o game ideal. Não perca tempo e aproveite todas as novidades existentes neste recente lançamento para WiiWare.





The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition

por ***Gustavo Assumpção***

Revisão: Alberto Canen/ Bruna Lima
Diagramação: Alex Silva

Logo que a Nintendo anunciou o lançamento de uma versão gratuita de The Legend of Zelda: Four Swords em comemoração ao aniversário de 25 anos da série Zelda, muita gente comemorou. E não é pra menos: tanto o game lançado lá em 2002 para o GBA quanto sua robusta versão lançada para GC são games fantásticos, principalmente porque conseguem oferecer uma experiência que une o melhor do universo Zelda a uma rica experiência multiplayer.

The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition é uma versão melhorada do game originalmente lançado como bônus para o port de The Legend of Zelda: A Link to the Past, lançado no finalzinho de 2002 para o Game Boy Advance. Só que o mais legal é que a versão que acaba de chegar ao eShop/ DSiWare não é um mero port do original. Pensando naqueles mais solitários em sua jogatina, a Big N escalou a Grezzo Games (mesma que cuidou do remake de Ocarina of Time para o 3DS) para a missão de inserir um modo single player na aventura. E eles não pararam por aí.

Quatro espadas, quatro heróis

O enredo por trás do game é extremamente simples: um mago maligno chamado Vaati sequestra a princesa Zelda e cabe a Link resgatá-la. A grande novidade é que, para completar sua missão, o nosso herói deve utilizar o poder da lendária Four Swords e se separar em quatro partes diferentes para superar os desafios até derrotar o vilão e libertar Zelda de suas garras.



São dois modos diferentes: single player e multiplayer. No multiplayer, até quatro jogadores podem se aventurar pelas fases

ao mesmo tempo. Os desafios durante cada uma dessas fases são criados de modo a incentivar a utilização das habilidades em conjunto. Sem unir forças com os amigos, é impossível seguir adiante. Durante as fases os jogadores também coletam rupees, que são encontrados dentro de baús escondidos em locais estratégicos ou são ganhos ao se derrotarem inimigos. Ao final de cada fase, os resultados são computados e aquele que conquistar a maior quantidade de rupees é o vencedor.



No modo single player, o jogador controla dois Links ao mesmo tempo, podendo alterar entre um e outro utilizando os botões L e R. Essa dinâmica funciona muito bem, permitindo que se possa utilizar as habilidades conjuntas de um jeito parecido com o multiplayer, comprometendo minimamente a experiência. Tá certo que dessa forma o game perde uma de suas características mais legais – a disputa interna por rupees – mas para quem não tem outra alternativa, dá pra se divertir do mesmo jeito.



Novos desafios, nova diversão

A aventura é dividida em quatro estágios principais, isso sem contar a área utilizada para treinamento. De forma geral, a trajetória é curta, podendo ser completada em duas ou três horas e sem maiores problemas. A dificuldade é bem baixa no modo multiplayer e um pouco mais alta no single, mas nada que fará você se preocupar. Além do modo principal, duas excelentes adições foram feitas pela equipe de desenvolvimento.





A primeira delas é liberada ao se terminar o game pela primeira vez. Chamada de ***Realm of Memories***, ela consiste em três fases inéditas baseadas em títulos antigos da franquia. Todas as características desses games (como trilha e efeitos sonoros, visual, animações) foram mantidas, resgatando os originais de forma magistral.





A outra novidade é chamada de Hero's Trial, destravada quando o jogador consegue coletar 30 mil rupees. Perfeita para quem gosta de um bom desafio, ela consiste em um trio de níveis inéditos, dessa vez com a dificuldade extremamente ampliada. Estão aqui alguns dos desafios mais difíceis que a série Zelda apresentou nos últimos tempos – depois não diga que não avisamos.



Nem tudo são rupees dourados...

Apesar das novidades, a ausência mais sentida em Four Swords Anniversary Edition é mesmo a falta de um modo online. Apesar do multiplayer local ser agradável e divertido, a falta das disputas à distância impede que muitos consigam experimentar o modo multiplayer – afinal, dependendo da região onde você mora, não é muito fácil encontrar alguém com um 3DS/ DSi por aí...

No mais, esse é um dos games mais legais, desafiadores e divertidos para se jogar em equipe. A presença de um design de fases encantador e uma boa dose de novidades inseridas pela Nintendo, somado ao fato de ser um game totalmente gratuito, faz com que o título seja praticamente obrigatório. Vale lembrar Four Swords Anniversary Edition estará disponível até 20 de fevereiro de 2012 – então corra lá e garanta o seu.









A Arte do Cruzamento

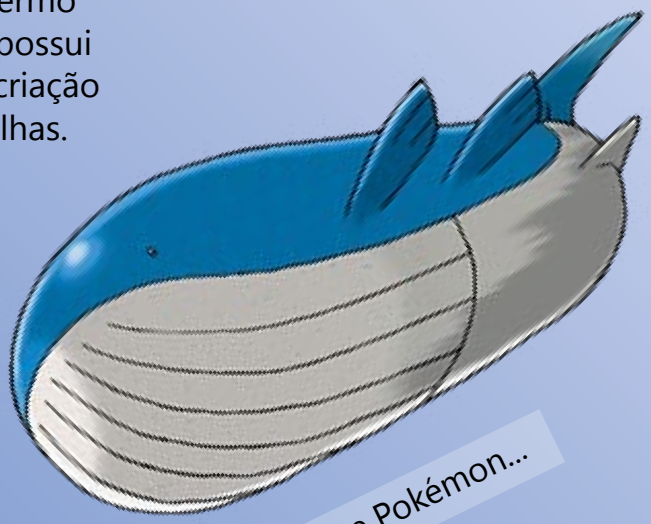
por ***Mateus Lôbo***

Revisão: Gustavo Assumpção
Diagramação: Tiffany silva

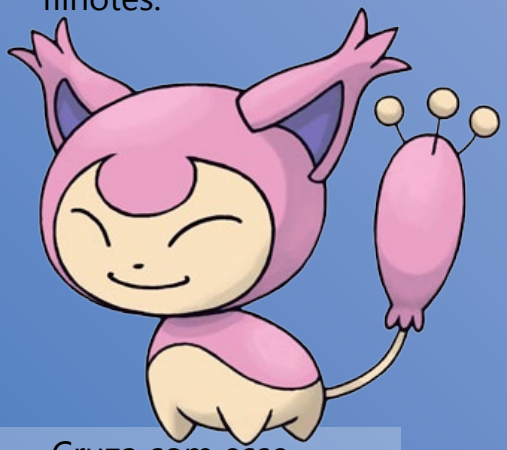
Certamente durante um de seus dias de jogatina você viu uma casinha com um simpático casal idoso que aceitava "cuidar" dos seus monstrinhos por um preço camarada né? Esse local chama-se Day Care e é muito importante para todos os treinadores que desejam fortalecer os seus Pokémon. Vamos entender o porquê nesta edição do Pokémon Blast.

Qual é a importância do cruzamento Pokémon?
- Leitor curioso querendo saber o motivo de tanto alarde para o assunto.

O Cruzamento Pokémon, ou simplesmente breeding (termo oriundo do verbo breed, reproduzir na língua inglesa) possui alguns benefícios que podem ser aproveitados para a criação de monstrinhos com um melhor desempenho em batalhas.



Por meio do breeding o treinador pode selecionar a Nature, Ability, Golpes e até mesmo parte dos IVs que um filhote possuirá, contudo, não pense que você poderá fazer a mistura que bem entender. Vamos compreender melhor como cada um destes aspectos são herdados pelos filhotes:



Primeiramente, é necessário que você entenda que não é possível fazer cruzamentos com todo e qualquer Pokémon. Cada monstrinho possui algo chamado Egg Group, que é um tipo de tabela que determina quais são os monstrinhos aptos para cruzar entre si, por mais estranha que a combinação possa parecer.

Pokémon lendários (excluindo Manaphy), Baby Pokémon, Unown, Nidorina e Nidoqueen não poderão gerar filhotes. Monstrinhos com o gênero Unknown que não se enquadram no grupo de Pokémon descritos acima podem cruzar apenas com um Ditto. Outro detalhe muito importante é que o filhote SEMPRE será da espécie da mãe, salvo pouquíssimas exceções.

Após deixar dois monstrinhos aos cuidados do Day Care, basta falar com o dono e ele irá dizer quais são as possibilidades dos seus monstrinhos se darem bem:



Mesma espécie e diferentes números de ID A frase será: "The two seem to get along very well." (Os dois parecem se entender muito bem) 70% de chance de surgir um ovo.

Mesma espécie e número de ID ou Espécies e números de ID diferentes A frase será: "The two seem to get along." (Os dois parecem se entender) 50% de chance de surgir um ovo

Espécies diferentes e o mesmo número de IDA frase sera: "The two don't seem to like each other." (Eles não parecem gostar um do outro) 20% de chances de surgir um ovo.

Egg Groups diferentes, mesmo gênero(sexo) ou nenhum Egg Group. A frase será: "The two prefer to play with other Pokémon than each other." (Os dois preferem brincar com outros pokémon a brincar entre si) O surgimento de um ovo não será possível.

Hereditariedade

IVs – 3 IVs dos pais serão passados aleatoriamente para o filhote, enquanto os outros 3 são definidos também de forma aleatória pelo jogo. Depois da chegada dos jogos HeartGold & SoulSilver, houve uma pequena mudança que melhorou a forma de selecionar os IVs.

Lembram dos Power Itens, responsáveis por auxiliar no treinamento dos EVs? Eles também podem ajudar a selecionar os IVs. Basta que você equipe um deles em um dos pais para que ele passe o IV correspondente ao item com 100% de chance. Entretanto, caso você equipe os dois pais com diferentes Power Itens, você passará somente um dos IVs desejados, enquanto o outro será definido de forma aleatória pelo jogo sem ser herdado pelo pai.

ITEM	IV HERDADO
Power Weight	HP
Power Brace	ATK
Power Belt	DEF
Power Lens	SATK
Power Band	SDEF
Power Anklet	Speed

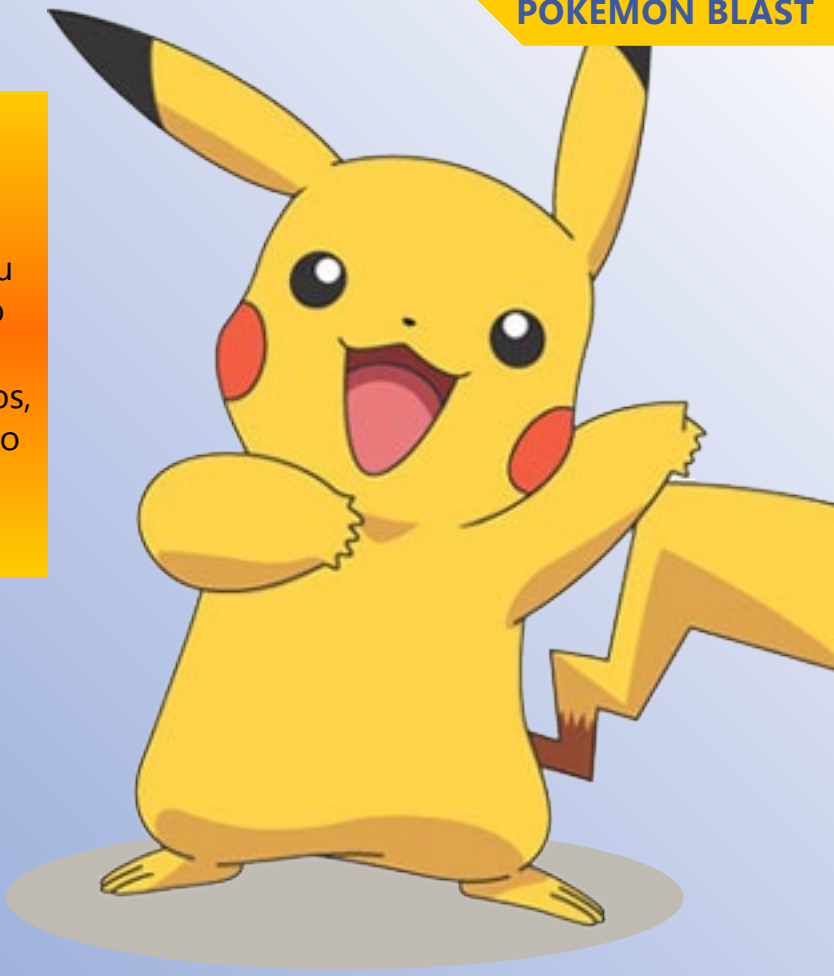
Ex: Dois Pikachu estão no Day Care, um macho e uma fêmea. Ao equipar o Power Anklet no macho e o Power Lens na fêmea, você estará garantido que o filhote herde ou o IV de Speed ou o de S.ATK . Como foi dito no começo, o filhote deve herdar 3 IVs dos pais. Quando dois Power Itens são equipados, o IV correspondente ao Power Item que "não funcionou" não será herdado pelo filho e sim gerado de formal aleatória pelo jogo.



Power Anklet



Power Lens



Ability: Com a chegada do Dream World na quinta geração, alguns Pokémon mostraram possuir Abilities que nunca poderiam aprender antes. Elas são chamadas de Hidden Abilities. Todos os monstrinhos do gênero feminino que tiverem uma Hidden Ability possuem 60% de chance de passar adiante essa característica para o filhote caso cruze com um macho do mesmo Egg Group.

Nature: Assim como os IVs, a Nature pode ser algo herdado pelos filhos. Para que isso ocorra, basta equipar o item Everstone em um dos pais e torcer para a Nature ser passada. As chances são de 50%.

Golpes: Como foi falado anteriormente, o filhote será da mesma espécie da mãe, mas, qual é a função do pai? Acertou quem disse "passar os golpes". Cada espécie de Pokémon possui uma lista de golpes chamados Egg Moves. Estes, são golpes que só podem ser aprendidos via breeding.

Se ambos os pais sabem um ou mais golpes que o filho aprenderia com level up, o filhote nascerá com esses golpes.

Se o Pai possuir algum golpe de TM ou HM que o filho pode aprender, ele nascerá com esse golpe.

Se o pai souber um golpe que o filho só aprende caso ele esteja em sua lista de Egg Moves, ele nascerá com esse golpe.



Ex: Dragonite macho que sabe Outrage, cruzando com um Charizard fêmea dará origem a um Charmander com Outrage

Com essa cara feliz, presumo que ele não tenha aprendido Outrage

Egg Groups

Sabemos que durante o cruzamento Pokémon o filhote será da mesma espécie da fêmea e só poderá herdar os golpes do macho. Para que ele herde esses golpes, eles devem estar dentro da lista de Egg Moves dele (conjunto de golpes que o Pokémon pode aprender por herença genética).

O fato é que na maioria dos casos, os Pokémon só podem cruzar com outros que sejam do mesmo Egg Group deles.

Ao todo temos 15 Egg Groups:

Monster: Os Pokémon deste Egg Group possuem uma forma mais "monstruosa".

Water 1: Constituído em sua maioria por anfíbios e outros Pokémon que não possuem tantos problemas para se locomover em terra firme.

Water 2: A maior parte dos membros deste grupo possuem a forma de um peixe.

Water 3: Possui em sua maioria Pokémon que lembram animais aquáticos invertebrados.

Human-Like/Humanshape: Grupo que possui um corpo com certas semelhança ao dos humanos. Todos os integrantes são bípedes.



Imagina um Wailord saindo de um destes!

Fairy: Grupo que contém Pokémon com "aparências fofas" .

Bug: Grupo com aparência de insetos.

Flying: Grupo com aparência de aves.

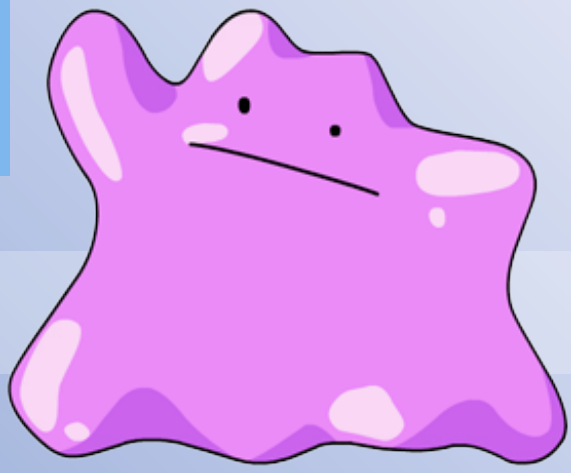
Field/Ground: Grupo de Pokémon que mais lembra os animais terrestres.

Grass/Plant: Composto por Pokémon que parecem plantas e vegetação em geral.

Mineral: Pokémon formados por substâncias inorgânicas.

Amorphous/ Indeterminate: Grupo que não possui uma forma definida.

Undiscoverd/No Eggs: Todos os componentes deste grupo são incapazes de reproduzir uma cria.



Ditto: Formado exclusivamente pelo Ditto.

Tão importante que tem um grupo só pra ele



Quem tiver um 3DS, baixe o aplicativo gratuito Pokédex 3D, pois é possível observar o Egg Group dos Pokémon registrados.



Curiosidades sobre breeding

O Ditto pode cruzar com todos os Pokémon, menos com os pertecentes ao Egg Group Undiscovered/ No Eggs e com outros Dittos.



Apesar de ser um Pokémon lendário, Manaphy pode cruzar com um Ditto e o resultado será um Phione. Outra curiosidade é que o Phione não pode evoluir para Manaphy e também poderá cruzar com um Ditto, gerando outro Phione. Alguns itens também podem interfirir no cruzamento Pokémon, fazendo com que certos monstrinhos só possam ser obtidos caso o procedimento ocorra enquanto o item estiver equipado.

ITEM	FUNÇÃO
Full Incense	Permite que Snorlax tenha como cria um Munchlax
Lax Incence	Permite que Wobbuffet tenha como cria um Wynaut
Luck Incence	Pemite que Chansey e Blissey tenham como cria uma Happiny
Odd Incence	Permite que Mr.Mime tenha como cria um Mime Jr.
Pure Incence	Permite que Chimecho
Rock Incence	Permite que Sudowoodo tenha como cria um Bonsly
Rose Incense	Permite que Roselia e Roserade tenham com cria um Budew
Sea Incense	Permite que Marill e Azumarill tenham como cria um Azurill
Wave Incense	Permite que Mantyne tenha como cria um Mantyke









Aumentando a diversidade

Existe uma técnica de cruzamento que é apelidada de Chain breeding. Ela consiste em fazer vários cruzamentos seguidos para passar um determinado golpe para um Pokémon que não poderia aprendê-lo de forma simples.

Ex: Muita gente deseja um Vaporeon com Wish para fazer o combo Wish + Protect. Para que o seu Vaporeon tenha Wish, ele tem que nascer como um Eevee que já saiba o golpe. Entretanto, nenhum dos monstrinhos do Egg Group do Eevee aprendem Wish por Level Up ou por outra forma simples.

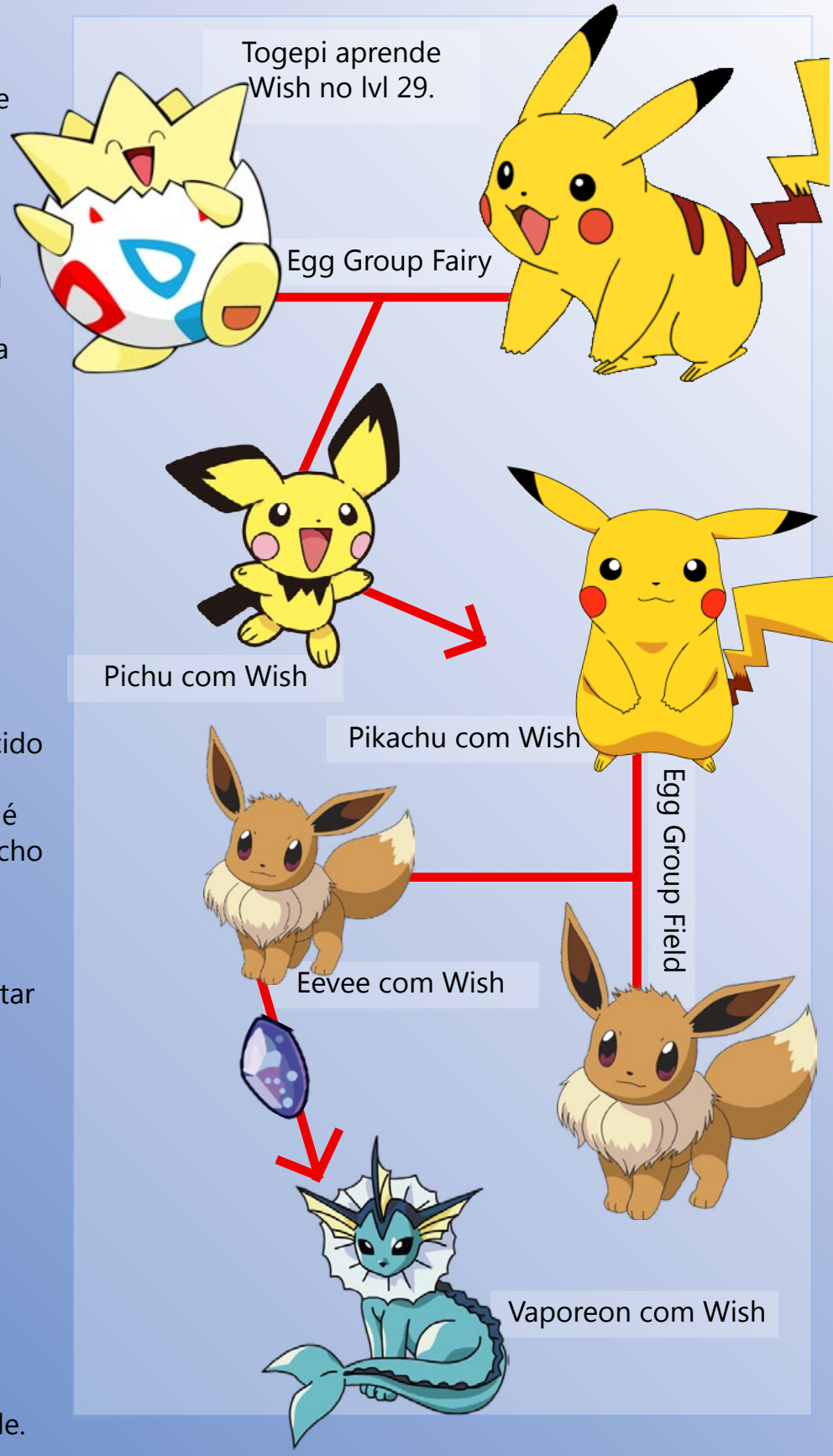


Para que o nosso combo seja possível, devemos adotar o seguinte procedimento. Vamos procurar um Pokémon que aprenda Wish, no caso, utilizaremos a família do Togepi. O Togepi ou Togetic aprendem Wish no lvl 29. Treine um do gênero masculino até que ele aprenda a técnica e em seguida faça o Togetic (Egg Group Fairy e Flying) cruzar com um Pikachu ou Raichu fêmea (Egg Group Fairy e Field).

Assim que aparecer um filhote Pichu macho, faça ele evoluir e em seguida cruze-o com um Eevee, pois os dois teram um Egg Group em comum (Egg Group Field).

Um outro exemplo bastante conhecido é o do Tyranitar com Outrage. Para que ele possa aprender esse golpe, é necessário cruzar um Dragonite macho com um Charizard fêmea, fazendo um filhote Charmander macho com Outrage, que irá cruzar com um Tyranitar fêmea para gerar um Larvitar com Outrage, que posteriormente se tornará um Tyranitar.

Uma forma mais fácil de obter Egg Moves é cruzando o seu Pokémon com um Smeargle, que é do Egg Group Field, o maior de todos os grupos. O Sketch permite que Smeargle aprenda QUASE todos os golpes do jogo. Os golpes que não podem ser copiados são: o próprio Skecth, Chatter, Memento e Struggle. Isso fará você economizar bastante tempo que seria gasto com um Chain breeding. No caso do Eevee com Wish, a simples utilização do Smeargle já teria poupado todo o trabalho.



Esse é um dos procedimentos que os treinadores devem fazer durante o cruzamento Pokémon. Não esqueçam de usar as combinações de itens citadas nas edições anteriores.

por **Rafael Neves**

Revisão: Jaime Ninice
e Leandro Freire
Diagramação: Tiffany Silva

Todos os Poderes de Kirby



Os jogos da bolota rosa da Nintendo poderiam ser facilmente confundidos com uma mera cópia da série Mario se não fossem seus incríveis poderes. A capacidade de Kirby de absorver as habilidades dos inimigos foi o que o diferenciou de um genérico side-scrolling. E é exatamente esta característica instríseca da franquia Kirby que vamos explorar neste Especial. Já parou para pensar quantos poderes o herói rosa já assimilou ao longo de sua história nos consoles Nintendo? Nós passamos um bom tempo pensando, e o resultado você confere a seguir!

Habilidades básicas



Embora dependa muito de outros poderes para superar desafios, Kirby também possui suas habilidades nativas, aquelas que já vêm no pacote desde o início do jogo. Além de andar e pular, podemos listar a capacidade de aspirar desde elementos do cenário a comidas. Se Kirby engolir um inimigo, poderá absorver seus poderes. Além disso, a bolota também pode lançar jatos d'água quando submerso ou lançar o chicote de lã visto em Epic Yarn (Wii), lançar projéteis de ar ou rasteiras. Possui até mesmo a capacidade de bloquear ataques, em alguns jogos. Só não podemos esquecer da incrível habilidade de inflar, o que garante a Kirby quase que um poder de voo.

Poderes Absorvidos

BEAM

Habilidade mais conhecida de toda a série Kirby, tem presença marcada em todos os jogos da série. Inicialmente, Beam permitia a Kirby lançar raios, mas, com o tempo, recebeu uma gama de variações de golpes - mesmo que o princípio ainda seja a eletricidade. É possível lançar raios carregados, atirar relâmpagos no ar e muito mais! Além disso, este poder presenteia Kirby com um gorro colorido esquisito e um cétro mágico. Em Squeak Squad (DS), pode eletrificar água e superfícies metálicas.



O queridinho do papai

Segundo o criador da bolota rosa e também responsável por Super Smash Bros. e Kid Icarus Uprising (3DS), Masahiro Sakurai, o Beam é o seu poder preferido. E não é por menos, é a habilidade mais famosa e recorrente da franquia Kirby.

FREEZE



Não confunda o poder Freeze com Ice. Este primeiro é mais simplista e não possui tantas variações de golpes quanto Ice, mas a capacidade de invocar uma casca de gelo protetora é mais poderosa com o Freeze. Com maior enfoque na defesa, este poder colore Kirby de azul em games como Kirby's Adventure (NES) e Canvas Curse (DS), enquanto em outros veste a bolota com um casaco de neve, como em Nightmare in Dream Land (GBA) e Air Ride (GC). Esta segunda vestimenta é bem semelhante a de Kirby quando este absorve o adversário Ice Climber em Super Smash Bros.

BALL



Apesar de Kirby já possuir um formato de bola, esta habilidade faz com que ele se torne literalmente uma esfera - não há braços nem pés. Nesta nova forma, Kirby pode rolar - o que destrói inimigos que estiverem pelo caminho -, pular e quicar no chão. Mesmo que você se lembre deste formato de Kirby em Canvas Curse, não há nenhuma relação entre ambos (já que este poder é exclusivo de Kirby's Adventure, para NES). No remake para GBA, Kirby utiliza um boné quando está com esta habilidade, o que pode ser uma relação com o poder Wheel, cujo efeito é semelhante.

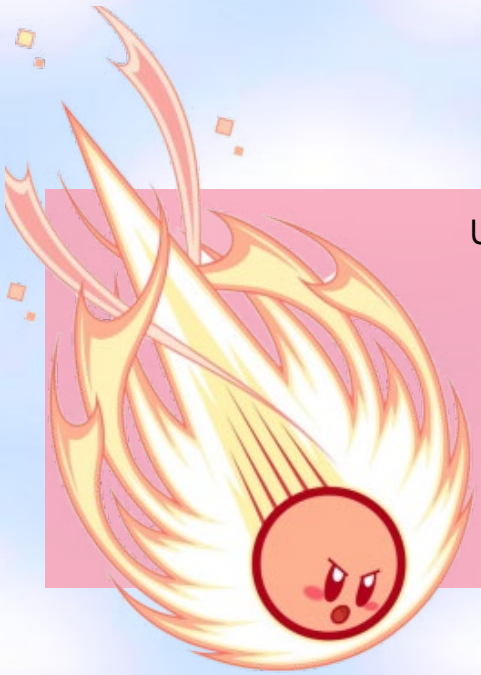
BALLON

Em Canvas Curse (DS), Kirby pode inflar como um balão quando obtém este poder. Aumentando seu tamanho e tornando-se um ser flutuante, é uma habilidade bastante útil em certos estágios. No entanto, todos sabemos que balões de borracha são bem frágeis, então cuidado, pois utilizar muito a stylus em Kirby (para fazê-lo subir) pode estourar sua estrutura, fazendo-o voltar ao normal. Embora haja outros games com habilidades semelhantes, foi na primeira aventura para o DS que este poder foi oficialmente nomeado como "Ballon".

ANIMAL



Impossível de ser usado debaixo d'água, este poder permite a Kirby escavar a terra, a neve e até as nuvens! Ele concede ao personagem um casaco de pele que dá a ela ataques com as garras de uma animal selvagem. Muito útil, principalmente por que é possível lançar-se sobre um inimigo e desferir três golpes antes de lançá-lo longe. Quando elevado ao poder máximo, essa habilidade permite um devastador ataque giratório. Sua primeira e única aparição até agora foi em Kirby Squeak Squad (DS).



BURNING

Uma espécie de substituto da tradicional habilidade Fire, Burning permite a Kirby lançar-se contra seus inimigos como uma esfera flamejante capaz de queimá-los e acender tochas. Muitas vezes, já vem embutida no poder Fire de alguns games. Além disso, no remake de Kirby's Adventure (NES), Kirby recebeu uma faixa na cabeça ao absorver este poder. Estranhamente, Burning possui alguns problemas de tradução - enquanto algumas fontes chamam-no de "Burn", outros usam o nome "Fireball".

PLASMA

Outra habilidade que parece ser uma "versão mais completa" de um poder mais simples. O Plasma utiliza um maior arsenal de ataques com raios verdes do que a habilidade Spark, mais defensiva. O poder principal do Plasma é o de desferir energia estática. Para carregar, basta movimentar Kirby de um lado para o outro como quando você esfrega os pés no tapete para tentar dar um choque em seu amigo. Além da ofensiva, games que possuem este poder (Super Star e Amazing Mirror) dispõem de um escudo defensivo. A tiara e os cabelos verdes elétricos marcam o visual deste poder.



COPY

Absorver um poder que absorve outros poderes? Apesar de estranha, essa habilidade é bastante útil! Com ela, Kirby pode copiar os poderes de inimigos difíceis de serem engolidos, além de chefes que precisam ser derrotados para depois inalados. Mas sua utilidade é mais benéfica para o segundo jogador, que, com ela, tem mais liberdade para trocar de poder. Caso o poder copiado seja de mais de 9000, o aparelho que fica sob o olho de Kirby irá explodir... Brincadeirinha!



GHOST

Esta é uma das raras e únicas habilidades obtidas. Seu efeito é bem sinistro: controlar outros inimigos. Quando você parasita um adversário, pode controlá-lo da mesma forma que Kirby e usar seus poderes nativos. É claro que chefes e mini-chefes não estão na lista de inimigos capazes de serem possuídos. Na forma Ghost, Kirby tem dificuldade em passar por algumas plataformas, o que é bem estranho, uma vez que, em forma astral, a bolota deveria atravessar até mesmo as paredes.





CUTTER

Outra habilidade bem básica e famosa desde os primórdios da série Kirby, permite a bolota rosa a incrível capacidade de lançar infinitas lâminas nos adversários e fazê-las voltar sem se ferir. Embora inicialmente não possua nenhuma roupagem, ganhou um chapéu (no qual a lâmina fica presa) a partir de Kirby Super Star (SNES) - além de poder controlar um pouco a trajetória da lâmina, cuja cor varia do prateado para o dourado entre os jogos. Um dos golpes de Kirby na série Super Smash Bros. é muito semelhante a este poder.

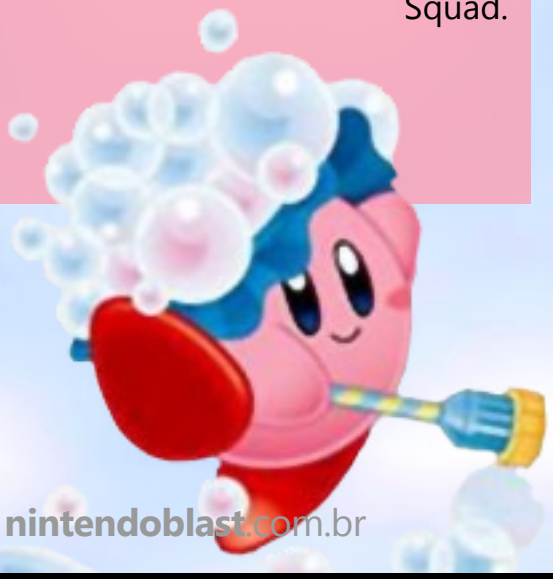
FIGTHER

Talvez a mais versátil das habilidades de Kirby, Fighter abre uma gama de golpes para Kirby, baseados em diversas artes marciais e estilos de luta - até mesmo golpes que emitem energia podem ser executados. Agarrões, socos, chutes e golpes à distância estão na lista de ataques, que conta com mais de 10 técnicas que variam entre os games da franquia Kirby. A faixa vermelha é a marca desta habilidade, que é inspiração para diversos golpes básicos de Kirby em Super Smash Bros.



BUBBLE

Uma novidade implementada em Kirby: Squeak Squad (DS), este poder (além de conceder a Kirby um chapéu fofinho) permite a bolota rosa o controle sobre bolhas de sabão. Embora pareçam inofensivas, as bolhas absorvem os inimigos, colocando apenas suas habilidades dentro delas (ou uma estrela, no caso dos adversários que não concedem poderes a Kirby). Esta habilidade está ligada diretamente à capacidade de Kirby de concentrar poderes compactados em bolhas de sabão em seu estômago, recurso exclusivo de Squeak Squad.



BACKDROP

Exclusivo de Kirby's Adventure (NES) e seu remake (Nightmare in Dream Land, para o GBA), Kirby é capaz de realizar golpes de luta quando absorve este poder. Agarrando o inimigo (ou engolindo ele, a depender da versão), a bolota rosa pode realizar diversos movimentos a depender do botão direcional pressionado, como lançar-lhe contra o chão. Esta habilidade lembra a Suplex e é inspiração para muitos dos movimentos do estilo throw de Kirby na série Super Smash Bros.



O Poder é seu!

Já deixou a imaginação te levar e acabou imaginando poderes nunca antes vistos para Kirby? No Japão, isso já foi um concurso, cujo prêmio foi a aparição das habilidades sugeridas no anime da série. Os vencedores foram os criadores dos poderes Iron, Water, Baton e Top.

FIRE



Simbólica habilidade da franquia Kirby, Fire é um dos poderes elementais que o herói rosado pode utilizar. Conta com um arsenal imenso de poderes. Inicialmente, o único ataque era soprar fogo, mas, com o tempo, outras técnicas foram se somando. A habilidade Burning, por exemplo, é facilmente substituída por um dos golpes do Fire. A diadema dourada e os cabelos de fogo são marcas desse poder, que são bem semelhantes à aparência de Kirby quando absorve Bowser em Super Smash Bros.

HAMMER



Com um pesado martelo semelhante ao usado por King Dedede nas mãos, Kirby esmagará inimigos facilmente. Embora poderoso, é uma habilidade lenta e de curto alcance, mas, ainda assim, muito útil! Por conta de sua grande força, é uma habilidade que só é obtida ao absorver inimigos mais poderosos, como mini-bosess. A partir de Kirby: Nightmare in Dream Land, este poder ganhou, como marca visual, um cordão enrolado na cabeça de Kirby. E não se esqueça que o martelo é um dos golpes principais de Kirby em Super Smash Bros.

CUPID

Nada convencional da série Kirby, esta habilidade nasceu em Kirby and the Amazing Mirror (GBA) e teve o legado estendido, por enquanto, somente com Squeak Squad (DS). Tal qual a representação usual dos cupidos, Kirby ganhará asas e um arco de flechas com coração, além de uma auréola (de santo, Kirby não tem nada). É uma das habilidades que funcionaria melhor com dois analógicos (uma para mirar e outro para movimentar Kirby), além disso, a tradução do nome japonês (Angel) para o americano (Cupid) provavelmente foi para evitar complicações religiosas.

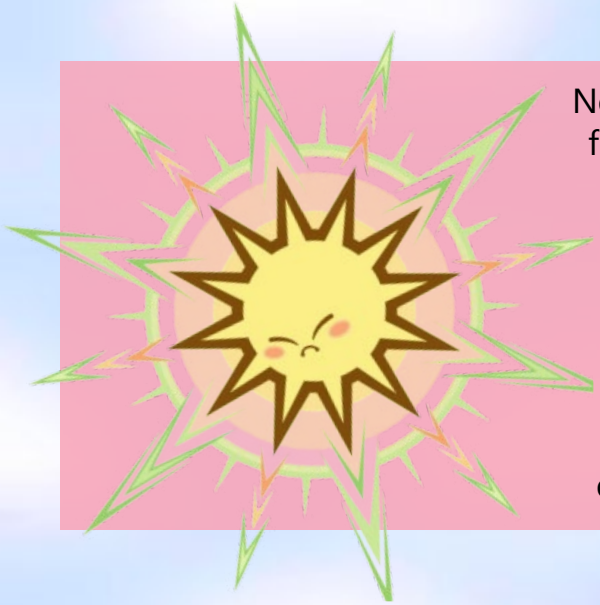


MIRROR



Este poder é outro bem útil e versátil da série Kirby. O Mirror foi visto pela primeira vez em Kirby Super Star (SNES) e, até agora, o máximo que conseguiu chegar foi seu remake para DS: Super Star Ultra. Com este poder, Kirby pode lançar hexágonos de vidro, além de se dividir em dois, ambos os golpes causam dano aos inimigos. A bolota também pode criar um escudo protetor bastante útil contra oponentes mais fortes. O visual deste poder lembra muito o Beam, uma vez que conta com um gorro de duas pontas e um cétro mágico, a diferença fica pela coloração. Detalhe que as cores do gorro lembram o do inimigo Marx, o que é uma teoria bem válida, já que o poder Mirror e o vilão tem características em comum.

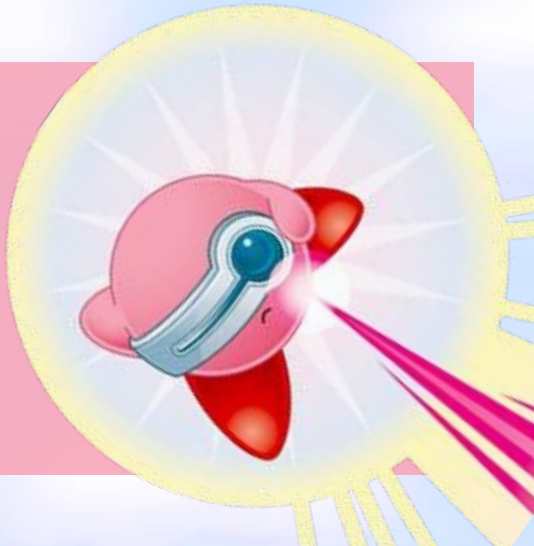
NEEDLE



Needle é uma habilidade de defesa muito comum na franquia Kirby. Quando ativada, a cobertura de espinhos irá proteger a bolota rosa e ferir inimigos que encostarem no herói. Apenas projeteis poderão machucar Kirby. Tendo os espinhos pontiagudos como chave, este poder varia muito de jogo para jogo: por exemplo, os espinhos de Kirby's Adventure (NES) são metade do tamanho dos vistos no remake para GBA. Assim, como em alguns jogos Kirby tem apenas a cobertura afiada, enquanto em outros traz um capacete espinhento.

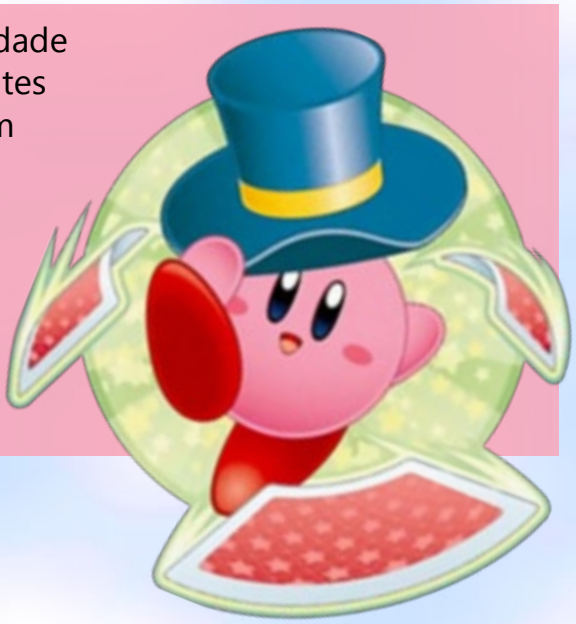
LASER

Como o próprio nome já diz, este poder é o dos lasers. Primeiramente, Kirby lançava lasers de sua mão (em Kirby's Adventure, NES), mas, a partir do remake para GBA, o aparelho acoplado ao olho de Kirby passou a ser a maneira de atirar os projécteis. O laser destrói inimigos e pode quicar se acertar em quinas. Este poder lembra Kirby quando ele absorve R.O.B em Super Smash Bros. Brawl (Wii).



MAGIC

Em Kirby and the Amazing Mirror (GBA), esta habilidade era daquele tipo que só pode ser usada uma vez antes de virar pó. Com ela, Kirby invocava uma roleta, com vários possíveis resultados, cujos efeitos são bem inusitados, vão de uma habilidade randômica até pedir uma ajuda a Meta Knight pata "limpar" a tela. Em Squeak Squad, tornou-se uma habilidade de livre uso, cujas técnicas usam cartas e a cartola de mágico. Por sinal, estes dois elementos são a marca do visual dessa habilidade.



Pelos poderes de Kirby!

Em Kirby's Return to Dream Land, a bolota rosa estreará uma novíssima habilidade: a de absorver poderes especiais derivados dos básicos, mas muito mais destrutivos. Como exemplo dessas chamadas Super Abilities, temos a Ultra Sword para a habilidade Sword. Outros poderes como Beam e Fire também receberão versões grotescas como essa.



WING

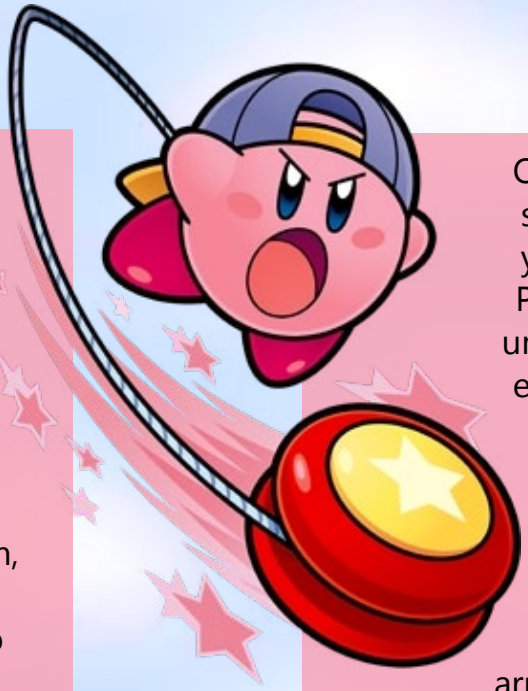
O cocar indígena sob a cabeça, as pinturas no rosto e as grandes asas são marca desta habilidade, que não só permite a Kirby voar, mas também derrotar seus adversários. Mesmo que Kirby consiga flutuar normalmente ao inflar, Wing permite um voo mais preciso e excelente em momento de ventanias fortes. Apesar de ter feito poucas aparições (basicamente, figurou em Kirby Super Star para o SNES, seu remake para o DS e Air Ride para GC), vai estar presente em Kirby's Return to Dream Land (Wii) que em pouco tempo fará a diversão de nossas tardes com os amigos.



ICE

Antagônico ao Fire, essa habilidade elemental (facilmente confundida com Freeze) permite a Kirby a manipulação do gelo - desde exalar uma rajada congelante até dançar no ar exalando gelo. Em Kirby's Adventure (NES) e Dream Land 2 (GB), este poder deixa o corpo de Kirby azul, porém, a partir de Super Star (SNES), foi introduzida uma tiara e um cabelo de gelo. Detalhe que, no anime, há uma aba (como a de um boné) na tiara. Ice Kirby pode congelar inimigos e depois chutá-los para longe, além de poder deslizar, andando mais depressa.





YO-YO

O que é preciso para ser um mestre do yo-yo? Treinar bastante? Para Kirby, basta inalar um determinado inimigo e absorver sua perícia com o brinquedo em Kirby Super Star SNES e no remake para DS. Os golpes majoritariamente utilizam o yo-yo como arma para acertar e agarrar oponentes, mas este poder também ensina a Kirby um movimento de street dance, que, inclusive, figura em Super Smash Bros. na coletânea de golpes da bolota rosa. Neste cross-over de luta, ambos, Kirby e o personagem Ness, são dublados pelo mesmo ator e Kirby, quando engole Ness, ganha um boné semelhante ao do poder Yo-yo. É possível que este poder seja uma referência forte à série Earthbound, também da HAL.

Querida, encolhi o Kirby!

Apesar do poder Mini ser exclusivo de Kirby and the Amazing Mirror (GBA), foi encontrado um sprite de um Kirby em miniatura nos arquivos de Kirby's Adventure... Será que já havia um plano de introduzir este poder desde este game?

MINI

O tiro sairá pela culatra se você tentar absorver este poder: ao invés de incrementar as habilidades de Kirby, Mini transformará a bolota rosa em uma miniatura menor do que já é. Embora esta habilidade não contribua para derrotar inimigos, ela permite que Kirby visite lugares secretos que seriam inacessíveis se a bolota estivesse em seu tamanho original.

Até agora, é exclusivo de Kirby and the Amazing Mirror (GBA).



TORNADO



Este é mais um poder elemental, dessa vez é o poder de invocar um tornado. Com a diadema e os cabelos de furacão, Kirby poderá invocar uma forte ventania ao redor de seu corpo, tornando-se um ciclone. Imune a muitos golpes nesta forma, a bolota rosa destruirá inimigos que encostarem nela, no entanto, é um poder difícil de ser controlado e que, depois de alguns segundos, precisa ser reativado. Em Kirby: Squeak Squad, o tornado pode absorver outros elementos a depender do local por onde passa. Além disso, em Kirby: Air Ride (GC), o Tornado é um poder que meramente expande o ataque giratório de Kirby.

JET



Exclusiva de Kirby Super Star (SNES) e seu remake para DS, Jet é uma habilidade que assimila a Kirby poderes de um avião-jato - evidenciados no traje da bolota. Com esta habilidade, Kirby pode planar, voar e até mesmo lançar-se em alta velocidade contra seus inimigos. Possui uma grande lista de técnicas, mas, infelizmente, é um poder que caiu em desuso na série, logo, não há tanta significância.

CLEAN

Apesar de ser uma habilidade muito fraca, pode ser aprimorada quando utilizada em conjunto com um Animal Friend de Kirby's Dream Land 3 (SNES) - o que permite utilizar outros objetos de limpeza doméstica como flanelas. Por incrível que pareça, esta habilidade é obtida após absorver um Broom Hatter (aquele inimigo que nunca concedeu nenhum poder a Kirby antes) e quase perdeu a exclusividade de Dream Land 3, se o game de GC cancelado tivesse sido lançado.



NINJA



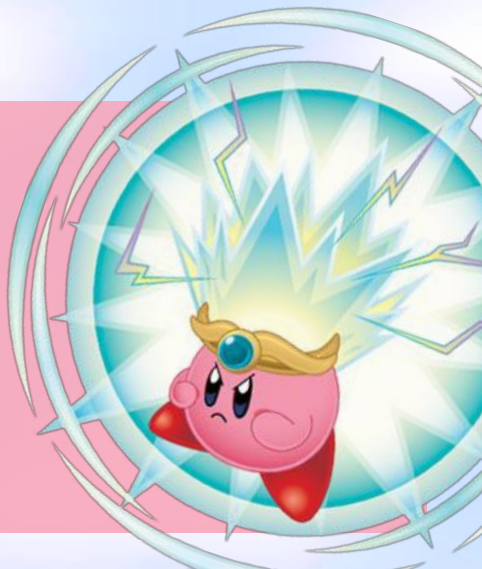
Antes que o inimigo o veja, Kirby já cortou sua garganta... Ou pelo menos assim seria com a habilidade Ninja se os games da franquia não censurassem o sangue e a violência realista. Com esta habilidade, Kirby pode realizar truques ninjas. Em Kirby Super Star (SNES), a bolota pode se segurar nas paredes, lançar projéteis e até mesmo golpes físicos antes que o inimigo perceba. Já em Squeak Squad (DS), outras artimanhas como ninjutsu e a habilidade de andar sobre a água entraram na coletânea de técnicas deste poder. Além de presentear Kirby com um chapéu semelhante ao do poder Stone, este poder é semelhante à habilidade absorvida por Kirby ao engolir Sheik em Super Smash Bros.

PARASOL



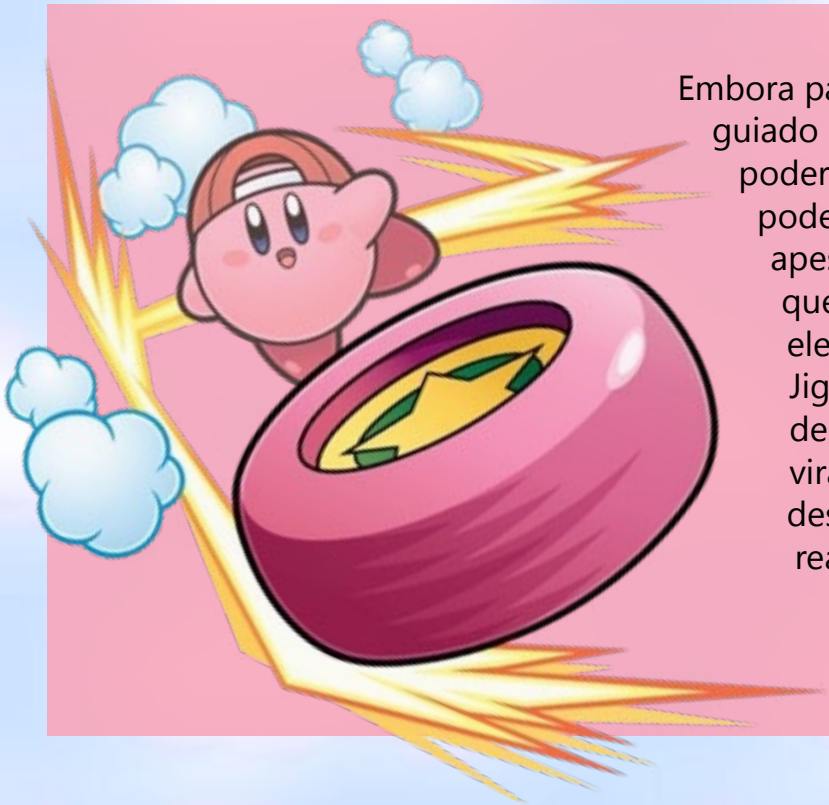
Famosa, quase que invariável e capaz de ser usada debaixo d'água (poucas permitem isso), esta é uma habilidade marcante para a série Kirby. A bolota rosa conseguirá um bonito guarda-sol vermelho e branco, mas não servirá apenas para proteger Kirby do sol, mas sim de ferozes inimigos. Com o Parasol, o herói rosa poderá acertar os inimigos com o objeto, planar um pouco no ar (semelhante ao guarda-chuva de Peach). Esta é uma das habilidades que pode ser obtida inalando não o inimigo, mas o objeto que ele carrega: o guarda sol. O utensílio muda um pouco as cores de sua haste a depender do game.

SPARK



Quando os relâmpagos esverdeados englobam o corpo de Kirby, é melhor nem chegar perto para não se dar mal... Calma, não estou falando daquele feitiço da série Harry Potter, isso é assunto para a 23ª Edição da Revista Nintendo Blast. Com o poder Spark, Kirby pode defender-se facilmente de seus inimigos de forma semelhante ao Needle ou Freeze. Apesar desta definição, em Kirby's Adventure (NES), o poder permite atirar projéteis de energia, assim como em Kirby's Return to Dream Land (Wii), o Spark permitirá expandir a eletricidade para cima, derrubando inimigos aéreos.

WHELL



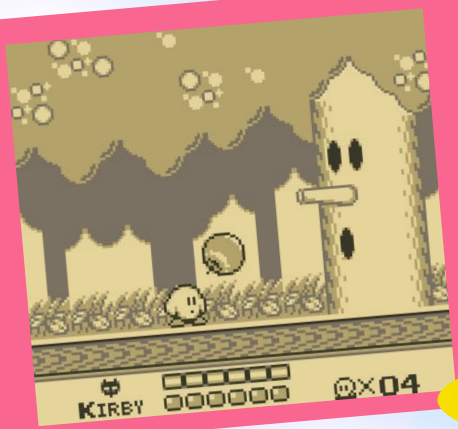
Embora pareça bem radical, este poder é difícil de ser guiado e, ao acertar um obstáculo, demora para poder ser reativado. Em alguns jogos, Kirby nem pode pular depois de se transformar numa roda, apesar de destruir inimigos por contato. Em Kirby: queak Squad (DS) o veículo pode assumir outros elementos. Quando Kirby engole e absorve um Jigglypuff em Super Smash Bros., a habilidade de rolar lembra bastante o poder Whell. O boné virado para trás sobre a cabeça é a marca visual desta habilidade. Confira abaixo um combo realizado em alguns games como Super Star (SNES):



Wheellie Rider: Para utilizar este "poder", Kirby precisa transformar a habilidade Whell em um Helper (o personagem do segundo jogador). Ao montar nele, não só a aparência da bolota muda (ganha um chapéu e um óculos de motoqueiro), como também pode atirar projéteis enquanto o seu amigo controla a direção. Em alguns estágios, é obrigatório, como a fuga final de Halberd, a nave de Meta Knight.

Um Kirby completamente normal.

Embora o poder de copiar habilidades e assumir novas formas e poderes seja algo fundamental da série Kirby, o primeiro game da franquia não possuía este recurso. Kirby's Dream Land (GB) era um side-scrolling mais comum, o poder de absorver poderes só veio em Kirby's Adventure (NES) e continuou por toda a série, com raras exceções.



SMASH

Você deve conhecer este poder pelos vários dos golpes de Kirby da série Super Smash Bros. e, coincidentemente, um dos poucos métodos de se obter esta habilidade é absorvendo o chefe Master Hand em Kirby and the Amazing Mirror (GBA). Na verdade, este poder não apresenta "um golpe", mas uma coletânea de técnicas retiradas de outros poderes, e que são usadas por Kirby no cross-over da Nintendo. O martelo do Hammer, as lâminas do Cutter, golpes do Fighter e transformações do Stone... Talvez o único movimento original do Smash seja Twinkle Star. É, basicamente, um tributo a Super Smash Bros?



MISSILE

Quando este poder é ativado, Kirby assume a forma de um foguete ou de um míssil. Levantar voo torna-se tarefa fácil, mas controlar Kirby no ar, muito pelo contrário, é uma dor de cabeça, tanto pela velocidade do herói quanto pelos controles. Até em Canva's Curse (DS), que o poder é utilizado pela stylus, a tarefa é difícil. No entanto, esse poder é poderoso, um dos poucos capazes de destruir obstáculos como Metal Block. Em alguns estágios, é preferível ir a pé mesmo, neste caso, Kirby veste um boné vermelho. O foguete pode voar até por cima da água, mas é muito desgovernado.





THROW

Fazendo uso desta habilidade, Kirby conseguirá facilmente prender seus adversários em suas mãozinhas e, em seguida, jogá-los para o lado. Apesar de não funcionar em chefes e mini-chefes, há uma "estratégia" capaz de derrotá-los com facilidade usando este poder. Quando Kirby está carregando o inimigo (ele precisa inalá-lo para tal), a bolota fere todos aqueles que tocam nela, logo, é fácil reduzir a pó os chefes dessa forma. Apesar de ser confundida com outras como Suplex (pela faixa azul na testa), esta habilidade pode ser combinada com elementos, como fogo, gelo e eletricidade.

UFO

Para quem não acredita em OVNIs, talvez deva dar uma olhada nesta transformação de Kirby. Quando absorvido o poder UFO, o herói rosado assume a forma de um disco voador capaz de flutuar livremente e desferir golpes à medida que o botão B é pressionado. Embora pareça forte, apenas em Kirby: Squeak Squad (DS) este poder pode ser usado em vários estágios, ao contrário das limitações impostas na maioria dos games em que ele aparece. Mesmo assim, o UFO tem uma desvantagem crucial: não pode atravessar escadas e plataformas que Kirby facilmente atravessaria em sua forma normal.





SUPLEX

Por mais devastadores e mágicos que alguns poderes pareçam ser, Kirby sempre tem espaço para habilidades corpo-a-corpo. O Suplex, nascido em Kirby Super Star (SNES) e revisto em Super Star Ultra (DS), é um deles. Ao colocar a faixa azul na testa, Kirby torna-se um gênio das lutas que envolvem agarrar o inimigo e jogá-lo com tudo contra o chão, destruindo-o e todos os outros elementos do cenário que estiverem ao redor. Infelizmente, torna-se inútil contra chefes e mini-chefes. É bem semelhante ao Throw ou Backdrop.

METAL

A versão mais pesada de Kirby é fruto desta habilidade, exclusiva de Kirby: Squeak Squad (DS). Garante à bolota rosa uma grande rigidez e resistência, mas é bem lenta: andar e voar torna-se um caos. No entanto, basta encostar nos inimigos para infligir dano neles, o que não acontece com chefes: estes continuam machucando Kirby por contato. Por conta de sua utilidade, Metal substitui a habilidade Stone em Squeak Squad.



BOMB



Talvez este seja o poder mais "apelão" da série Kirby, pois permite um suprimento infinito de tradicionais bombas pretas altamente explosivas e com um delay pequeno entre um arremesso e o outro. Apesar de já ser possível engolir bombas e lançá-las de volta em Kirby's Dream Land (NES), a habilidade Bomb foi formalmente introduzida pela primeira vez em Super Star (SNES). Este poder é comumente reconhecido pelo gorro azul claro e branco, mas em Kirby's Return to Dream Land (Wii) por um chapéu diferente, além desta habilidade ser completamente diferente nas poucas informações que sabemos sobre o cancelado Kirby para GC. Em Squeak Squad (DS), há algumas variações do poder Bomb quando misturado a outras habilidades:

Ice Bomb: Agora, as bombas de Kirby não irão simplesmente explodir, mas também congelar os adversários, graças à junção dos poderes Bomb e Ice. Não só eles, mas também a água solidificará e até a lava virará pedra temporariamente.

Thunder Bomb: Ao colocar na mesma panela os poderes Spark e Bomb, Kirby será capaz de lançar bombas verdes com explosões de energia elétrica.

STONE

A primeira vez que utilizamos o poder Stone, a reação é inevitável: que coisa inútil é essa? Transformar-se em pedra parece tão descartável quanto o poder Sleep, mas logo se percebe que a capacidade de defender-se de golpes poderosíssimos e cair sobre a cabeça dos inimigos são opções que tornam Stone um poder bem legal. Apesar da aparência parecer ser a mesma sempre, os cancelado jogos para GC e Wii alterariam o capacete para um mais semelhante ao Fire ou Plasma. Além de famoso pela série Super Smash Bros., o Stone faz referência à HAL, a Mario e Samus em algumas estátuas de pedra vistas em Kirby Super Star (SNES).



SWORD



De gorro verde e com uma espada de cabo azul... Link? Não, Kirby! O poder Sword faz da bolota um exímio espadachim. Embora o golpe principal seja um espadada vertical, há muitas derivações, uma delas (o golpe em que Kirby salta e cai cortando tudo até ser parado pelo chão) é comum entre o Sword e o Cutter. Em Kirby: Squeak Squad (DS), este poder pode ser misturado a outros, criando diferentes tipos de espadas.

Fire Sword: Com o calor da habilidade Fire e a perícia da Sword, este poder garante à Kirby a habilidade de cortar seus inimigos e carbonizá-los ao mesmo tempo.

Ice Sword: Além de inimigos, a água e até a lava podem ser congelados quando Kirby mistura o poder Ice ao Sword nesta devastadora habilidade.

Thunder Sword: O alcance da lâmina de Kirby ficará maior quando a bolota unir o poder Spark ao Sword. Eletrocutar a água e mandar descargas de energia elétrica ficará muito mais fácil.

HI-JUMP



Com uma capa de super-herói (ou seria uma referência a Hermes, um mensageiro dos deuses?), não há como não ter vontade de sair por aí voando. Calma, este golpe não vai transformar Kirby num Superman, mas permitirá ao herói rosa saltar altíssimas distâncias. Pode parecer uma habilidade descartável, mas as investidas causam dano aos inimigos e rajadas de vento destroem os adversários. Visto pela primeira vez em Kirby's Adventures (NES), sofreu radicais transformações em seu uso com o passar do tempo.

BATON

Ainda exclusiva do desenho animado, este poder permite a Kirby carregar um estranho báculo. Com ele nas mãos, a valente bolota rosa pode lançar raios que garantem-lhe o controle sobre inimigos. Não é o poder de dar ordens, mas, sim, controlar seus movimentos por meio da movimentação do bastão. Se jogado para cima, o alvo do poder também será lançado para o alto. Se girado, o mesmo ocorrerá com o adversário. Por fim, Kirby pode arremessar o báculo bem alto para que o inimigo estoure!



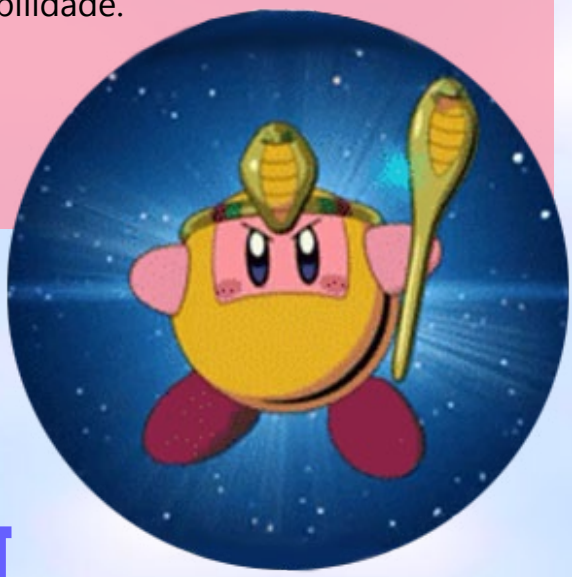
TOP

Brincar de pião é divertido, mas, ao invés de fazer a festa com o brinquedo, Kirby o usará para estraçalhar seus adversários. Apesar de não ter aparecido em nenhum game, o que pudemos conferir deste poder no anime da série Kirby confirma: é bem útil. O boné pode lembrar o poder do Yo-yo, mas este aqui permite a manipulação de piões, que giram, cortando os inimigos até explodirem, fazendo todos os que sobraram em pedaços.



IRON

Semelhante à habilidade Metal, o poder Iron torna Kirby rígido, mas com a cor dourada. Nunca viu esta habilidade antes? Talvez por ela ser exclusiva do anime da franquia Kirby. Apesar da forma maciça, este poder também concede a Kirby uma outra transformação. Marcada pelos trajes tipicamente egípcios e pelo dourado cajado de cobra, possibilita que a bolota rosa faça com que os golpes inimigos voltem neles mesmos. Até agora, nenhum game utilizou esta habilidade.



KABUKI

Um estranho poder que concede a Kirby os poderes de um guerreiro Kabuki. Com esta habilidade, Kirby pode imitar um corpo humano tipicamente da cultura oriental, mas, na verdade, é só uma representação visual. O poder dá a Kirby uma roupa de um Kabuki e um bastão, usados para enfrentar o vilão Ebisu na animação tridimensional da franquia: Take it Down! The Crustacean Demon Beast Ebizou. Em Kirby Mass Attack (DS), o Kabuki faz uma aparição bem inesperada no master Mode deste novíssimo título. Como o Water ainda não estreou nos games (embora confirmado para Kirby's Return to Dream Land, Wii), o Kabuki é o primeiro poder originado das animações que recebeu uma representação nos jogos.

Novos Poderes: Kirby's Return to Dream Land

LEAF

Trata-se de um poder novo, que ainda não pôde ser experimentado, pois o seu game de origem (Kirby's Return to Dream Land, Wii) ainda não chegou às nossas mãos, que tanto esperam por este jogo. Pelo que se sabe, o poder permitirá o manuseio de folhas, que servirão como uma forma de ataque e defesa de Kirby.



WATER

Apesar de, até agora, ser um poder exclusivo do anime da série Kirby, o Water está confirmado em Kirby's Return to Dream Land (Wii). A tiara e o redemoinho sob a cabeça lembram outros poderes elementais, especialmente o tornado. A fonte de água pode ser estendida, acertando inimigos aéreos. Kirby também pode "surfar" pelos estágios, afogando oponentes que estiverem pelo cenário, semelhante ao poder Ice. Sua aparência e utilização são bem diferentes da versão vista no desenho animado: nele, o corpo de Kirby também assume uma aparência hídrica.



SPEAR

Não se sabe ainda como este poder funcionará, mas é uma das novas habilidades de Kirby em Kirby's Return to Dream Land (Wii). Parece ter uma relação com o Waddle Dee (clássico inimigo aleatório na franquia) jogável do modo multiplayer, pois ambos carregam uma lança. A diferença é que Kirby traz uma faixa com um enfeite dourado na testa. Aparentemente, é com esta arma que Kirby desferirá golpes quando usando o poder Spear. Mais informações virão com o lançamento oficial deste game.

WHIP

Este é um dos poderes que teremos o prazer de utilizar quando Kirby's Return to Dream Land alcançar nosso Wii. Colocar este chapéu estilo Indiana Jones e carregar um chicote já é inspiração o bastante para Kirby interpretar o famoso personagem dos cinemas. Açoitar inimigos é o golpe principal, um movimento preciso e bem veloz, logo, pode ser repetidamente utilizado. Com o Whip, Kirby também pode alcançar e trazer para si alimentos que estiverem longe. Uma vantagem quando você está lendo este texto com fome, mas está com preguiça de ir até a cozinha fazer uma boquinha.



Poderes limitados

Embora bastante poderosos (ou imensamente inúteis), estas habilidades possuem um número limitado de vezes que podem ser usadas. Normalmente, a munição é individual, mas, em outros, é um pouco maior. O que todos esses poderes têm em comum é que, após o limite de usos, ela desaparece.

COOK



Um conversor inexplicável de inimigos em comidas deliciosas, este poder é um dos poucos que só pode ser utilizado uma vez antes de desaparecer. Apesar de bastante útil, também é a origem de um dos mini-games de Kirby and the Amazing Mirror. Além dos games da série principal, Kirby também veste um gorro de chef e carrega um grande caldeirão dourado em seu Super Smash de Super Smash Bros. Brawl (Wii). Neste cross-over, ao invés de transformar os adversários em comida, lança-os para fora do campo de batalha.

SLEEP

Seja você um mero mortal ou uma bolota rosa defensora da fofura e da paz, não há quem não precise de uns 5 minutinhos a mais de sono... No caso de Kirby, nada de clicar em "soneca" no celular, mas, sim, absorver o poder Sleep. É exatamente isso o que ele faz mesmo: dormir! Em alguns jogos, a bolota restaura um pouco de HP quando dorme, mas, na maioria dos casos, é um poder realmente inútil. Ele também aparece em algumas telas de game over da franquia Kirby e o gorro usado por Kirby é o mesmo de Jigglypuff, em Super Smash Bros., personagem que também pode dormir ou fazer outros lutadores caírem no sono.



MIKE

Se a sua voz já rachou algumas vezes o espelho do banheiro quando você cantou no chuveiro, imagina o quão desfinado deve ser o Kirby, pois todos os inimigos viram pó quando ele utiliza a habilidade Mike. E o pior: pode ser usada três vezes! A cada utilização, a aparência de Kirby muda entre os símbolos da música, sendo que, quando não está gritando, Kirby permanece em sua aparência original, exceto por alguns brilhos eventuais. No entanto, este poder não mudava a aparência de Kirby em sua estréia: Kriby's Adventure (NES).



PAINT



Como já dizia a música "Aquarela" de Toquinho, um pouco de arte pode fazer qualquer coisa. Nas mãos de Kirby, um pincel e a falta de medo de se melar pode levar a bolota rosa a extinguir todos os inimigos da tela. Vindo de Super Star Ultra (SNES) e ainda exclusivo deste game, a habilidade Paint permite que Kirby lance gotas de tinta colorida para todos os lados. Bem útil contra inimigos difíceis de se acertar ou que se camuflam no ambiente. O problema é que é mais uma habilidade que só pode ser usada uma vez.

CRASH

Inimigos demais na tela? Fácil, só apertar o botão de ação quando Kirby está com a habilidade Crash. Ela destrói tudo o que seus olhos podem alcançar com uma massiva explosão. O difícil é só encontrar um inimigo que permita absorver esta habilidade, além de ser um poder que desaparece após o primeiro uso. Em Kirby's Adventure (NES), esta habilidade primeiramente congela todos os adversários na tela, para depois infligir dano a eles.



LIGHT

Completamente inofensiva aos inimigos, talvez seja a habilidade que menos preocupa seus adversários. Com ela, Kirby pode iluminar os cenários do jogo lançando uma bola luminosa que expande até encher de luz o cenário inteiro. Além de facilitar a aventura em cenários obscuros, revela segredos como portas escondidas. Apesar de ser exclusiva de Kirby's Adventure (NES) e seu remake para GBA, este poder não faz tanta falta, já que outros, como Fire, conseguem substituí-lo bem.

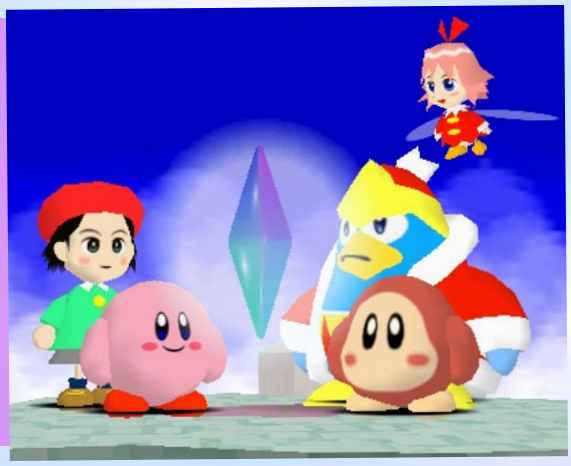


Poderes lendários

Habilidades extremamente poderosas e com grande liberdade de uso. A única limitação é que, normalmente, são poderes feitos exclusivamente para derrotarem um inimigo (o último chefão, por exemplo).

RIBBON'S CRYSTAL GUN

Misturar os poderes Ribbon e Crystal em Kirby 64: The Crystal Shards (N64) permitirá que Kirby utilize esse útil poder contra o chefão final Zero Two, que mais parece ter saído de séries como Evangelion. Enquanto Ribbon, personagem do jogo que pode voar, carrega Kirby, a bolota rosa poderá utilizar a Crystal Gun para reduzir o inimigo a pó. Esta poderosíssima arma é fruto de todos os 72 Crystal Shards encontrados no primeiro game 3D da série Kirby.



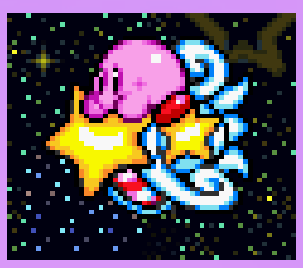


MASTER

Master Sword? Não, mas bem semelhante. Este poder permite a Kirby empunhar esta legendária espada, com a qual a bolota consegue derrotar o vilão final: Dark Mind. Quando o game é zerado, o jogador pode utilizar Master em outros estágios. Apesar de semelhante ao poder Sword, Master conta com uma gama maior de golpes e ainda é útil na hora de coletar itens secretos nos estágios. Embora as artworks mostrem uma pedra verde no punho da espada, ela é, na verdade, vermelha durante o jogo. A única aparição deste lendário poder foi em Kirby and the Amazing Mirror (GBA) como a espada de Meta Knight.

STARSHIP

A batalha espacial contra o maquinário Nova garante uma das mais inusitadas experiências da série Kirby. No conforto da Starship, uma espécie de carroça voadora, Kirby entrará num tipo de shooter, onde o objetivo é destruir (de dentro para fora) o inimigo Nova de Kirby Super Star (SNES) e Super Star Ultra (DS), embora na versão para DS este poder seja usado em outras ocasiões. O impressionante é que em Kirby's Epic Yarn (Wii), Starship também aparece. A versão de pano deste poder será bastante útil neste game para Wii.



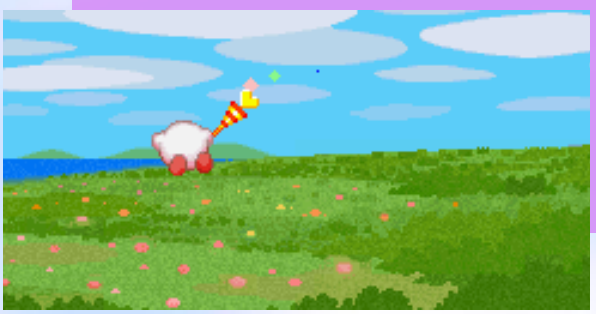
TRIPLE STAR

Este cetro, bem semelhante à Star Rod, pode ser tirado das mãos de Daroach quando você o enfrenta em Kirby: Squeak Squad (DS). Ele é fundamental para derrotar o último vilão: Dark Nebula. O cajado dourado com uma caixa na ponta possui três estrelas girando ao redor (daí vem o nome do poder), cada uma delas destruirá qualquer inimigo que se aproximar. Apesar de supremo, é possível usá-la em outros estágios caso o jogador termine o game tendo coletado todos os pedaços do Secret Map. Em um dos games da coletânea de Kirby Super Star Ultra (DS), um dos tesouros colecionáveis é o Three Star Cane, uma menção clara ao Tripple Star.



LOVE-LOVE STICK

Também conhecido como Heart Rod, este é um poder que Kirby adquire ao empunhar este cajado vermelho e amarelo que traz uma estrela na ponta. O nome talvez venha da forma como é obtido, após juntar todos as Heart Stars coletadas nos estágios de Kirby's Dream Land 3, logo, é um item da gratidão e retribuição. Com ele, Kirby é capaz de derrotar o chefão final: Dark Matter em qualquer uma das transformações do vilão. Love-Love Stick também é visto em Super Star Stacker, um puzzle japonês da bolota rosa para o SNES.



STAR ROD

O núcleo de energia por trás da Foutain of Dreams, que garante sonhos bons para os habitantes de Dream Land é a Star Rod. Mesmo quando feita em pedaços, Star Rod é capaz de ser reconstruída e trazer a Kirby um poder imenso, capaz de derrotar até mesmo o vilão Nightmare. Sua utilização é semelhante ao visto como item em Super Smash Bros., basta agitar a Star Rod para lançar uma poderosa estrela nos adversários.



RAINBOW SWORD

Derrotar o Dark Matter ao fim de Kirby's Dream Land 2 (GB) será muito mais fácil com essa devastadora lâmina. No entanto, obtê-la e, consequentemente, seu poder, exigirá que você colete todos os Rainbow Drops de cada fase do game. Com um poder de destruição grotesco, esta espada também permite refletir os golpes do vilão Dark Metter. Até agora, sua única aparição foi no game monocromático do Kirby.

Poderes da série Super Smash Bros.

Confira os personagens que Kirby pode absorver e os poderes que ele obtém ao fazê-lo neste inestimável cross-over da Nintendo!





Mario: Lançar bolas de fogo
Dr. Mario: Jogar os tradicionais comprimidos
Luigi: Atirar bolas de fogo verdes
Peach: Utilizar o Toad como escudo
Bowser: Cuspir fogo
Wario: Engolir, mastigar e cuspir oponentes



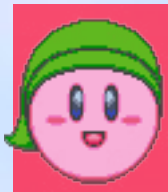
Donkey Kong: Carregar um poderoso soco
Diddy Kong: Atirar amendoins



Yoshi: Engolir o adversário e transformar-lhe em um ovo



Fox/Falco/Wolf: Atirar com a pistola laser



Link: Utilizar o bumerangue ou o arco e flecha, a depender da versão
Young Link: Atirar flechas flamejantes
Zelda: Invocar a magia Nayru's Love do game
Sheik: Atirar agulhas quase invisíveis
Ganondorf: Socar os inimigos com energia das trevas
Toon Link: Disparar flechas



Pikachu/Pichu: Disparar uma corrente elétrica
Squirtle: Cuspir água
Ivysaur: Atirar sementes
Charizard: Soprar fogo
Lucario/Mewtwo: Carregar e lançar Aura Sphere/Shadow Ball
Jigglypuff: Socar ou rolar, a depender do game



Ness: PK Fire ou PK Flash, a depender do game
Lucas: PK Freeze



Ice Climbers: Lançar pedras de gelo



Pit: Atirar flechas celestiais



Mr. Game & Watch: Lançar salsichas e outras comidas



Snake: Jogar Granadas



R.O.B: Atirar laser



Samus: Carregar e atirar o Charge Beam
Zero Suit Samus: Disparar com a pistola paralisante



Olimar: Tirar do chão e arremessar Pikmins



Sonic: Girar e acertar outros adversários



Meta Knight: Transformar-se em um tornado cortante
King Dedede: Engolir e cospir os inimigos



Captain Falcon: Utilizar o Falcon Punch



Marth/Roy/Ike: Carregar e desferir golpes com a espada

Poderes de Kirby's Epic Yarn

Embora não possa engolir e absorver os inimigos, a aventura pelo mundo feito de pano e algodão de Kirby traz alguns poderes bem interessantes para a bolota rosa.



Básicos

CHICOTE

Serve para quase tudo, desde destruir inimigos até pendurar-se feito um pêndulo



CARRO

Kirby se movimenta mais rapidamente



SNAKE

Reduzido a um único fio de lã, pode entrar em passagens estreitas

SUBMARINO

Kirby pode navegar debaixo d'água



TRENÓ

Kirby pode deslizar por superfícies congeladas



PÊNDULO

A bolota pode pendurar-se para ganhar impulso ou ser transportada



PUXADOR

Permite que o herói possa puxar o "zíper" das fases



PÁRA-QUEDAS

Estende os saltos de kirby

PIÃO

A bolota girará feito um peão para enrolar seus inimigos no formato de uma bola



PESO

pesar de lã ser extremamente leve, é o poder do "peso" de Kirby



NOTA MUSICAL

Recurso usado em alguns momentos do jogo da fase Melody Town

Especiais

ESCAVADOR

Permite escavar algodão e outros elementos do cenário



GOLFINHO

Como o mamífero, permite maior versatilidade debaixo d'água



CAMINHÃO DE BOMBEIRO



Apagar o fogo torna-se uma tarefa fácil com este poder

JIPE



Um carro veloz para andar no deserto

SPIN BOARDER

Kirby transforma-se num surfista



STAR SHOOTER

Nesta carroça, Kirby pode voar e atirar estrelas

TANQUE DE GUERRA



A bolota cresce e é capaz de atirar mísseis e uma luva de boxe

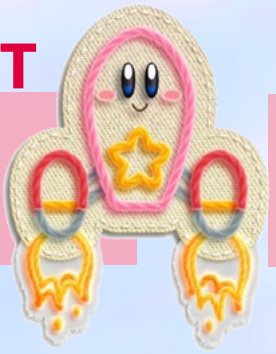
TREM



Kirby vira um trem que segue os trilhos feito pelo jogador

ROCKET

Kirby pode voar e atirar estrelas nos inimigos ao estilo Space Invaders e Xevious



SAUCER

Um disco-voador que pode sugar inimigos para convertê-los em golpes especiais

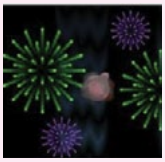
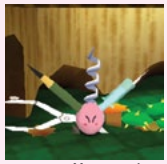


Poderes de Kirby 64: The Crystal Shards

A primeira aventura em 3D da bolota rosa trazia um interessante recurso que permitia a junção de dois poderes em um só. Embora o recurso tenha figurado em outros games da série, em Kirby 64 ele foi o conceito principal da aventura. Os poderes básicos são Ice, Fire, Stone, Spark, Needle, Bomb e Cutter, que podem ser combinados entre si formando uma gama de novas habilidades. Confira na tabela a seguir:





	 Fire Phoenix	 Volcano	 Melting Ice Cube	 Fire Arrow	 Fireworks	 Fire Starter	 Fire Sword
		 Walking Statue	 Curling Stone	 Power Drill	 Dynamite	 Eletric Rock	 Rock Helpers
			 Giant Snowball	 Snowflake	 Exploding Sonowman	 Refrigerator	 Ice Skating
				 Needle Points	 Exploding Gordo	 Lightning Rod	 Snare
					 Missile	 Ligth Bulb	 Shuriken Bomb
						 Giant Spark	 Ligth Saber
							 Spiked Boomerang

Wii

Gustavo Assumpção

Revisão: Jaime Ninice/ Rafael Neves/ Alberto Canen
Diagramação: Gustavo Assumpção



A arte de uma lenda

Nos últimos anos, o visual passou a ter um peso importante no processo de desenvolvimento de um game. Com a rápida evolução técnica dos consoles e o crescimento da participação de profissionais de arte no processo de criação dos jogos, vimos surgir muitos conceitos visuais memoráveis em títulos dos mais diversos gêneros. Exemplos não faltam: temos o minimalismo de Vib-Ribbon (PlayStation), o Cel Shadding de Jet Set Radio (Dreamcast), o visual pintado com giz de cera de Super Mario World 2: Yoshi's Island (Super Nintendo) e por aí vai.
Nos últimos dez anos, praticamente todas as grandes franquias tiveram que se adaptar a essa nova realidade. Conseguir unir um visual único a uma boa ideia de gameplay era meio caminho andado para o sucesso. E esse também foi o caso de Zelda.

Dos meros sprites aos polígonos



Logo em sua concepção, lá em 1986, o visual de Zelda era bastante simples e funcional. Além da limitação técnica imposta pelo hardware do NES, é possível perceber que a Nintendo procurou manter fórmulas utilizadas em outros games lançados para o sistema. A presença de uma palheta de cores reduzida fez com que o visual utilizasse como recurso determinante a presença de um grande contraste entre claro e escuro, tudo para valorizar os poucos elementos presentes nos cenários. Já em *Zelda II: The Adventure of Link*, é possível observar uma sensível melhora no aspecto visual, proporcionado principalmente pela melhor utilização de elementos plásticos nos cenários.

Já com a ampliação da capacidade técnica proporcionada pelo Super Nintendo, é visível o crescimento da qualidade dos elementos plásticos – cada detalhe passou a ser pensando de forma mais profissional, proporcionando um resultado mais satisfatório. Para muitos, *A Link to the Past* é o grande responsável por criar a identidade da série, seja na estruturação do próprio mundo de jogo, seja no cuidado com a composição visual de cada ambiente.



Esse cuidado com os detalhes ganhou nova dimensão em *Ocarina of Time* e em *Majora's Mask*, dois games que elevaram a riqueza de significações dos elementos visuais às alturas – mesmo que tenham alterado muito pouco as características visuais básicas. O que aconteceu aqui foi uma espécie de novo olhar sob mecânicas que já haviam se consagrado.

Um mundo novo

A primeira vez que a concepção visual apareceu como elemento essencial em Zelda foi no épico *Wind Waker*. Ali, o visual não era apenas um elemento complementar – ele era o próprio conceito central de toda a experiência. É impossível imaginar a história que é contada, o tom da aventura e os acontecimentos sem ligá-los diretamente ao visual

cartunesco, apelidado carinhosamente de toon shadding. Apesar de comprometer o realismo, esse estilo visual torna as animações mais cômicas e bem acabadas, o que aumenta consideravelmente um aspecto importantíssimo para o jogo em si: o carisma. O resultado foi tão positivo que a Nintendo acabou adotando o mesmo estilo em Phantom Hourglass e Spirit Tracks, conseguindo superar as limitações técnicas do DS com a utilização de um estilo que consegue "maquiar" as imperfeições.

Por fim, temos o estilo adulto, sujo e realista adotado em Twilight Princess. Com cores mais escuras, cenários enegrecidos e um quê de fantasia medieval adulta, o game surpreendeu ao adotar um estilo mais moderno, inclusive com a riquíssima construção dupla de ambientes – o bucólico e carismático mundo "real" em contraste com o Twilight, desordenado, escuro, incompleto.

Primeiras impressões

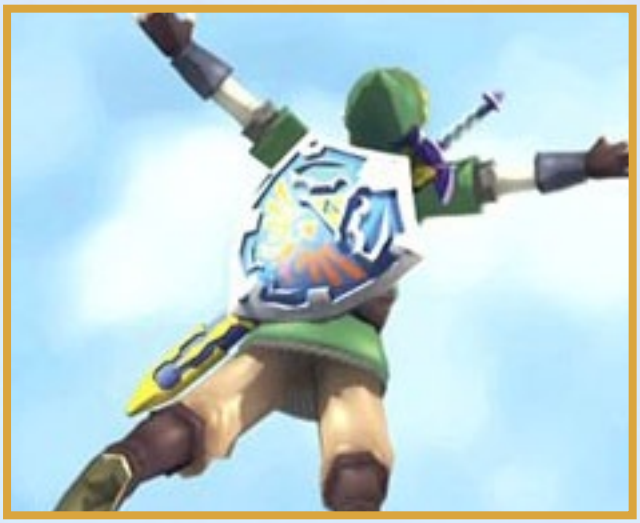
E eis que chegamos ao mais novo game da franquia, Skyward Sword. Logo em sua primeira aparição, muita gente estranhou o estilo visual que a Nintendo havia adotado. Não era exatamente realista, nem tão pouco cartunesco. Era algo mais próximo de Ocarina of Time do que de Twilight Princess. Mas tinha algo ali que era diferente de tudo o que a série tinha apresentado até então. Apenas algumas horas após o anúncio, isso durante a E3 2010, Shigeru Miyamoto confessou: a principal inspiração para o visual vinha das pinturas impressionistas de Cézanne. O céu, uma das características mais marcantes dos trabalhos do pintor francês, foi reproduzido fielmente na nova saga de Link.

Tomamos como exemplo a ilustração abaixo, primeira peça do trabalho de arte de Skyward Sword revelada oficialmente.



Ela foi utilizada pela equipe de desenvolvimento justamente para exemplificar o estilo visual que seria adotado na aventura. Observe primeiramente o céu: há uma predominância de tons claros, que parecem ter sido despojados com um pincel sem muita direção definida. Há várias intensidades diferentes, como se o céu refletisse a luz do sol – sol este que não está presente na imagem. Essa reflexão da luz é percebida também na árvore, que tem sua tonalidade levemente alterada pela incidência da luminosidade. Os contornos – tanto do céu e do solo como da árvore e das montanhas ao fundo – mesclam-se entre si. Todas essas características fazem parte da concepção estética do impressionismo.





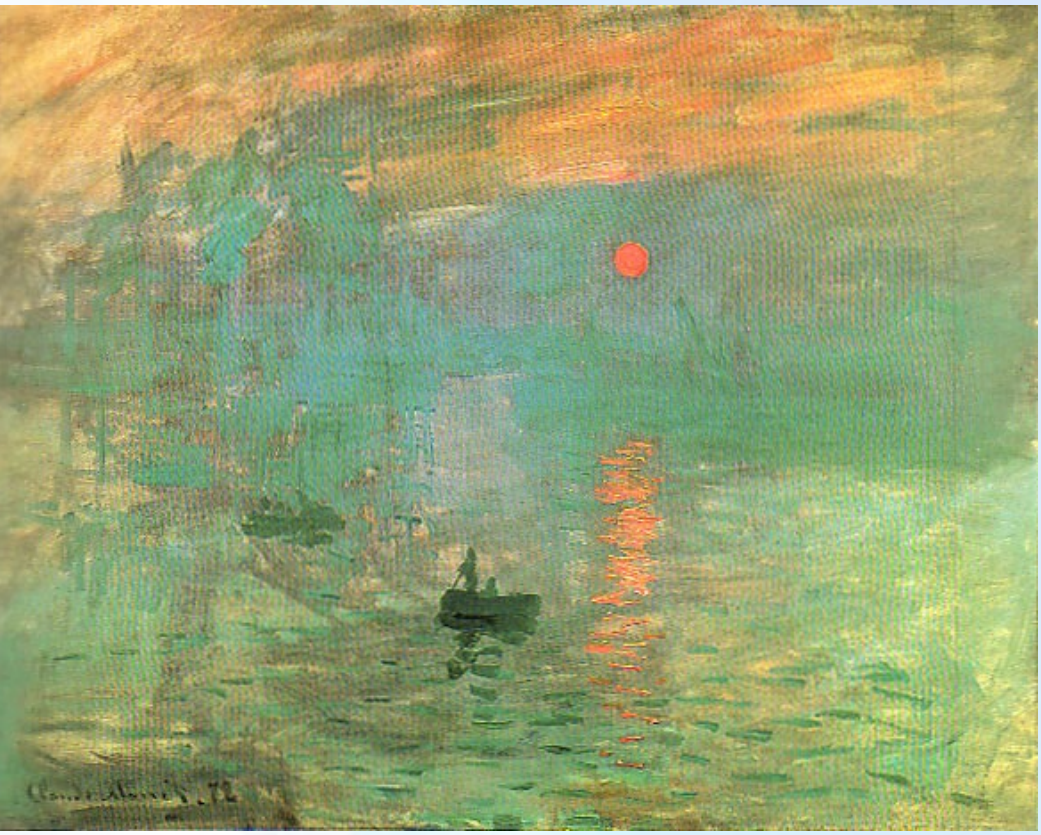
Os personagens e suas formas

Embora os cenários tenham se tornado mais interessantes com a nova palheta de cores, foi o design dos personagens que mais se enriqueceu das possibilidades desse estilo artístico.

Repare no visual de Link. Primeiramente, é impossível perceber linhas que definem o contorno dos seus braços, pernas ou vestimentas. Os limites são mesclados, lembrando um borrão, só que sem o incômodo estético que geralmente esse tipo de elemento causa. Esse efeito é conseguido graças a uma utilização sistematicamente perfeita das cores que se complementam entre si – principalmente na exata criação de sombras e formas.
O estilo visual impede o que vemos em muitos games do Wii: os serrilhados. Como as laterais de todos os elementos gráficos possuem esse "embaçado", o visual ajuda a maquiar a falta de excelência técnica do console.
Em todo trabalho de arte revelado até o momento, é deslumbrante a maneira com que a Nintendo utilizou cada palheta de cores. Há uma mescla exuberante entre tons, que torna todo o universo de jogo muito mais agradável. É lógico que há uma perda significativa na transposição desses desenhos



2D para o game em si, mas o resultado final consegue ser ainda muito satisfatório.
Por fim, é interessante mencionar outra referência bastante visível. Abaixo, está presente, lado a lado, um famoso quatro de Monet, "Impressão, Nascer do Sol", considerado o primeiro quadro de todo o movimento impressionista. Repare que é muito difícil perceber onde começa/termina céu e mar, assim como é difícil dimensionar os limites do barco presente nesse grande "borrão" resultante de pinceladas rápidas em uma tela. É exatamente essa a impressão que temos ao visualizar a artwork do lado direito, revelada pela Nintendo em 2009, durante a E3 – ela foi o primeiro contato da imprensa e do público com Skyward Sword, que nem havia sido revelado oficialmente. Além da similaridade de cores, ambos possuem as formas pouco nítidas e é justamente essa indefinição que intriga o olhar.





Cézanne, o homem que inspirou Miyamoto

O pintor francês Paul Cézanne, nasceu em Aix-en-Provence no dia 19 de janeiro de 1839. Sua grande obra começou a ser produzida muito cedo, embora tenha adotado uma linguagem mais dramática e romântica em seus primeiros trabalhos – uma influência de outro pintor francês, Eugène Delacroix. Foi só nos últimos anos da década de 1860 que ele começou a criar um estilo próprio que o tornou um dos principais expoentes entre os pós-impressionistas. Muitos acreditam que o Cubismo, movimento posterior ao pós-impressionismo, só foi possível graças ao trabalho minucioso de Cézanne.



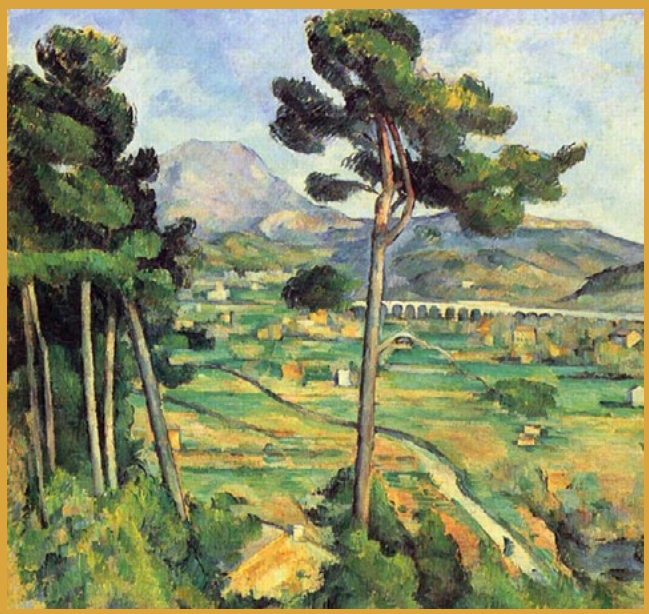
Tá, mas o que isso significa?

Significa que você vai ter um game histórico em mãos. The Legend of Zelda Skyward Sword é a mais recente prova do estreitamento entre a arte e videogames. Nos últimos anos, conseguimos perceber incontáveis séries que buscaram em várias expressões artísticas diferentes a inspiração para se tornarem produtos culturais com valor estético reconhecido. Porém, me arrisco a dizer, ninguém nunca atingiu o nível de influência proposto pelo game da Nintendo. As referências, que geralmente são sutis, aqui aparecem de forma escancarada. E isso é muito positivo. Se você ainda procurava algum motivo a mais pra experimentar Skyward Sword, agora já tem: ele é uma pequena obra de arte na tela da sua TV. Aprecie sem moderação.



Impressionismo? O que foi isso?

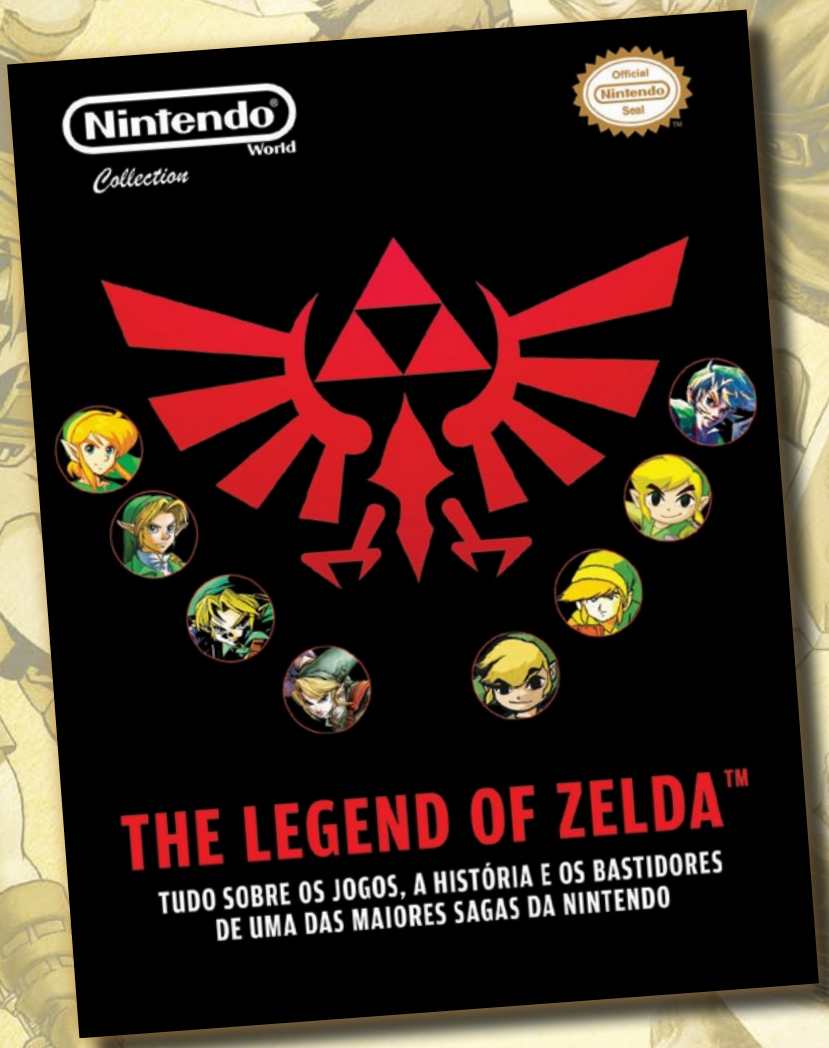
Para quem não se lembra, o impressionismo foi um movimento que surgiu na pintura europeia no século XIX que privilegiava a cor em detrimento da forma. Historiadores da arte consideram "Impressão, Nascer do Sol" (1872), de Claude Monet, a primeira obra impressionista, justamente por apresentar muitas das características que se tornaram marcantes na pintura deste estilo: o uso despojado do pincel, a preocupação com a incidência de luz e a preferência por manchas e cores ao invés das linhas. A ideia era captar a primeira impressão ao se visualizar uma imagem, daí o nome impressionismo.



Entre os principais impressionistas estão nomes como Claude Monet, Edouard Manet, Edgar Degas e Auguste Renoir. Posteriormente, já no final do século XIX, surge a segunda fase do movimento, onde os expoentes máximos foram o francês Paul Cézanne e o holandês Vincent van Gogh, que ampliaram ainda mais a utilização da cor e a dissolução das formas.

Edição de colecionador

A lenda chegou às bancas



A Nintendo World Collection conta os detalhes dos grandes games da história.
Na primeira edição, saiba tudo sobre os 25 anos de The Legend of Zelda.

www.nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld @redacao_nw

Tambor

BLAST FROM THE PAST

Star Wars: Rogue Squadron (N64)



por **Alveni Lisboa**









A saga *Star Wars* foi uma das pioneiras a transpor a barreira do cinema. O fascínio pela história criada por George Lucas foi tanto que elevaram as aventuras de Luke Skywalker ao patamar de ícone pop cultural pelo mundo. Nos videogames, emplacou diversos sucessos com mecânicas e estilos de jogo distintos: desde aventuras em plataforma, passando por duelos com sabres de luz e insanas batalhas de naves. É nesse último exemplo que *Star Wars: Rogue Squadron* se encaixa.

Lançado em dezembro de 1998 e desenvolvido pela Factor 5 e LucasArts, *Rogue Squadron* foi um dos primeiros títulos a utilizar o Expansion Pak do Nintendo 64. O acessório dobrava a resolução gráfica do console, o que permitia maior detalhamento dos cenários. Ao ligar o N64, o jogador tinha uma ideia do que veria pela frente: naves, tiroteios, explosões e muita ação. Os fãs se depararam logo de cara com os efeitos sonoros característicos de *Star Wars*. Para aumentar ainda mais a expectativa, eis que surgia Luke pronto para embarcar na famosa X-Wing.

Rogue Squadron se passa entre os filmes *Episode IV: A New Hope* e *Episode V: The Empire Strikes Back* e a história é baseada nas HQs *Rogue Squadron* e *Star Wars: X-Wing Rogue Squadron*. O game fez muito sucesso entre os jogadores e a mídia. Vendeu mais de um milhão de cópias em um ano, número bem acima da expectativa. Em seis meses, perdeu apenas para *Ocarina of Time* em total de vendas. O título recebeu duas sequências para GameCube: *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader* e *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*.

Voo rasante

A história é divida em quatro capítulos, cada qual iniciando com a característica abertura dos filmes: letras amarelas correndo pela tela com a música tema tocando ao fundo. Após a explosão da Estrela da Morte, o Império começou a reunir suas principais forças para atacar as forças rebeldes. Luke e Wedge Antilles criam o Rogue Squadron, um grupo de doze pilotos altamente qualificados, para salvar a Aliança Rebelde do contra-ataque das forças malignas de Darth Vader.

No total, são 16 missões em diversos planetas do universo de *Star Wars*, incluindo os conhecidos Corellia, Kessel e Tatooine. Os objetivos de cada missão podem ser divididos em quatro: reconhecer, destruir,

Os exibidos da Factor 5

Fotos da equipe de desenvolvedores foram escondidas no jogo. Para vê-las, digite o código BLAMEUS em Passcodes, no menu Options.









Sons de qualidade

Os cartuchos tinham pouca capacidade de armazenamento, impedindo as produtoras de usarem cenas de computação gráfica e sons de alta qualidade. A Factor 5 preferiu criar uma ferramenta de som, chamada MoSys FX Surrond, em vez de utilizar o sistema padrão do Nintendo 64. O resultado: 80 minutos de som estéreo de alta qualidade, algo jamais visto em um console da Big N. Praticamente toda a biblioteca sonora da franquia está presente: o barulho das naves, o som característico dos tiros, as músicas de fundo e de ação, os ruídos robóticos, entre outros. A dublagem não usa a voz dos atores dos filmes, mas cumpriu seu papel.

proteger ou resgatar. Apesar de ser um jogo de voo, o jogador também precisa destruir vários alvos terrestres: tanques, torres, stormtroopers, AT-ST's, entre outros. Conforme o progresso na aventura, novas fases bônus e naves são liberadas. Além da X-Wing, é possível jogar com a V-Wing, A-Wing, Y-Wing, Snowspeeder, a Millenium Falcon e até um carro voador, um Buick Electra ano 1969.

A parte técnica do game era impecável. O visual era um show à parte, especialmente com o Expansion Pack. Ambientes enormes e com ótimas texturas, efeitos de luz e explosões mais realistas e detalhes das naves fizeram com que *Rogue Squadron* tivesse um dos melhores gráficos, se não os melhores até então. O único ponto negativo era aquela bendita névoa que acompanhava a maioria dos games da época: o cenário surgia somente à medida que o jogador se aproximava do horizonte.

Os controles respondiam muito bem e eram bem simples, algo distante dos complexos simuladores de voos tradicionais. O analógico e o botão Z formavam a combinação perfeita para controlar com precisão a direção de voo e derrubar naves inimigas. Apesar disso, a dificuldade era bastante elevada para fechar 100% do jogo. Era preciso ser um verdadeiro Jedi para conseguir todas as medalhas de ouro. Eu gastei mais de duas horas em algumas fases. Nem mestre Yoda teria tanta paciência assim...

Apesar de tantas qualidades, *Rogue Squadron* não tinha modo multiplayer, um grave pecado para uma aventura com tanto potencial. Já pensaram quão divertido seria realizar missões acompanhados de um colega ou detoná-lo em uma batalha em Taloraan, por exemplo? O jeito era torcer para que meu amigo perdesse, e assim pegar o controle de volta. Sempre torci o nariz para simuladores de voos ou jogos de naves espaciais. Porém, como fã de *Star Wars*, acabei dando uma chance a *Rogue Squadron*. Foi uma agradável surpresa. Ele mistura a diversão fácil de *Star Fox 64* com a liberdade realista de *Ace Combat*. E, é claro, tudo imerso no fantástico universo de uma das franquias mais populares e rentáveis do planeta. É uma pena que a série tenha morrido no GameCube. Imaginem como seria detonar um gigantesco AT-AT em alta definição usando a tela do controle do Wii U como cockpit. Sonhar não custa, não é, meus caros Jedis? Que a Força esteja com vocês!





por ***Alberto Canen***

Revisão: Leandro Freire/ Rafael Neves/ Jaime Ninice
Diagramação: Gustavo Asssumpção

Em 2003, ano em que Air Ride foi publicado, Kirby já era um dos personagens mais queridos e bem-sucedidos da Nintendo. Isso graças ao seu carisma e enorme bravura. Depois de estrelar diversos jogos de plataforma e até mesmo de luta – basta lembrar de *Super Smash Bros. Melee* (GC, 2001) –, decidiram levar o nosso herói róseo para o mundo das corridas. Pode parecer, em um primeiro momento, que não é um nicho que a "bolotinha" poderia ocupar, mas não foi bem assim. De fato, naquele ano o GameCube recebeu jogos de corrida para todos os tipos de jogadores: *F-Zero GX*, para os que buscavam um maior desafio; *Mario Kart: Double Dash!!*, que mantinha o desafio, mas já era mais para o casual; e o *Kirby Air Ride*, esse sim, extremamente simples, como vamos relembrar agora.

A simplicidade em primeiro lugar



A HAL Laboratory, como de costume, ficou encarregada da produção de mais esse game de Kirby. O seu desenvolvedor, Masahiro Sakurai, já trabalhara em diversos outros jogos da franquia, como *Kirby's Dream Land* (GB, 1992), *Kirby's Adventure* (NES, 1993) e *Kirby Super Star* (SNES, 1996). Também participou da produção dos jogos da franquia Super Smash Bros., não é para menos que podemos ver, de forma clara, uma grande semelhança no visual e nos menus de Air Ride com o da série de pancadaria.



A HAL seguiu a proposta de ser o mais simples possível, como um forma de angariar o maior número de jogadores casuais. Sem dúvida alguma, um jogador que busque um pouco de desafio, não irá se interessar durante muito tempo por esse jogo. Não pelo fato do protagonista ser uma "bola rosada", mas sim porque seus controles foram feitos para até mesmo uma criança pequena poder chegar até o final da corrida. Para quem não lembra, além do direcional, existe apenas um botão para ser utilizado, o "A". Mas não funciona como acelerador, pois isso acontece sozinho, como nos jogos de corrida de smartphones, ou seja, assim que começa a corrida, o veículo só irá parar de acelerar quando chegar ao fim da mesma.



O botão "A" também serve para "carregar". Quando ele é apertado, a velocidade é reduzida e quando é liberado ele dá um impulso grande. A ideia é utilizá-lo nas curvas, que devem ser feitas com ele apertado e, ao sair dela, libera-se o botão, ganhando velocidade. Outra função é a de assimilar as habilidades de inimigos que aparecem pela pista, uma característica marcante de Kirby, que ele utiliza para detonar os adversários da corrida, como não poderia ser diferente.



O direcional, além de guiar o seu personagem – que pode ser um Kirby de cor rósea, vermelha, azul ou amarela – também serve para planar por mais tempo, bastando pressionar o mesmo para trás durante um voo, impulsionado por uma das várias rampas do game. É só não esquecer de "aprumar" o veículo antes de cair, garantindo assim uma boa velocidade logo na aterrissagem.

Outra forma de manuseio é clicando de um lado para o outro rapidamente, o que faz o veículo rodar, podendo acertar inimigos e adversários para prejudicá-los.

Uma novidade interessante

Kirby Air Ride foi o primeiro jogo de GameCube a possuir suporte de rede local (LAN). Para isso, "bastava" ter quatro televisores, quatro cópias do jogo e, naturalmente, quatro GameCubes. Provavelmente não foram muitos os que tiveram a oportunidade, ou o interesse, em juntar todo esse aparato apenas para jogar uma partida de um jogo de corrida do Kirby. Ainda assim, foi uma novidade interessante, dispontada no saudoso Cubo da Big N. É bem verdade que existiam diversos outros títulos da empresa que poderiam ter sido agraciados com esse suporte na época, basta lembrar os dois outros jogos de corrida que foram lançados no mesmo ano. Isso só demonstra o empenho com que um jogo estrelando a bolotinha rósea é tratado pelos produtores.



Três jogos em um

São três modos diferentes de jogo. Cada um traz um gameplay bem diferente do outro. É praticamente como se pudéssemos jogar três games diferentes, ou dois e meio, pois um deles está mais para minigame.

Em *Air Ride*, o modo mais comum quando se procura um game de corrida, é aquele em que se pode escolher uma pista, um Kirby, que só varia na cor, e já pode começar a jogar.

O Top Ride, como o próprio nome indica, é um minigame em que a câmera é postada de cima. Existem duas opções de veículos para pilotar e possui a mesma jogabilidade dos demais modos, ou seja, o veículo acelera sozinho e o botão "A" é a única opção disponível para controlar, servindo para carregar o impulso nas curvas.





O modo City Trial é um pouco mais curioso que os outros dois, pois o jogador tem cinco minutos para percorrer a cidade, com o objetivo de coletar itens para serem utilizados na sequência em minigames diversos. Dependendo do tipo de desafio proposto, o item adquirido poderá ser uma boa vantagem ou uma péssima aquisição. Por exemplo, se o desafio for de planar uma maior distância, um item que diminui o peso do veículo será muito bem-vindo, mas um que aumente o peso terá um resultado desastroso, diminuindo bastante as chances de vitória.

Universo de Kirby

Como se poderia esperar de um game de Kirby, os gráficos são brilhantes e coloridos, além de terem sido bem feitos. O design das pistas é realmente bonito, com diversos loops, curvas fechadas, retornos, rampas e mais. Sem contar os típicos arco-íris, vulcões (dentro e em cima deles) e água que podem ser vistos no caminho. Bugs eram raros de serem encontrados no jogo, que rodava a 60 quadros por segundo. É bem verdade que poderiam até ter feito um trabalho melhor nos detalhes de sombra e luz, mas, mesmo assim, ficou um visual bem interessante e que cumpriu bem o seu papel.



Diversas músicas animadas e orquestradas, que servem bem ao mundo "Kirbyano", podem ser encontradas durante todo o jogo. Não são um trabalho para marcar na história dos games, mas são bem feitas e cativantes. Os efeitos sonoros também têm uma presença forte, como nas derrapagens e explosões ocorridas na corrida.

Pode ser que alguns não tenham gostado da ideia de ver Kirby pilotando. Outros, como sabemos, não resistem ao carisma do "herói redondo". Seja como for, *Kirby Air Ride* teve seu espaço garantido no mundo dos games. Não podemos esquecer que o público-alvo do jogo deve ser levado em consideração, que, na sua maioria, é formado por iniciantes nos videogames, que ficaram bastante satisfeitos com a simplicidade que o game trouxe aos jogos de corrida.

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!

A História dos Vídeo Games #8

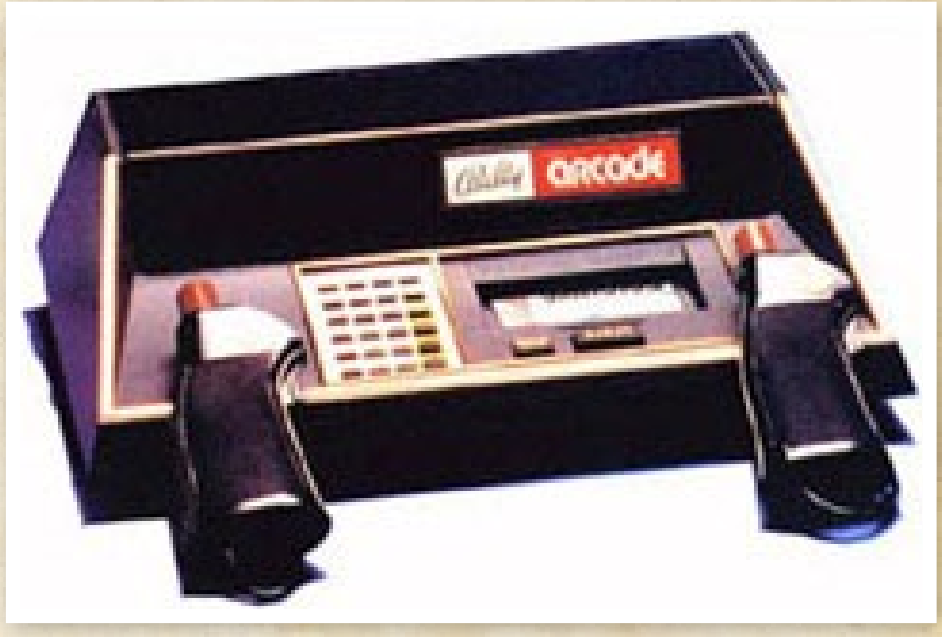
Os tiros que saíram pela culatra na segunda geração

No nosso último encontro aqui na coluna A História dos Vídeo Games, vimos a história de concepção, ascensão e queda daquele que talvez seja um dos consoles mais populares e conhecidos até os dias de hoje, o Atari 2600. Apesar de toda a sua hegemonia, o Atari 2600 ainda teve que lidar com alguns concorrentes que nem eram tão concorrentes assim. Hoje, veremos a história dos consoles que chegaram com aquela pinta que desbancariam o Atari, mas que não passaram apenas de uma mera brisa na história.

Nem só de Atari 2600 viveu a indústria durante a segunda geração de consoles. Revelando-se um mercado extremamente promissor, capaz de fazer qualquer um formar fortunas rapidamente (desde que adotassem as estratégias corretas), a indústria de vídeo games atraía e estimulava cada vez mais empresas a desenvolverem seus consoles.

O problema é que nem todas elas tinham uma visão tão apurada para a coisa quanto a Atari e, apesar dos seus consoles terem lá seus charmes, mostraram-se enormes fiascos!

Bally Professional Arcade



Anunciado praticamente na mesma época que o Atari 2600, o **Professional Arcade** prometia um console superior ao da sua concorrente. Não fossem os atrasos e os *bugs* que o assombraram, talvez ele tivesse cumprido com o prometido mesmo. Mas vamos por partes.

Anunciado em 1977 e lançado somente um ano mais tarde, o Professional Arcade chegava com aquele ar de "console superior". O motivo disso estava em seus componentes: o console era equipado com um poderoso chip (Z80) de 4KB de memória (contra 128 bytes do Atari) e 4 canais de som. Além disso, toda a campanha

por ***Sérgio Oliveira***

Revisão: Bruna Lima e Alberto Canen
Diagramação: Felipe de França



de *marketing* e venda do console foi conduzida como se ele fosse um computador pessoal (tinha até cartucho para programação em Basic), e não um vídeo game.

Fugindo à regra, que era ser vendido em lojas de departamento (como a Sears), o console da Bally marcava presença apenas em lojas especializadas em informática. O esquema era perfeito, o console parecia perfeito, mas eis que o inesperado ocorreu.

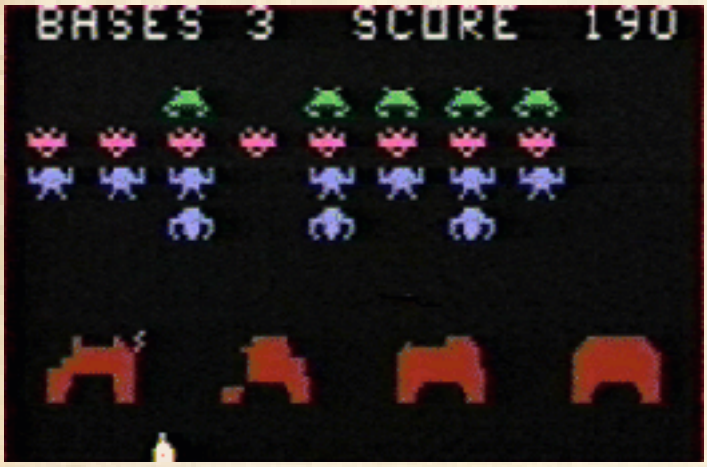
O primeiro lote disponibilizado para vendas veio todo cheio de *bugs*. Sim, eu estou falando de TODO o primeiro lote. Defeitos de fabricação e *bugs* no software do console frustraram dezenas de centenas de pessoas que perderam seu tempo indo às esquisitas lojas especializadas em informática. Não precisa ser dito mais nada para entender que o console e a empresa ficaram com o pé na cova, né?

Com o filme queimado, a Bally resolveu vender a divisão de produtos de consumo, que incluía o desenvolvimento e produção do console. Interessada no potencial do cartucho de programação em Basic, uma empresa chamada Astrovision adquiriu os direitos do sistema em 1980 e o relançou com o nome Bally Computer System. Em 1982 o console foi relançado com outro nome, ficando conhecido por Astrocade até que sua produção foi encerrada em 1985 devido à crise da indústria.

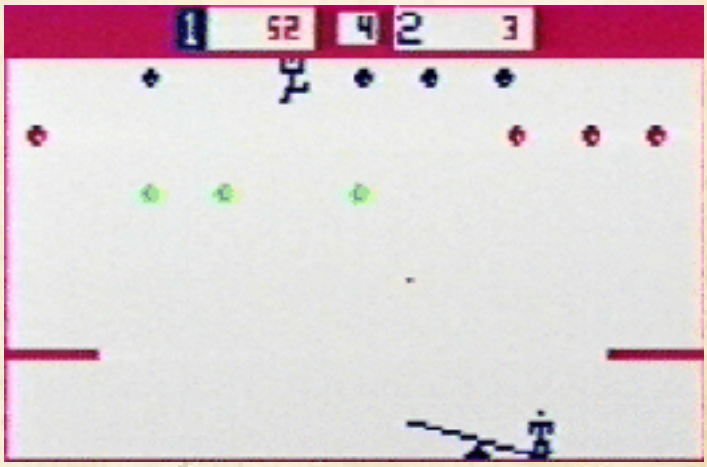
Como se não bastasse, o console era assombrado pelo *design* horrendo do seu controle e pela falta de jogos bacanas. Parecido mais com um detonador de bomba daqueles que vemos nos desenhos animados, o controle era grande e complicado o suficiente para espantar qualquer gamer que se empolgasse com as 4 entradas do console. Os jogos então... bom, esses eram cópias melhoradas dos jogos do Atari 2600. O problema era que esse termo "cópias melhoradas" nem um pouco lembram os grandes sucessos do Atari – a maioria deles eram jogos inexpressivos que poucos conheciam.



Um potencial desperdiçado, o Professional Arcade foi mais um daqueles que não passou de uma mera promessa. A aparente organização de sua produção, lançamento e campanha de *marketing* se revelaram um fracasso sem tamanho por falhas primárias do console e do seu software. A mudança de nome ao longo do tempo e a falta de jogos expressivos fez com que o público não criasse afinidade, por menor que fosse, com o console. Mais um que ficou pela história.



Astro Battle. Parecido com Space Invaders?



Clowns, adaptação do arcade Circus Maximus



Lembra de Destruction Derby do PSX? Pois bem, esse é o Demolition Derby



Grand Prix, uma meia cópia de Super Off-Road



Cópia descarada de Outlaw – Gunfight



Star Battle. Lembra Star Wars?



Magnavox Odyssey 2

Pois é, quem diria heim? Depois de tomar tanta paulada da Atari com o PONG, a Magnavox ainda teve peito para lançar a segunda geração do seu console pioneiro, o Odyssey. Chegando às prateleiras em 1978, o **Odyssey 2** marcou não por seus jogos ou *hardware*, mas sim por suas campanhas publicitárias extravagantes que mostravam claramente o que o console queria ser, não o que ele era ou o que tinha a oferecer.

Com um processador mais lento do que um pangaré e gráficos mais quadrados do que nunca, o Odyssey 2 era deveras inferior ao Atari 2600. Cientes das incapacidades do console, os *marketeiros* da Magnavox resolveram apelar nas campanhas: "Infinitamente mais sofisticado do que os vídeo games comuns e arcades" era o que vinha estampado em manuais, caixinhas e tudo o mais que trouxesse o nome do console consigo.

Além da incapacidade do seu hardware, o Odyssey 2 contou com pouquíssimos jogos, a maioria deles desenvolvidos por uma única pessoa: Ed Avarett, responsável por 24 jogos em 4 anos.



De bom mesmo o console só tinha o seu *design*. Um teclado embutido nele chamava a atenção e permitia os jogadores mais nerds desenvolverem pequenas aplicações em Assembly. Os controles, bastante similares aos do Atari 2600, fizeram os gamers do Atari se sentirem mais confortáveis em uma eventual jogatina naqueles jogos pra lá de quadrados.

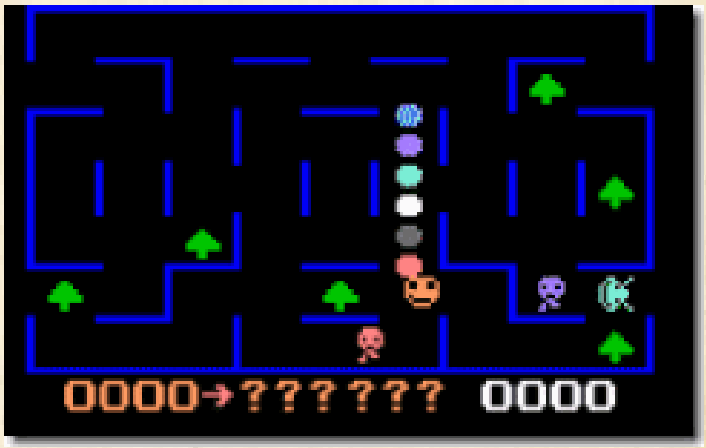
Bom, se a Magnavox tivesse parado por aí, as coisas até que poderiam ter ficado bem, mesmo que estivessem ruins. Mas não, tinham que lançar o periférico **Voice Module**. Não bastasse as promessas do próprio console que não passaram de "juras de amor" para o gamer, ainda vieram mais com o estranho acessório que era encaixado no console (que ficava parecido com uma nave espacial). A ideia: "incorporar sofisticados recursos de voz" aos jogos. Sim, era uma novidade, já que o máximo que os jogos faziam eram "bips", "bops" e "bum".

Como vocês devem imaginar, tudo não passou de mais um delírio da Magnavox. Com o acessório acoplado ao console, o máximo que se podia ouvir eram frases curtas com aquela sexy voz de sintetizador.

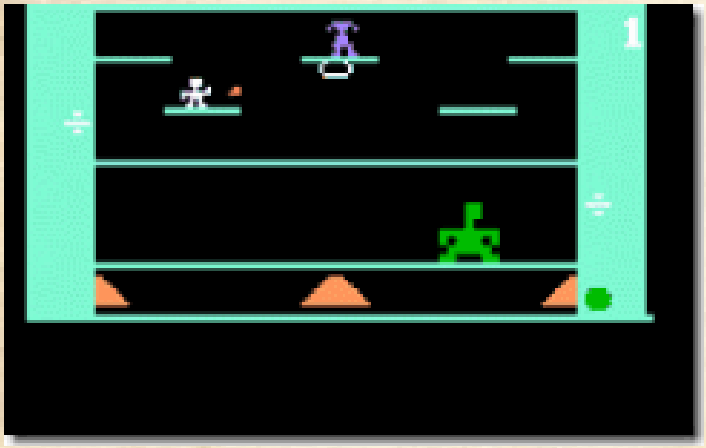
A vontade de ser o que não era fez com que o Odyssey, mais uma vez, se afogasse em sua própria ganância. Típico exemplo de que pioneirismo não quer dizer muita coisa, o Odyssey 2 seguiu como o seu antecessor – com pouquíssimos jogos, hardware limitado e uma estratégia de mercado pífia. A falta de empresas terceiras para desenvolver jogos para ele tornou limitada a quantidade de títulos disponíveis. A Magnavox tentou, mas tudo não passou de um grande devaneio.



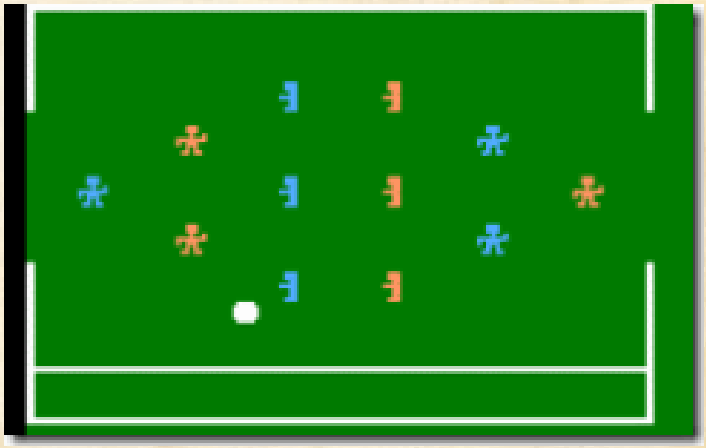
K.C.'s Munchkin foi acusado de plágio pela Atari e retirado de linha. Mas...



Logo voltou como Krazy Chase!



Alguém vê o Popeye ai? É, esse é o jogo dele.



Um dos precursores de Super Star Soccer aí – Soccer.



Super Cobra – adaptação do Arcade. Um dos poucos jogos que valem.



UFO: alguém vê um aí?

Emerson Arcadia 2001

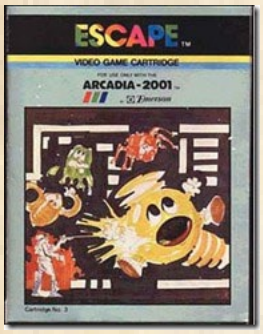


Alguém já ouviu falar desse console? Alguém? Pois é, o **Arcadia 2001** foi um console que não vingou de jeito nenhum – até porque não tinha como. Seu hardware era interessante, os gráficos eram equivalentes aos do Atari 2600 e Intellivision, o único problema foi que ele foi lançado na hora errada.

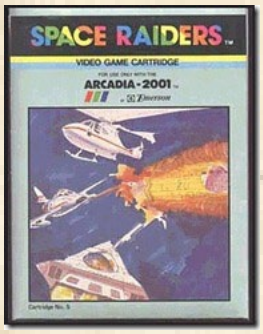
Em mais uma prova de que a falta de conhecimento e estratégia de mercado podem arruinar uma boa ideia, a **Emerson Radio Corp.** não teve o *feeling* do mercado e lançou o seu console em plena época do lançamento dos primeiros consoles da terceira geração (1982) – **Atari 5200** e **ColecoVision**. Resultado: apesar do hardware equivalente (e em alguns aspectos, superior) aos dos declarados rivais Atari 2600 e Intellivision, o Arcadia 2001 aterrisou obsoleto no mercado. Não fosse apenas por isso – a época era a pior possível para se lançar um console: em plena quebra da indústria.

Sua biblioteca de jogos também não ajudou muito. Mais uma vez o problema era a falta de jogos expressivos. Mesmo com os 51 títulos exclusivos, o console esbarrou na popularidade de *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Missile Command* e tantos outros. O jeito foi apelar para alguns títulos genéricos como *Escape*, *Space Raiders*, *Alien Invaders* e por aí vai.

Com apenas 2 anos de "vida", o Arcadia 2001 foi descontinuado, marcando o final da segunda geração na indústria dos vídeo games. Mais difícil do que ouvir falar dele é encontrar alguém que tenha possuído um.



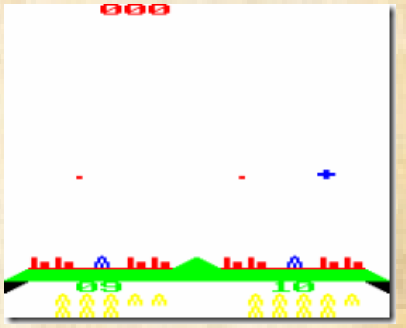
Semelhança com Pac-Man? Mera ilusão.



Não seria Space Invaders?



Alien Invaders – lembra algum jogo pra você?



Missile War era o clone de Missile Command.

Hoje, conhecemos um pouco da história dos consoles da segunda geração, que podem ser considerados verdadeiros fiascos. Reinando soberana, a Atari desbancava todos que tentavam invadir suas terras. Parecia impossível assustar a gigante, quem diria tomar o seu lugar de primeiro lugar na indústria. Mas será que até o fim foi assim mesmo? Bem, esse é o tema do nosso próximo encontro. Nos vemos lá. Até!

3DS

por ***Alex Sandro***

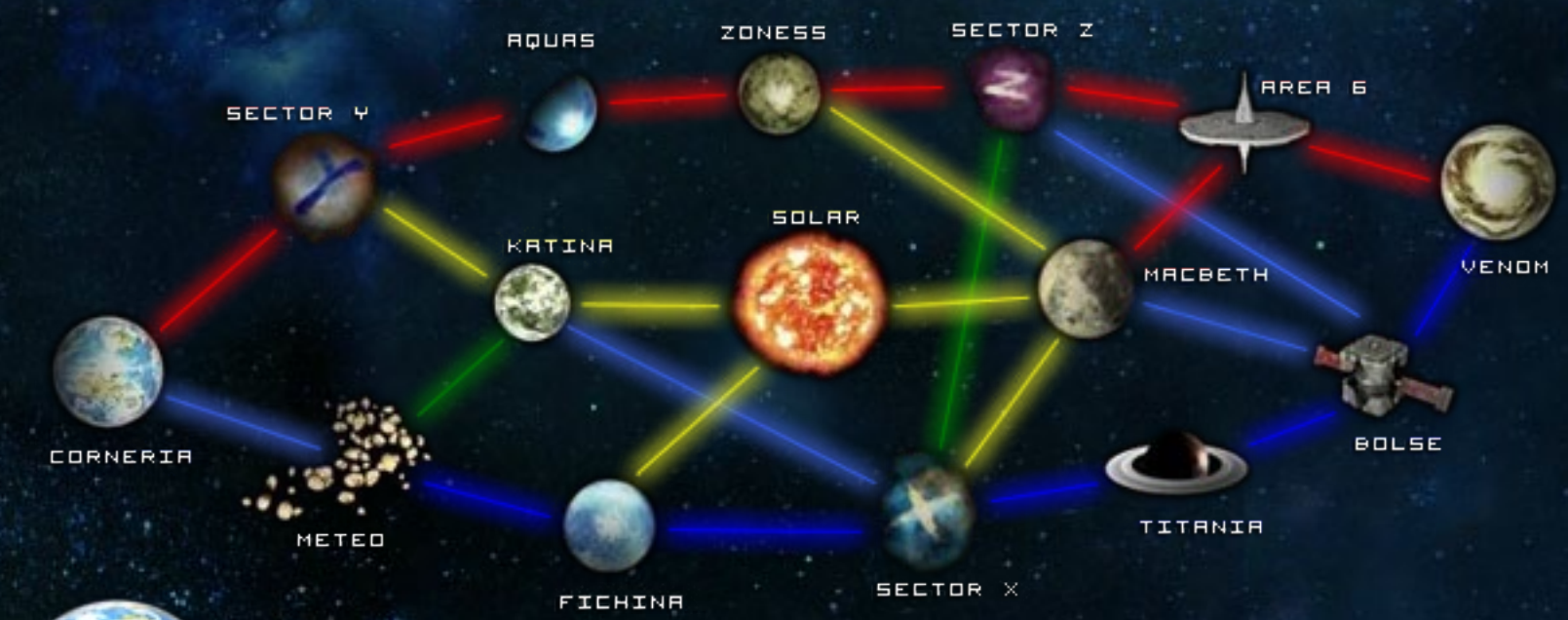
Revisão: Alveni Lisboa e Gustavo Assumpção.
Diagramação: Douglas Fernandes

DETONADO



Fox McCloud retornou remasterizado no 3DS e deve acabar com os planos de Andross para restaurar a paz no sistema Lylat. E para você não ficar perdidão no espaço, fizemos este detonado indicando como descobrir diferentes caminhos e rotas alternativas, além de como acabar com os chefes. Então, "Let's rock'n'roll!"

Dica: para descobrir os diferentes caminhos ou rotas alternativas, você precisará realizar alguns objetivos. Muitas vezes, é necessário proteger os membros de seu time quando pedirem sua ajuda ou destruir determinado número de inimigos. Indicamos como seguir por determinado caminho, que variam entre azul, amarelo e vermelho e a cor verde indica os warps, ou seja, rotas alternativas que levam às outras localidades.



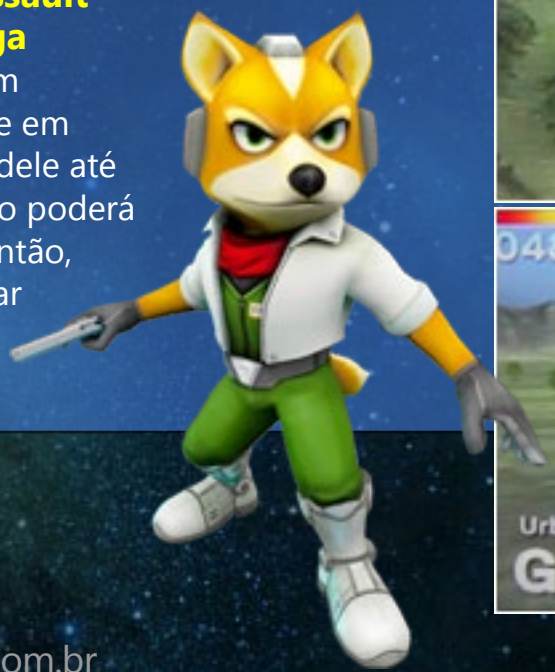


CORNERIA

O planeta está sendo atacado. Prossiga normalmente, destruindo os inimigos que aparecerem no seu caminho.

Boss: Urban Assault Weapon Granga

O robozão só tem tamanho. Dispare em uma das pernas dele até destruí-la. Ele não poderá mais se mover, então, dispare até acabar com ele. Você irá pra Meteo.







CORNERIA

Após passar pelo checkpoint, Falco será atacado e pedirá por ajuda. Use o boost para não ficar tão distante dele e, então, derrube os três inimigos que estão perseguindo ele. Na sequência, você passará por uma área com água e com arcos rochosos. Passe no centro de todos eles (freie, se precisar) e Falco irá te dizer para segui-lo, atravessando a cachoeira e te levando para enfrentar outro chefe.

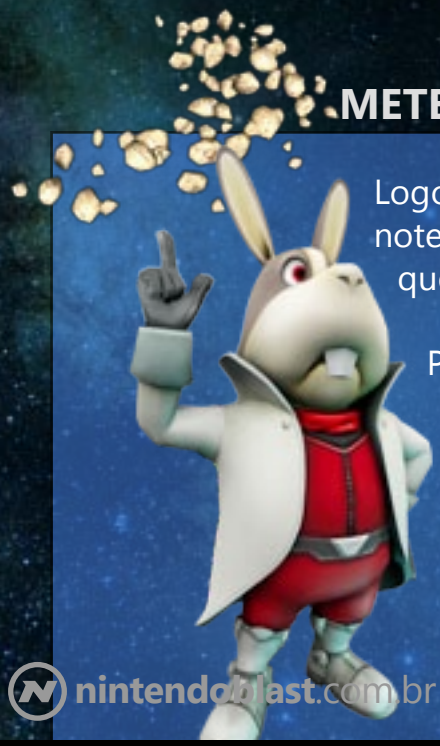






Boss: Interplanetary Wiship Attack Carrier
Note que o chefe abrirá três compartimentos dos quais sairão naves e inimigos. Dispare nelas quando estiverem abertas até destruí-las. Ele se afastará e irá disparar contra você. Esquive-se e atire nele. Sua próxima fase será o Sector Y.

METEO



Logo que começar a fase, note alguns asteróides azuis que formam um círculo.

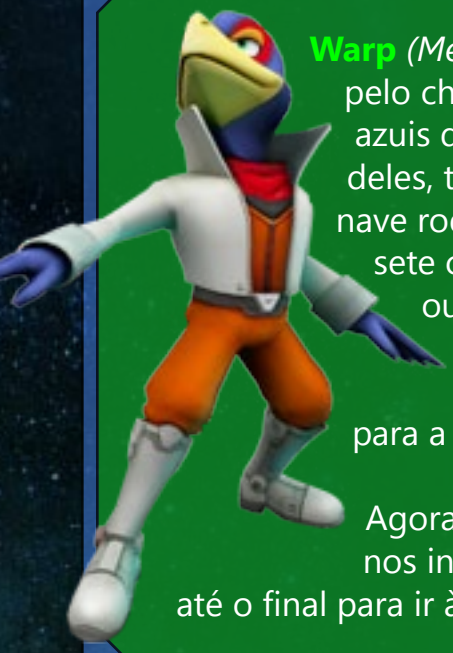
Passe por entre eles para ganhar laser duplo. Siga as instruções de Peppy para se dar bem.



nintendoblast.com.br

Boss: Asteroid Destroyer Meteo Crusher
Perceba o mecanismo giratório no centro do chefe. Cada vez que ele para de girar, aparece um triângulo alaranjado. Atire neles (são quatro). Cuidado com os disparos verdes e com o mecanismo que se soltará dele. Ele soltará raios. Use Barrel Roll para desviar e atire no quadrado luminoso no centro. Na sequência, esquive-se das ondas lilás e atire nos quadrados alaranjados. O próximo planeta será Fichina.





Warp *(Meteo » Katina)*: após passar pelo checkpoint, haverá círculos azuis que, ao passar no centro deles, te impulsionam e fazem sua nave rodopiar. Passe no meio dos sete círculos azuis (pressione R ou L para ajudar. Prepare-se, pois é difícil) e será direcionado automaticamente para a nova rota.

Agora atire nos asteróides e nos inimigos prosseguindo até o final para ir à Katina.







FICHINA

Comece atirando nas naves inimigas até aparecerem adversários à altura...



Boss: Ultra Performance All-Range Fighter Wolfen
Quando seus parceiros pedirem ajuda (aparecerá escrito na tela um "HELP"), salve-os atirando na nave inimiga que está atrás deles. Fique atento, pois haverá uma nave na sua cola. Quando isso acontecer, realize um Somersault. Para derrubá-los, é preciso disparar bastante neles. Procure derrubar todas as naves do Star Wolf antes do término do tempo para ir à Solar.

FICHINA

Se você não conseguir derrubar as naves inimigas antes do tempo acabar, seu destino será o Sector X.





SECTOR X

No início, os inimigos atacam em grupo. Procure disparar bombas ou tiros carregados para acabar com todos e ainda ganhar hits. Na parte onde as plataformas se fecham, freie para esperar abri-las ou esquive-se pelo pequeno espaço entre elas.

Boss: Spyborg

Dispare nos olhos amarelos na cabeça dele. Quando ele lançar espinhos, esquive-se e atire nos olhos até destruí-lo. Mas não é o fim. Spyborg voltará. Atire no ponto vermelho no local onde antes estava a cabeça. Slippy irá se intrometer no meio da batalha. Mate o chefe antes de ele derrubar Slippy para ir a Macbeth.



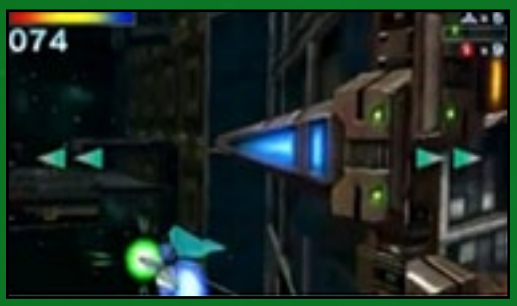


SECTOR X

Na batalha contra Spyborg, depois que ele perder a cabeça e após Slippy aparecer, se você não destruí-lo, ele irá derrubar a nave do seu amigo sapo. Termine a batalha e precisará ir até Titania resgatar seu parceiro.



Warp *(Sector X » Sector Z)*: Em um momento da fase você poderá escolher entre dois caminhos. Siga pela esquerda.



Haverá portões prateados. Dispare até ficarem vermelho para abri-los. Passe no centro deles.



Após passar pelo quinto, será levado a outro caminho. Dispare nos inimigos e esquive-se dos mecanismos giratórios para ir ao Sector Z.

TITANIA

Para resgatar Slippy no deserto de Titania, seu veículo será o tanque Landmaster. Além de realizar o Barrel Roll, ao pressionar L e R simultaneamente, a Landmaster flutuará por um curto período de tempo. Use o disparo carregado para acertar vários inimigos de uma vez.



Boss: Prehistoric Beast Goras

O chefe estará segurando Slippy. Dispare nos três braços, com exceção do que está segurando a nave do seu amigo. Ao destruir os três, Slippy escapará. Atire no último braço e ele irá abrir o peito. Atire no ponto vermelho. Se o chefe der um giro, pressione L e R para flutuar e não ser atingido pela cauda. Esquive-se para um dos lados quando ele lançar um laser contra você, pois causa muito dano. Repita o processo até matá-lo.







BOLSE

Na primeira parte, destrua todas as torres sobre o satélite. Ao fazer isso, o escudo de energia que protege o local sumirá. Na sequência, acabe com as naves inimigas.





Boss: Fusion Reactor Bolse Core

Salve seus amigos quando eles pedirem sua ajuda. Se você não derrubou algumas das naves do Star Wolf em Fortuna, prepare-se, pois elas retornaram aqui. Caso isso aconteça, concentre-se em acabar com seus arquirrivais para depois voltar a atenção para o reator. Ele aparecerá no centro do satélite e ficará girando, portanto, atire nos pontos amarelos até destruir todos. A batalha acaba e você irá para Venom.

KATINA

Você terá que ajudar Bill Grey a evitar a destruição do local. Enfrente os adversários. Para facilitar, use tiros carregados até chegar a nave gigante.

Boss: Flying Assault Fortress Saucerer
O inimigo dessa vez é um gigante disco voador, a la Independence Day. Em vários momentos, Bill irá dizer "The hatches are open", então, destrua as quatro escotilhas que aparecerem na nave inimiga. Em seguida, aparecerá uma espécie de pilar no disco voador. Atire nele até destruí-lo antes do término do tempo.





KATINA

Se você não conseguir derrubar o gigante disco voador até tempo acabar, ele destruirá o local e a próxima fase será o Sector X.







SOLAR

Na segunda estrela do sistema Lylat, evite ficar próximo da lava, pois a defesa da Arwing não resiste às altas temperaturas. Quando inimigos voadores aparecerem em grupos, use as Bombs e desvie das ondas de lava.





Boss: Bioweapon Vulcain

Não perca tempo e dispare nos braços dele. Se ele tentar te atacar, desvie posicionando-se nos cantos. Caso o chefe comece a cuspir pedras, atire nelas para ganhar argolas. Ao destruir os dois braços, Vulcain começará a girar e se jogará na lava, causando uma onda. Desvie. Use o Boost para não ficar tão distante do inimigo e dispare no rosto. Para facilitar, use Bombs.



MACBETH

Usando o tanque Landmaster, procure usar o Barrel Roll a seu favor. Avance até chegar ao chefe.





Boss: Experimental Weapon Mechbeth

Você enfrentará o chefe pelo trilho. Dispare na parte inferior e na cabeça dele para causar dano. Quando ele tentar dar investidas, use Barrel Roll para um dos lados. Quando a vida dele estiver na metade, lançará um raio azul. Esquive-se, pois o dano que ele causa é alto. Dispare no trem, próximo do local onde o chefe está "preso", no qual aparecerá um compartimento com um quadrado amarelo. Ele irá rodopiar, então, dispare nele. Repita o processo até derrubá-lo e ajude seus parceiros caso eles peçam sua ajuda.

MACBETH

Ao passar pelo checkpoint, haverá mecanismos numerados e com luzes vermelhas. Ao atirar neles, eles giram e as luzes ficam verdes.

Acerte os oito mecanismos e, após o último, aparecerá uma grande alavanca. Atire nela para desviar a linha para o trem bater e explodir. Você ganhará 50 hits e seguirá pelo caminho vermelho para a Area 6.





SECTOR Y

Aqui você precisará destruir todos os robôs. Contra eles, use o disparo carregado e faça o mesmo com os inimigos que aparecerem em grupo para ganhar mais pontos de hits. Use as Bombs para ganhar muitos hits. Após passar pela estação, entrará no All-Range Mode. Destrua os robôs e enfrentará o chefe.

Boss: Combat Robot Shogun

Ele é como os outros robôs anteriores, só que mais forte. Procure disparar nele antes que ele atinja seus amigos. Quando a vida dele estiver na metade, ele voltará e ficará sobre a nave. É só ir até lá e disparar nele. Se conseguir mais de 110 hits ao terminar a fase, você seguirá pelo caminho vermelho e irá para Aquas.



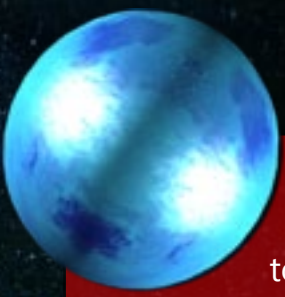




SECTOR Y

Se ao terminar a fase você não conseguir atingir mais de 110 hits, você seguirá pelo caminho amarelo e seu próximo planeta será Katina.





AQUAS

Seu veículo aqui é o submarino Blue Marine. O botão Y faz ele disparar torpedos infinitos, mas não possui tiro carregado. Avance com cuidado e use Barrel Roll para se proteger dos disparos inimigos. Ao chegar a um trecho com inimigos que lembram estrelas-do-mar, use torpedos contra eles.



Boss: Bioweapon Bacoon

Bacoon começará a soltar inimigos pelas trompas que estão sobre o casco. Procure disparar mísseis nessas trompas e esquive-se com Barrel Roll.



Quando ele abrir a boca, dispare nas duas colunas vermelhas até deixá-las brancas. Dispare um míssil quando a mira travar. Após destruí-las, ele irá abrir o olho. Desvie de tudo o que ele lançar e dispare no olho até acabar com ele. Você irá para Zoness.



ZONESS

Andross utiliza Zoness como um esconderijo. Esquive-se dos disparos inimigos e destrua os caixotes para ganhar upgrades e argolas. Procure destruir os faróis no caminho. Você receberá a ajuda de Katt.





Boss: Oligaly Modified Research Vessel Sarumarine

Desvie dos grandes disparos e da corrente que ele lança contra você. Quando ele começar a disparar bolas pretas menores, dispare contra elas para ganhar Bombs. Dispare Bombs em uma dessas laterais das quais saem as bolas pretas. O chefe irá virar. Dispare contra o guindaste. Se você não conseguir destruir, ele irá recuperar a lateral que você destruiu. Quando ele imergir, desvie das investidas dele. Repita o processo até destruir as duas laterais e o guindaste. Só restará a parte central dele, portanto, é só disparar ali.

Se durante o caminho até o chefe nenhum dos faróis te iluminou ou se você destruiu eles sem que alertassem a sua presença, você irá para o Sector Z.

ZONESS

Caso os faróis te vejam, eles ficarão com as luzes vermelhas, alertando a sua presença. O caminho e o chefe serão os mesmos, porém, após a batalha contra Sarumarine seu próximo planeta será Macbeth.



SECTOR Z

Fique atento, pois o alvo dos inimigos será a nave mãe Great Fox. Ajude seus amigos quando pedirem auxílio e procure destruir as naves inimigas.





Boss: Interplanetary Cruise Missiles Copperheads

Você terá que se dividir entre destruir os mísseis que irão atingir a Great Fox e ajudar seus amigos. Katt aparecerá para dar uma força. Rob avisa quando os mísseis estão vindo do Sul, portanto, fique atento. Dispare no míssil até destruí-lo. No total são seis mísseis: primeiro aparecerá um sozinho, depois aparecem dois ao mesmo tempo e, por último, os três restantes juntos (neste caso, se tiver Bombs, aproveite para usá-las ou freie e dispare o máximo que puder). Se destruir todos os mísseis sem que atinjam a Great Fox, você irá à Area 6.

SECTOR Z

Se algum dos mísseis acertar a Great Fox, o seu time irá recuar e a próxima fase será Bolse.





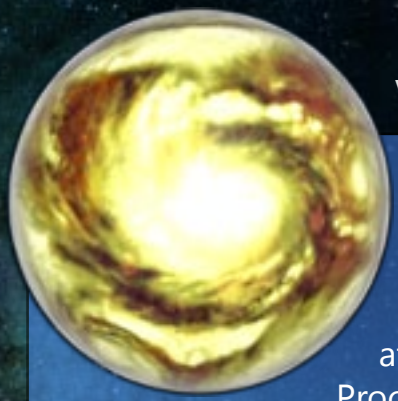
AREA 6

Prepare-se para disparar bastante. Nos inimigos que vierem em grupos, use o tiro carregado. Abuse do Barrel Roll até chegar ao chefe.





Boss: Ultimate Space Weapon Gorgon
Esse chefe dará muito trabalho. Atire nas garras na ponta dos tentáculos. Quando ele mandar naves e mísseis contra você, carregue o tiro para destruir o maior número possível de inimigos e use o Barrel Roll para esquivar dos outros. Se ele lançar os tentáculos, desvie. Quando ele abrir a parte central, atire nas três esferas vermelhas que ficam rodeando o chefe e, após destruí-las, atire no cristal redondo no centro. Em alguns momentos ele se abrirá e começara a carregar um laser. Falco gritará "Watch out, Fox!". Então, movimente-se em quadrado (cima, direita, baixo e esquerda) usando Barrel Roll para não sofrer danos, já que esse disparo é muito forte. Repita o esquema até destruí-lo e irá para Venom.



VENOM

Se você veio pelo caminho azul, enfrentará inúmeros inimigos que atacam em grupos. Procure usar Bombs ou tiros carregados. Quando houver uma bifurcação, escolha entre seguir Falco ou Peppy. Os caminhos serão diferentes, mas ambos te levarão para um único lugar: um pequeno templo.





Boss: Mysterious Giant Golem Golemech

O chefe avançará pelo corredor. Atire nos braços, pernas e costas até destruí-los. Haverá momentos em que sairão barreiras das paredes. Esquive-se delas. Evite os cantos quando passar pelas estátuas. Dispare na cabeça do Golem e depois no ponto vermelho nas costas dele.

Na sequência, você seguirá por um túnel. Desvie dos choques e pegue as argolas e Bombs até chegar à batalha final.

Final Boss: Evil Mad Scientist Andross

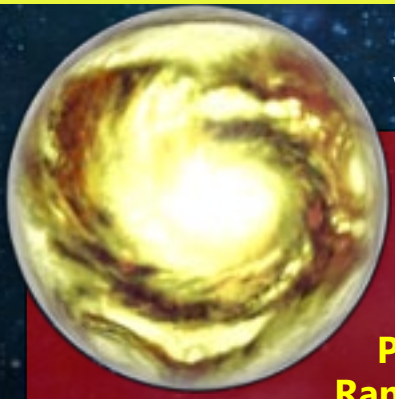
Dispare nos olhos até Andross gritar e mostrar uma das mãos. Atire no quadrado que está na palma e destrua-o. Volte a atirar nos olhos e depois repita o esquema na outra mão. Quando ele lançar choques contra você, esquive-se para cima. Ao destruir as duas mãos, ele tentará te engolir. Se tiver Bombs, lance uma nele para fazê-lo engolir e explodir. Caso não tenha, esquive-se para um dos cantos. Quando ele ficar em uma forma metálica, atire bastante e esquive caso ele vier para cima de você.











VENOM

Logo que chegar terá que enfrentar Star Wolf.



Boss: Ultra-Performance All-Range Fighter Wolfen II

Os adversários voltaram totalmente mais fortes e ágeis. Se você perdeu algum parceiro na fase anterior, prepare-se, pois haverá duas naves atrás de você. Procure salvar seus amigos quando pedirem por ajuda e use Barrel Roll para sofrer menos danos. Use Somersault quando estiver sendo atacado e fique de olho: cada nave adversária que você derrubar deixará uma estrela para recuperar sua barra de energia, além de ganhar 50 hits. Ao acabar com os inimigos, é hora da batalha final.



Final Boss: Evil Mad Scientist Andross

Antes de enfrentá-lo, você seguirá por um corredor. O caminho é apertado, então faça as curvas pressionando R ou L. Siga pela esquerda, direita, esquerda, esquerda, direita e direita para ganhar 1 Bomb, 3 Gold Rings e 2 upgrades de laser.



Na primeira parte, dispare no olho dele até fazê-lo mostrar a palma da mão, onde há um quadrado amarelo. Atire ali até destruir. Volte a disparar no olho e faça o mesmo na outra mão. Se ele lançar um raio lilás, esquive-se. Cuidado quando ele der um soco. Se ele tentar te sugar, lance uma bomba ou use Barrel Roll para um dos lados. Depois, atire nos olhos até ele mostrar a verdadeira face. Nessa segunda parte, restarão os olhos e o cérebro de Andross. Os olhos dele passarão a te perseguir. Use o Somersault e atire neles. Ao destruir os olhos, concentre-se em disparar no cerebelo, a parte de trás da cabeça até terminar a luta.

Mas, depois disso, Andross diz que vai explodir o planeta e você precisa escapar dali. Aparecerá ninguém menos que James McCloud, o pai de Fox e você deve segui-lo. As curvas são fechadas, portanto, use R ou L para evitar bater nas laterais e Boost para não ficar distante dele.

QUER MAIS BLAST?

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

TOP 10
Top 10: Trilhas Sonoras do SNES

PERFIL
Perfil: Hershel Layton

STAGE SELECT
Stage Select: Kamiki Village (Okami)

BLAST FROM JAPAN
Jump Ultimate Stars (DS)

ESPECIAL
Video Games Live em Porto Alegre, veja como foi

BLAST FROM THE PAST
Perfect Dark (N64)

ESPECIAL
Brasil Game Show 2011 – Impressões sobre a feira

BLAST FROM THE PAST
Diddy Kong Racing (N64)

STAGE SELECT
Grandmaster Galaxy (Super Mario Galaxy 2)

DISCUSSÃO
Localização de jogos

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br