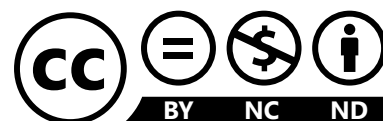


# NINTENDO BLAST

www.ninoblast.com.br

EDIÇÃO Nº29    FEV/2012



# RESIDENT EVIL®

## REVELATIONS

## Um novo pesadelo

A série Resident Evil passou por uma verdadeira crise identitária nesses últimos tempos, saindo de um autêntico survival horror para galgar o posto de shooter, com foco na ação. Com o exclusivo lançamento de Resident Evil: Revelations para o 3DS, vamos pôr à prova esse jogo e ver se ele realmente consegue reviver o suspense da série e ainda assim trazer ação em uma fantástica análise. Por falar em Resident Evil, não esquecemos de trazer o Blast from the Past: Resident Evil 4 (GC) e o Perfil: Jill Valentine, a grande heroína da série na caça a zumbis. Além de tudo isso, trazemos análises de grandes jogos como Rayman Origins (Wii), The Adventures of Tintin: The Game (Wii) e a prévia do game que promete alegrar nossas tardes de domingo: Mario Party 9 (Wii). É claro que nossas colunas mensais continuam, como Pokémon Blast, BlastWare, A História dos Vídeo-Games e muito mais! Boa leitura- **Rafael Neves**



CARTAS

### NBlast Responde

04

PERFIL

### Jill Valentine

06

BLAST FROM THE PAST

### Resident Evil 4 (Game Cube)

10

PRÉVIA

### Mario Party 9 (Wii)

15

PRÉVIA

### Rhythm Thief & The Emperor's Treasure (Wii)

19

ANÁLISE

### Rayman Origins (Wii)

21

ANÁLISE

### The Adventures of Tintin - The Game (Wii)

27

ANÁLISE

### Resident Evil: Revelations (3DS)

32

BLASTWARE

### Paper Wars: Cannon Fodder e mais

40

POKÉMON BLAST

### Conhecendo as cidades de Unova

46

CHRONICLE

### Retro Studio

52

HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES

### NES e a ressurreição da indústria

60

**PROMOÇÃO IMPERDÍVEL** por *Daniel Moisés*

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**

Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**

Rodrigo Estevam

**DIRETOR DE REVISÃO**

Alberto Canen

**DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO**

Guilherme Vargas

**REDAÇÃO**

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

**REVISÃO**

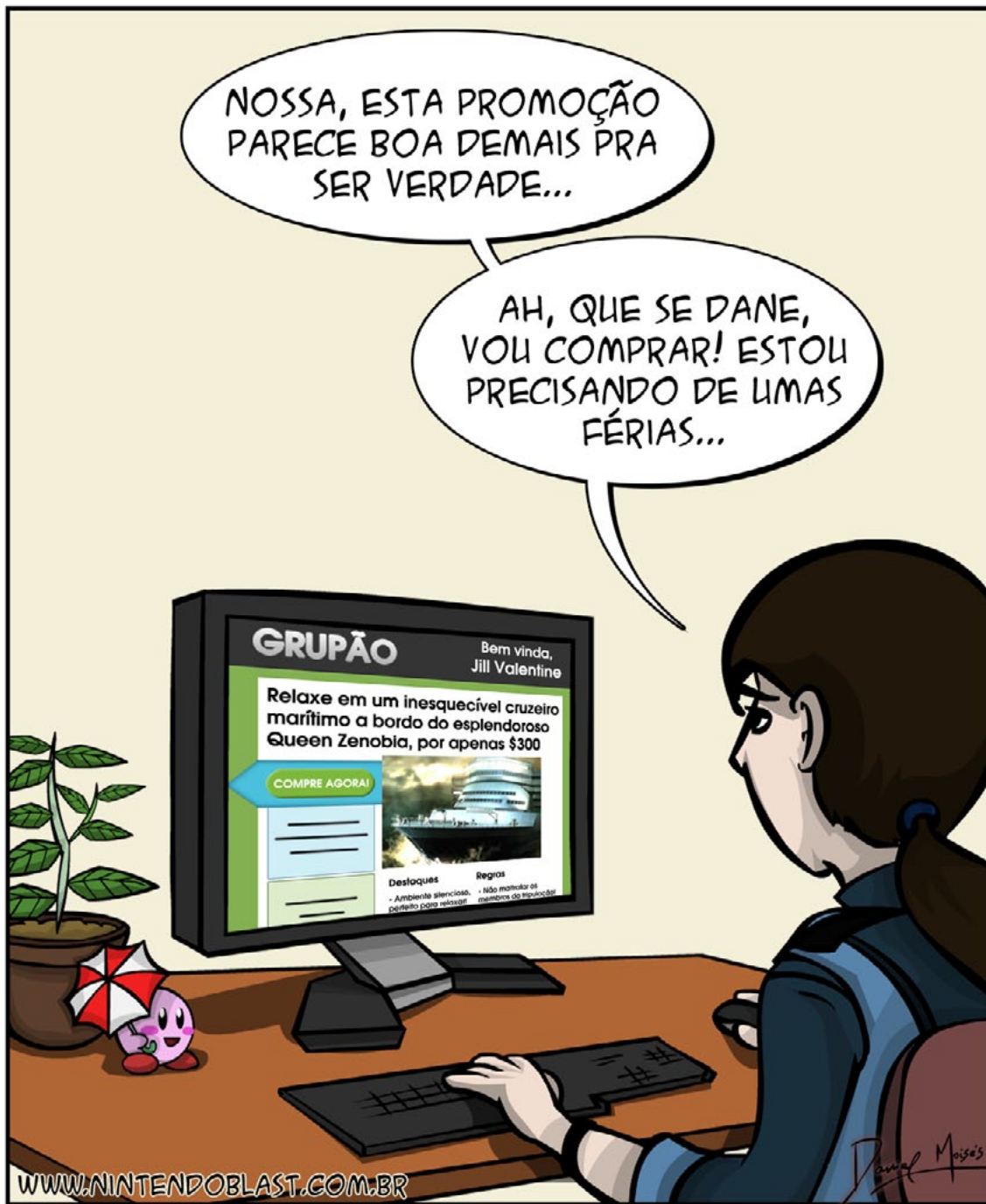
Alberto Canen  
Lucas Oliveira  
Alex Sandro  
Rafael Neves  
Bruna Lima  
Leandro Freire

**DIAGRAMAÇÃO**

Tiffany Bittencourt Silva  
Douglas Fernandes  
Felipe de França  
Guilherme Vargas  
Paula Travancas

**CAPA**

David Vieira

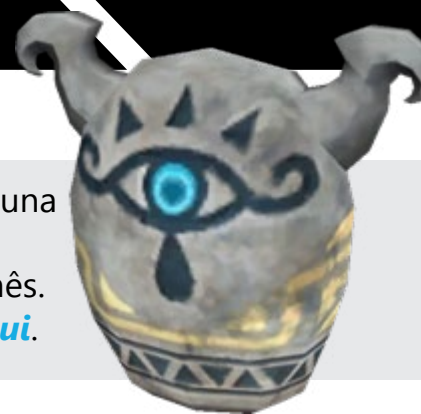


**ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!**

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](#).

**Pedra, o que aconteceu com você depois do Majora's Mask? Foi banida por fazer fofoca?**

**Anônimo "Pedreira" da Silva**



Eu fui curtir umas férias em uma ilha, no meio de um oceano perdido. Até mudei meu visual, com cabelinho

que Justin Bieber copiou de mim, e mesmo assim aquele anão de jardim com roupa de alface me encontrou...



**Querida Pedra, você sabe se vai ter alguma Liga N-Blast DF, queria muito que tivesse =/**

**Anônimo "Forever Alone" da Silva**

Vai ter sim, não se preocupe. Inclusive, quem tiver interesse em ajudar na organização da Liga N-Blast DF ou de qualquer outra região, basta entrar em contato no seguinte e-mail: [liga@nintendoblast.com.br](mailto:liga@nintendoblast.com.br).



**Oi pedra queria saber quando vai ser lançado o jogo animal crossing 3DS, eu e meus filhos jogamos todas as versões e estamos muito ansiosos Um abraço**

**Anônimo "Ascendente" da Silva**

Ainda não tem uma data definida, mas é provável que seja lançado já no primeiro trimestre de

2012. Aí vai ser possível fazer aquela customização do personagem para ficar igual ao Link ^^ . Quem sabe não dará para fazer um personagem igual a mim, uma belíssima Pedra!



**Pedra queria sabe se o Cranky Kong é quem lutou contra Mario na primeira aventura dele. Por que ele está velho com bengala e Mario está firme e forte?**

**RafaelMonteir00**

O DK me ligou e confirmou que aquele não era ele, mas sim o seu avô, o Cranky Kong. Ele lutou contra o Jumpman, que veio a ser conhecido depois como Mario. Acontece que os gorilas não são tão bem conservados quanto encanadores italianos. Estes duram quase tanto quanto uma Pedra ;D

**Pedra vou Comprar 2 jogos de 3ds ja sei um, Sonic Generations, e estou em dúvida em qual comprar desses: F1 2011, Need For Speed The Run ,Spiderman Edge Of Time, com base nos seus conhecimentos fastasticos qual vc acha que eu devia comprar?**

**Anônimo "Indeciso" da Silva**



Aquele ouriço ligeirinho é uma ótima pedida. Mas esses outros aí, nem tanto assim. Mas como você quer um deles, eu iria de F1 2011, apesar de que esperar pelo F1 2012 possa ser uma ideia melhor. Agora, se quer um

bom jogo de corrida, vá de Mario Kart 7, você vai poder jogar online com todo mundo e competir na Liga NB, junto com os demais leitores do Nintendo Blast \o/  
**Liga N-Blast GP:** 21-8785-6394-7314  
**Liga N-Blast BB:** 27-5221-5099-0163



**Olá Pedra, queria saber mais sobre as regiões dos jogos do 3DS. Estava pensando em ir pra Coréia e queria saber se vou poder comprar jogos lá pro meu 3DS americano**

**Anônimo "Coreano" da Silva**

Todo mundo está querendo festejar o Carnaval menos o Anônimo, que está indo para o Can..., quero dizer, Coreia!? Pois bem, como o seu Nintendo 3DS é americano, os jogos coreanos não funcionarão, pois tem trava de região. A região asiática, europeia e americana



são diferentes e, infelizmente, não é possível jogar games de outras regiões.

**Dá pra transferir pokemons de um Pokémon Diamond ou Pearl de um Nintendo 3DS pro Pokémon Battle Revolution no wii?**

**"Anônimo" da Silva**

Sim, sem problema algum. Da mesma forma que isso pode ser feito com qualquer modelo de DS, seja DSi ou DSi XL.



**Parabéns pelo trabalho de vocês! Tenho uma pergunta para você pedra... Vocês tem a intenção de criar o apps da revista para ipod, ipad e etc? Acho que criando o aplicativo facilitaria ter a Nintendo Blast em todo lugar. Abraços contínuem com o ótimo trabalho**

**Anônimo "Jobs" da Silva**

Está nos planos. Mesmo assim, a revista pode ser vista no ibooks sem problemas, pois ela é em pdf e feita de forma a rodar todas as imagens nos aparelhos da Apple. Claro, se você tiver um Android ou qualquer outro aparelho moderno que também leia



pdf, poderá ler a revista NB sem problemas. Será que muitos leitores pedrásticos tem iPad, iPod, iPhone? Eu só tenho iPedra, que é um ótimo peso de papel ;D



# Jill Valentine

por **Rodrigo Estevam**

Revisão: Alex Sandro.

Diagramação:

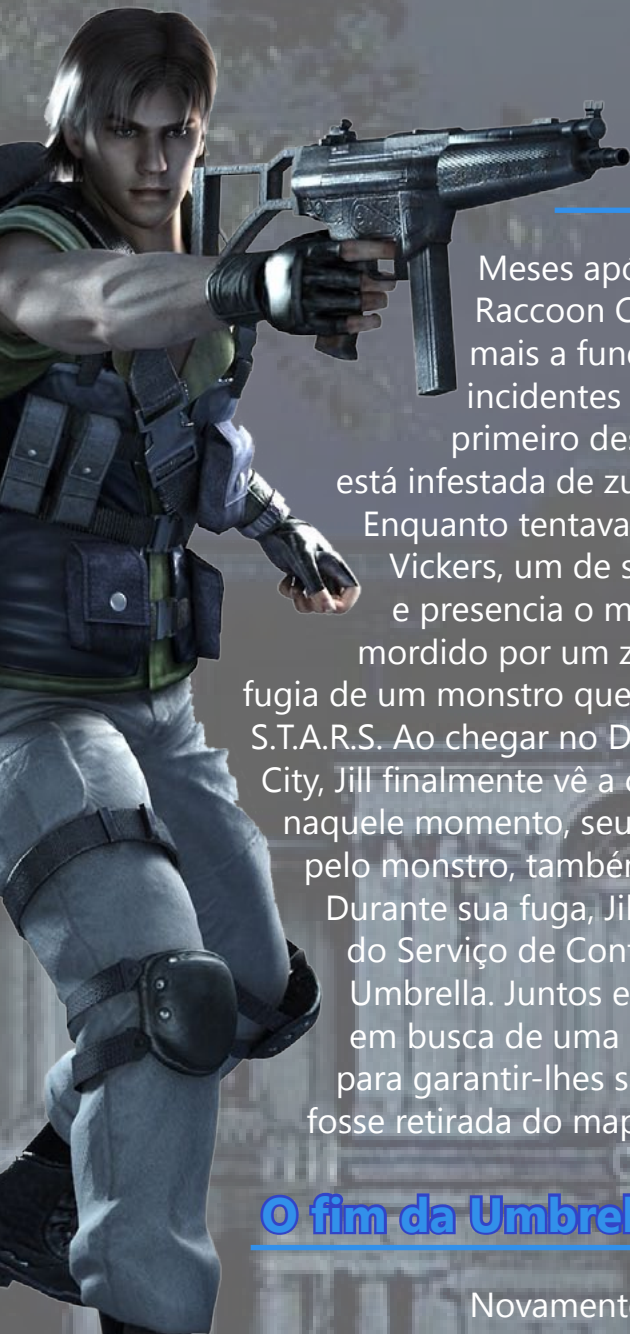
Guilherme Vargas

Quando Resident Evil, para PlayStation, foi lançado em 1996, o survival horror tinha como um dos personagens principais uma forte e corajosa mulher: Jill Valentine. A moça, que mais tarde viria a se tornar uma das musas dos vídeo-games, aos poucos foi ganhando seu espaço no coração dos gamers. Perita em mecânica e "mestra dos arrombamentos", Jill chama a atenção tanto por sua beleza quanto por seu carisma. E por que, com certeza, daria um delicioso sanduíche.

AVISO: este texto contém muitas informações que podem ser consideradas spoilers caso você não tenha jogado Resident Evil, Resident Evil 3, Resident Evil REmake, Resident Evil Deadly Silence, Resident Evil 5 e/ou Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Leia por sua conta e risco. E cuidado com os zumbis.

## O início: o incidente na Mansão Arklay

Em julho de 1998, o Alpha Team da S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) é enviado até as Montanhas Arklay após o Bravo Team, primeira equipe enviada até lá para investigar estranhos relatos locais, interromper o contato com a central. Formado pelos melhores profissionais do Departamento de Polícia de Raccoon City, o Alpha Team encontra um cenário de carnificina ao chegar ao local onde o Bravo Team fez seu último contato. O cenário era perturbador mesmo para o mais forte dos homens presentes, mas ainda assim a jovem Jill Valentine não cedeu ao medo e seguiu firme e forte, sempre demonstrando muita coragem, em busca de sobreviventes ao lado de seu parceiro, Chris Redfield.



## Os minutos finais de Raccoon City

Meses após escapar da Mansão Arklay, Jill retorna a Raccoon City a pedido da S.T.A.R.S. para investigar mais a fundo o envolvimento da Umbrella nos incidentes de julho. E já de cara ela encontra seu primeiro desafio: sobreviver à cidade, que agora está infestada de zumbis graças à disseminação do T-Vírus. Enquanto tentava escapar, ela encontra Brad Vickers, um de seus companheiros do Alpha Team, e presencia o momento em que ele é atacado e mordido por um zumbi. O rapaz lhe conta, então, que fugia de um monstro que parecia estar caçando membros da S.T.A.R.S. Ao chegar no Departamento de Polícia de Raccoon City, Jill finalmente vê a criatura à qual Brad se referia; e naquele momento, seu companheiro de equipe era morto pelo monstro, também conhecido como Nemesis.


Durante sua fuga, Jill conhece Carlos Oliveira, um membro do Serviço de Contenção de Ameaças Biológicas da Umbrella. Juntos eles desbravam cada canto da cidade em busca de uma rota de fuga segura o suficiente para garantir-lhes sair dali com vida antes que a cidade fosse retirada do mapa pelo governo norte-americano.



## O fim da Umbrella, a BSAA e o desaparecimento



Novamente ao lado de Chris, Jill vai até a Rússia e invade uma instalação da Umbrella. A dupla se depara com diversos BOWs, as armas biológicas da série, e juntos buscam derrubar de vez a organização responsável pelo T-Vírus e os incidentes em Raccoon City. Eles encontram uma nova arma biológica em estágio experimental, denominada T-A.L.O.S. Após uma dura batalha, Jill e Chris saem vitoriosos, tendo derrotado o T-A.L.O.S. e acabado com a última base conhecida da Umbrella. Pouco tempo depois Chris e Jill fundam a BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance), um grupo que visava combater ameaças biológicas ao redor do mundo e descobrir o paradeiro de Albert Wesker. Em uma de suas várias missões, a dupla praticamente revive o pesadelo da Mansão Arklay ao invadir a Mansão Spencer, onde vivia Ozwell E. Spencer, o




presidente da Umbrella. A nova mansão era fortemente semelhante à que um dia existiu nas Montanhas Arklay. Por sorte (ou por azar), eles encontram não apenas Spencer, mas também Wesker. Inicia-se uma batalha onde Jill e Wesker despencam do alto de uma janela da mansão. Nenhum corpo é encontrado e ambos são dados como mortos.

## África, o lar dos Majinis


Em sua visita à África, Chris Redfield acaba descobrindo que Jill estava viva. O que antes era uma missão de combate aos Majinis, humanos infectados com uma variação das Plagas, acabou se tornando uma missão de resgate. Ele logo descobre que Jill, agora loira e de pele mais clara, sofreu uma lavagem cerebral e se tornou uma espécie de braço direito de Wesker, sendo inclusive tão forte e ágil quanto o vilão.



A close-up, three-quarter view of Jill Valentine from the Resident Evil series. She is wearing a black BSAA cap, a black tactical vest over a blue long-sleeved shirt, and a black communication device in her left ear. Her hair is dark and pulled back. She has a serious expression and is looking slightly to the left of the camera. The background is a blurred, outdoor setting with stone architecture.

Chris e Sheva Alomar, um dos Membros da BSAA e sua parceira na África, descobrem que Jill é controlada por Wesker a partir de um dispositivo acoplado em seu peito. Em uma luta contra Wesker e Jill, Chris e Sheva conseguem, após muito esforço, destruir o dispositivo e libertá-la do controle de Wesker.

## Mercenária Revelada

Jill é uma das personagens jogáveis em Resident Evil: The Mercenaries 3D, jogo de ação para Nintendo 3DS que traz para o portátil o modo de jogo conhecido como Mercenaries, onde os jogadores devem matar o maior número de zumbis dentro de um determinado período de tempo. A bela moça estrela, ainda, ao lado de seu eterno parceiro Chris, o mais recente jogo da série para 3DS intitulado Resident Evil: Revelations. Na trama, Jill e Parker Luciani, seu atual parceiro, vão até o mar Mediterrâneo investigar o desaparecimento de Chris e sua parceira, Jessica Sherawat. O último sinal de contato da dupla veio do navio abandonado Queen Zenobia, que logo é descoberto como um reduto de criaturas infectadas pelo vírus T-Abyss. 

*Jogos em que Jill Valentine está presente:*  
Resident Evil, Resident Evil 3, Resident Evil REmake, Resident Evil Deadly Silence, Resident Evil: The Umbrella Chronicles, Resident Evil 5, Resident Evil: Revelations

por **Alberto Canen**

Revisão: Lucas  
Oliveira. Diagramação:  
Guilherme Vargas

Resident Evil (RE) consolidou-se como a franquia de "survival horror" mais famosa e bem sucedida de todos os tempos. A cada novo jogo anunciado da série, uma enorme expectativa é gerada entre os fãs e profissionais da área. Com RE4 não foi diferente e muitos estavam ansiosos pela estreia do jogo, que seria exclusividade do GameCube (e o foi por quase todo o ano de lançamento). Com Shinji Mikami, o criador da série, à frente do projeto, o desenvolvimento teve seus altos e baixos, o que gerou uma certa desconfiança por vezes, mas também aumentou consideravelmente o hype em torno do seu lançamento. Em 11 de janeiro de 2005, a espera chegara ao fim para os jogadores norte-americanos, que tiveram o prazer de apreciar um dos melhores jogos da série (para muitos o melhor). Mesmo quem não era fã do gênero sabia que se tratava de um game especial, e os fãs não tinham dúvidas: estavam diante de um clássico instantâneo.

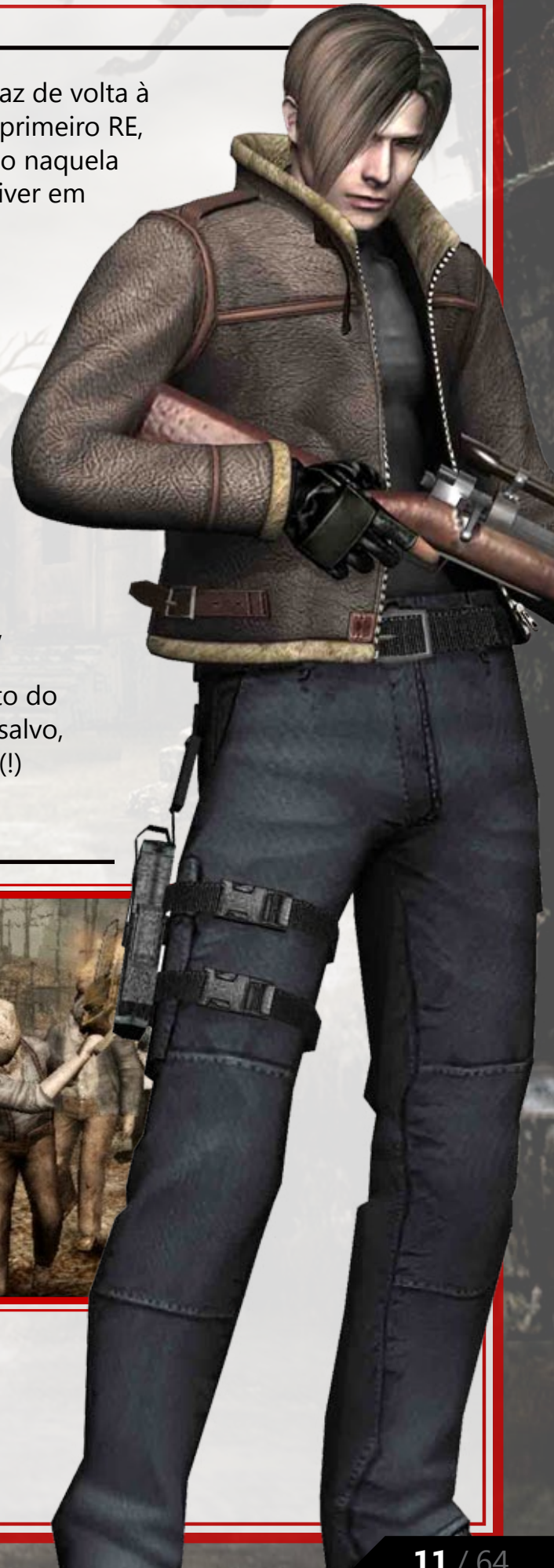
## O retorno do herói

RE4 ocorre 6 anos após os acontecimentos de RE2 e traz de volta à série o mesmo protagonista, Leon S. Kennedy. No seu primeiro RE, Leon era apenas um policial que acabara se envolvendo naquela situação (de enfrentar os mortos-vivos) e, após sobreviver em Raccoon City, entrou para o governo norte-americano tornando-se um agente secreto altamente treinado.

Nessa nova situação, a filha do presidente dos EUA, Ashley Graham, foi sequestrada e levada para um remoto e bizarro vilarejo na Espanha. Leon tem como missão, inicialmente, encontrar e resgatar Ashley. Durante seu progresso, entretanto, ele descobre que há muito mais além de um simples sequestro, e ele terá que salvar não somente uma garota, mas também o mundo inteiro dos planos do principal antagonista, Osmund Saddler, que é líder do culto Los Illuminados. Ocorre que, graças a Saddler, os habitantes locais foram infectados com um parasita chamado Las Plagas, e agora ele planeja infectar o resto do mundo. Mas, como sabemos, o mundo está sempre a salvo, desde que haja um agente secreto dos EUA por perto (!)

## Cadê os zumbis?

Eles estão nos outros jogos da franquia, pois em RE4 os zumbis dão lugar a humanos infectados por parasitas chamados Las Plagas. Esse novo tipo de inimigo é conhecido como Los Ganados (os gados, em português). Diferente dos zumbis, que eram lentos e irracionais, os Ganados são bem mais ágeis e inteligentes, capazes de tomar decisões mais complexas, inclusive podendo agir coletivamente e utilizar armas de fogo. Comparado com esse



implacável novo inimigo, fugir dos bons e velhos zumbis de antigamente parece uma tarefa simples como passar o dia com a família em um domingo monótono.

Com inimigos novos e bem mais ágeis, a jogabilidade também tinha que ser alterada para que fosse possível fazer frente a essa nova forma de ameaça. De fato, se antes era necessário fugir e economizar a munição o máximo possível, já que esta era bem escassa, em RE4 existe uma fartura de armas, que podem ser melhoradas, dando uma pitada de RPG ao game, e apenas fugir não é, nem de perto, uma opção. Dessa vez, o jogador não vai apenas sobreviver, mas sim, passar à ofensiva, enfrentando os inimigos e precisando matar um número bem considerável deles para poder chegar ao fim do jogo e salvar o dia.

Outro ponto que foi alterado para uma melhor adaptação ao novo tipo de inimigo mais ágil, foi a posição da câmera, que fica atrás do personagem enquanto ele se move, mas direciona-se para cima do ombro direito nos momentos que ele usa a mira de sua arma e se prepara para atirar. Dessa forma, apesar de o campo de visão ficar comprometido, a precisão do tiro aumenta bastante, e mirar em pontos estratégicos como joelhos, para retardar um inimigo, ou na mão, para que ele solte sua arma, torna-se uma tarefa mais fácil. Todas essas mudanças foram muito bem recebidas pelos jogadores, dando um novo fôlego à série.



## Desenvolvimento conturbado

Antes de RE4 ser lançado como hoje o conhecemos, ele passou por 4 outras versões, inclusive com diretores diferentes, mas que por motivos diversos não alcançaram o resultado esperado pela Capcom e foram alterados de alguma forma ou simplesmente cancelados.

1ª tentativa: o Demônio Pode Chorar

No período entre 1998 e 2000, o diretor Hideki Kamiya - que havia dirigido RE2 - estava à frente do projeto. Como o jogo tomara uma direção diferente do que se esperava do estilo de Resident Evil,



decidiram tomar uma decisão diversa da inicial. Dessa forma, arrumaram um pouco o game, que foi lançado em 2001, intitulado Devil May Cry. 2ª tentativa: o nevoeiro

Já estando em desenvolvimento para o GameCube desde 2001 com Hiroshi Shibata (RE3) no projeto, foi apresentado na Tokyo Game Show de 2002 a versão que recebeu o apelido de Fog (nevoeiro).

A história traz Leon lutando contra inimigos que parecem feitos de névoa, enquanto ele tenta se infiltrar no quartel general europeu da Umbrella. Sem qualquer anúncio, a Capcom cancelou esse projeto e começou um novo. 3ª tentativa: o homem dos ganchos

Essa versão foi mostrada ao público pela primeira vez na E3 de 2003. Leon dessa vez está em uma mansão assombrada, lutando contra inimigos "fantasmas", ou algo do gênero paranormal, como bonecas que ganham vida e atacam com facas. Mas também há os inimigos zumbis, como o Hooked Man, um zumbi que usa ganchos para atacar, daí o apelido que essa versão recebeu. Ela foi considerada tão assustadora pelo próprio Shinji Mikami, que ele chegou a avisar antes de mostrá-la: "não mijem nas calças" (de medo, claro). Seja como for, o jogo foi considerado com muita paranormalidade para o estilo de Resident Evil e também não vingou. 4ª tentativa: a morte de Leon

Essa versão não chegou a ser mostrada ao público e pouco se sabe dela. Entretanto, nela há o retorno de zumbis e, segundo o dublador de Leon, Paul Mercier, um vírus tomaria conta do corpo do protagonista que morreria no final. Essa versão não agradou (claro) e teve que ter o seu script alterado para aquele que viria a ser o da versão definitiva.

## **Um marco histórico**

Resident Evil 4 é um verdadeiro marco histórico no universo dos videogames. Não apenas é um jogo muito bem feito, recebendo o título de jogo do ano de 2005 pela Famitsu e pela Spike Video Game Awards, como também levou a já bem sucedida franquia Resident Evil ao nível seguinte. O sucesso foi tão grande, que ainda hoje ports do jogo estão sendo feitos e muitos fãs e especialistas da área, não sem motivo, o consideram como o melhor RE já feito até hoje.



[www.nintendoblast.com.br](http://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!

Wii

# MARIO PARTY 9

por **Alveni Lisboa**

Revisão: Rafael Neves

Diagramação: Tiffany B. Silva

Quem não gosta de festa, não é verdade? Juntar os amigos, comer e beber e, quem sabe, jogar umas partidinhas de algum jogo de tabuleiro, como Banco Imobiliário ou War. E quando a comemoração é em razão de uma grande conquista, tipo salvar uma bela princesa e um reino inteiro? Mario não perde a chance de juntar sua turma para disputadas em tabuleiros temáticos. E é assim que o nosso encanador favorito retorna para a nona edição deste

divertido game que mistura mini-games criativos com a busca - nem sempre justa - pelas estrelas espalhadas nos cenários.

Mesmo desgastado pela queda na popularidade dos últimos jogos da série, Mario Party 9 chegará para animar os jogadores nestes últimos suspiros do Wii. Os mais céticos podem pensar: "Lá vem mais um Mario Party...". Porém, a promessa da Nintendo é de uma reviravolta na manjada fórmula da série. Primeiramente, sai a Hudson Soft, produtora dos oito games anteriores, e entra a novata Nd Cube no comando da festa.



## Uma festa que promete

A primeira coisa que você precisa saber é que Mario Party 9 é cheio de novidades. Dê adeus ao bom e velho Classic Mode, aquele estilo de jogo tradicional e descompromissado. Em vez dele, a Nintendo voltou com o Story Mode, no qual o jogador entra na pele de um dos Koopa Tropa. Ainda não há detalhes sobre a linha que a história deverá seguir, o que deixa os jogadores curiosos sobre a novidade. Será que seremos os vilões dessa vez?



Mario Party terá mais de 80 mini-games subdivididos nas velhas categorias conhecidas: cada um por si, 1x3, 2x2 e Bowser Jr. Esta última consiste em joguinhos de azar de um personagem (e bota azar nisso!) contra o filho de Bowser.

As novas categorias são os mini-games contra chefes e os extras, liberados após cumprir determinados objetivos. Até o momento, há 7 tabuleiros confirmados. Os cenários vão desde um simples circuito de Toad, passando por uma fábrica de Bob-ombs e pelas famosas mansões mal-assombradas e chegando ao castelo de Bowser. No Garden Battle, cada um tem um jardim para cuidar. Peraí, jardim? Isso é Pikmin ou Mario Party? O jogador deve coletar sementes e vegetais obtidos a cada vitória em um mini-game. Ganha quem completar primeiro o seu jardim com os diferentes tipos de plantas.

Outra inovação é a extinção de moedas. Em vez de acumulá-las para comprar estrelas, o personagem receberá mini-estrelas apenas ao parar nos locais indicados ou ganhar mini-games. Quem acumular mais delas será o ganhador. Porém, será preciso tomar cuidado com as mini-Zstars roxas, pois elas farão com que você perca as suadas estrelinhas. O modo Free Play continuará lá para quem não tem tempo para uma partida inteira ou está atrás apenas da diversão simples dos mini-games.



## Mantenha seus adversários por perto!

A primeira novidade que os jogadores vão se deparar nos tabuleiros é a forma de movimentação. Os personagens entraram na onda de Mario Kart 7 (3DS) e vão utilizar veículos para se locomover pelos cenários. Será um carro, uma máquina articulada, um tapete voador, um submarino, e outros, que vão te colocar literalmente ao lado do seu adversário. Uma folguinha merecida para os personagens do Reino do Cogumelo. Deve ser cansativo fugir do Bowser e ainda ter que percorrer os imensos tabuleiros de Mario Party a pé, não é verdade? Apesar disto já ter sido visto em Mario Party Advance (GBA), a mudança aqui não é simplesmente cosmética. Todos os jogadores ficarão no mesmo carro, o que influencia totalmente na nova jogabilidade proposta. Por exemplo: se você tira um número dois na roleta, todos andam as duas casas, mas só você recebe o bônus (ou a penalidade) do espaço que parar. Com isso, não há mais aquela possibilidade de cada jogador seguir por um caminho diferente, já que é o personagem que está na frente quem comanda a direção. Isso fará com que todos fiquem concentrados na ação o tempo todo.



Os jogadores vão se deparar com a nova categoria de capitão (Captain). O Captain é o personagem que está no comando do veículo naquela rodada. Quando ele estacionar em locais especiais, vai se iniciar um mini-jogo cujo objetivos ainda não estão muito claros. Baseado em games anteriores, provavelmente os Captain Games servirão para trocar o total de mini-estrelas entre os jogadores, deixar os participantes por uma ou mais rodadas sem jogar, roubar itens ou outros benefícios e penalidades.



A Nd Cube fez uma adição interessante: a luta contra chefes. Será uma espécie de mini-game 4x1, no qual todos os competidores se unem para enfrentar os bosses. Portanto, cada fase culminará em uma batalha final. Você terá que se aliar aos demais para derrotar os vilões Bowser, Bowser Jr., King Boo, Whomp, Lakitu e outros. Seus amigos nunca dependeram tanto de você quanto em Mario Party 9.

## Mini-games para todos

Nos mini-games, haverá referências aos diversos games do bigodudo. Em um deles, você precisará saltar sobre plataformas giratórias semelhantes às encontradas em New Super Mario Bros. Wii (Wii) e Super Mario 3D Land (3DS). Em outro, o objetivo é desviar dos Thwomps que tentam esmagá-lo a todo custo. O cenário e o visual dos Thwomp são inspirados em Super Mario World (SNES).


Um mini-game que causará sensação de nostalgia nos jogadores mais antigos é o Goomba Bowling. A ponte onde a ação se desenrola é idêntica à presente nas fases de Super Mario Bros (NES). Quem jogou Super Mario Sunshine (GC) também vai reconhecer alguns cenários paradisíacos e personagens de Delfino Island, como os simpáticos Piantas.

Alguns joguinhos não fazem referência a games de Mario, mas são bastante criativos. Um bom exemplo é o que coloca o jogador na

pele de um pizzaiolo, cujo objetivo é montar a pizza mais parecida com a do desenho. Ou então ter que apertar os botões na ordem correta para alcançar o topo da montanha. Enfim, quem já conhece Mario Party sabe que não falta inspiração nos mini-games.

A boxart do game reflete o espírito do que vem pela frente, ou seja, muita bagunça. É difícil se concentrar em apenas um ponto em uma arte tão cheia de elementos gráficos. Aproveito para deixar uma pergunta: cadê o Luigi? Um dos personagens mais carismáticos e engraçados não mereceu um espaço digno na capa. Que mancada, hein, Nintendo!



**Mario Party 9 é um dos pouquíssimos grandes jogos que chegarão este ano para o já moribundo Nintendo Wii. Talvez seja a última chance de reunir os amigos numa tarde de sábado em volta do videogame. A festa começa no dia 11 de março nos Estados Unidos. Let's Party!** 



EXPECTATIVA

4



**Mario Party 9 (Wii)**

Nintendo

**Gênero:** Tabuleiro/Mini-Games

**Lançamento:** 11 de março de 2012

3DS

## Prévia

por **Ricardo Syozi**

Revisão: Alberto  
Canen. Diagramação:  
Douglas Fernandes

## RHYTHM THIEF

&amp; the Emperor's Treasure

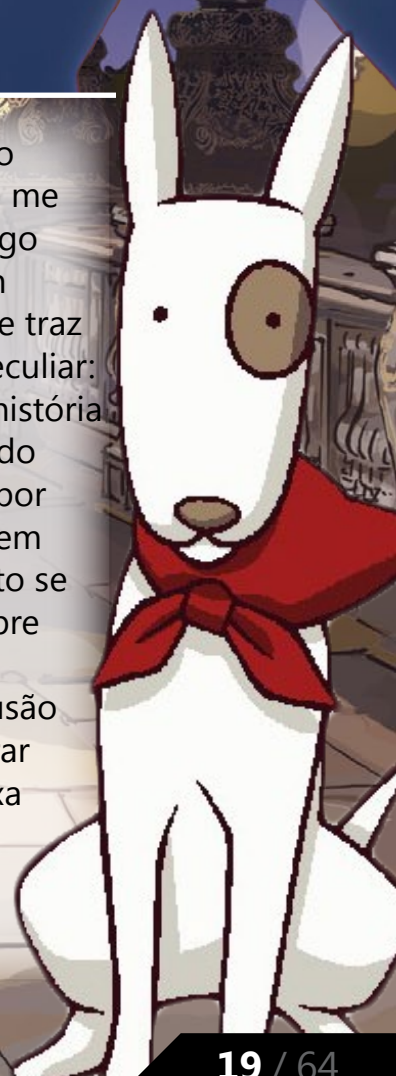
Uma das coisas mais interessantes nos portáteis da Nintendo são as aparições de games peculiares, sem grandes nomes, mas que podem começar grandes franquias e legados. As grandes produtoras gostam de usar estes consoles para serem mais criativas, pois o público alvo passa a ser jogadores que gostam de beirar entre o casual e o hardcore, sendo possivelmente chamados de ecléticos. Foi com esta ideia que sensacionais títulos como *Elite Beat Agents* e *Professor Layton* apareceram para ficarem eternamente no gosto de nós jogadores, e é a partir daí que a Sega aposta em ***Rhythm Thief And The Emperor's Treasure***.

## A história do ritmo



Desde o primeiro dia em que vi o trailer de anúncio do game, algo me chamou muito a atenção e eu logo me vi muito interessado. *Rhythm Thief And The Emperor's Treasure* traz consigo um ponto de mistura peculiar: Puzzles com games musicais. A história é sobre um jovem ladrão chamado Raphael que é famoso em Paris por roubar quadros famosos e logo em

seguida devolvê-los. Seu objetivo é apenas exibir suas habilidades enquanto se torna cada vez mais famoso e tenta descobrir informações importantes sobre seu pai. Em seu percurso, Raphael se depara com uma garota misteriosa a quem acaba sendo obrigado a ajudar e termina se metendo em uma confusão muito maior do que esperava. É a partir daí que o game pretende se mostrar e pegar o jogador, pois ele promete nos envolver em uma história complexa com muito gameplay musical no maior estilo *Elite Beat Agents* onde, aparentemente, você deve usar a tela de toque do 3DS para manter o ritmo em danças que envolverão muitas das missões pela capital francesa.




## Um passo de cada vez

A mistura de adventure/puzzle com um game musical é o ponto mais interessante de Rhythm Thief. A Sega promete uma jogabilidade dinâmica que utilizará todo o potencial do 3DS. Nos momentos musicais, estaremos sempre alternando entre a tela de toque e o sensor giroscópico do portátil para realizar todos os passos e derrotar inimigos. Ainda não há informações se músicas famosas estarão presentes, mas tudo indica que teremos muitas releituras de sucessos. Haverá mapas com muitos detalhes e belos gráficos em 3D para nos direcionar de um ponto para outro e assim facilitar nosso percurso. Além deste potencial gráfico, o game possuirá várias cutscenes em forma de anime (famosas animações japonesas) onde muito mais da história será contada. A intenção de se fazer um game muito bem acabado parece um dos pontos mais fortes desta nova produção da casa de Sonic.



## Se eles dançam, eu danço

Para garantir maior vida útil ao game, a Sega garantiu a presença de modos multiplayer. Você poderá enfrentar seus amigos em disputas musicais via local wireless, ainda não há confirmação de um modo online, mas espero que eles não esqueçam de adicioná-lo. Haverá ainda a utilização bem bacana do modo StreetPass onde poderemos arranjar "fãs" em nosso mapa virtual. Com isso em mente, podemos pensar que jogar com os amigos fará com que esta aventura musical se torne um título que ficará bastante tempo em nossos portáteis.

**Rhythm Thief And The Emperor's Treasure** promete trazer aos donos de Nintendo 3DS uma experiência diferente do que temos atualmente. Com isto, a Sega aposta na criação de uma nova franquia que poderá durar bastante tempo. Se após o lançamento eles adicionarem mais músicas por DLC ou até mesmo novos itens via SpotPass, o game poderá mesmo ser algo muito mais grandioso do que uma simples tentativa. Recentemente faltou ambição para a Sega em certos games, espero que com este novo título a visão mude e tudo volte a ser como era na casa do nosso querido ouriço. 

EXPECTATIVA

4



**Rhythm Thief And The Emperor's Treasure (3DS)**

Produtora: Sega

Gênero: Puzzle/Musical

Lançamento: 5 de abril de 2012

por **Alex Sandro**

Revisão: Alveni Lisboa.  
Diagramação: Douglas  
Fernandes

Wii

# RAYMAN ORIGINS

Se atualmente a Ubisoft é uma das desenvolvedoras de games mais conceituadas, responsável por grandes e famosas franquias como Assassin's Creed, Just Dance, Ghost Recon, Splinter Cell e várias outras, ela deve o reconhecimento ao seu mascote, Rayman. Sim, o personagem sem braços e sem pernas foi o responsável por colocar a Ubisoft no mapa dos games na época do PlayStation One. Depois de alguns altos e baixos, Rayman retorna com todo o destaque e nostalgia da década de 1990, juntamente com novas ideias nesse excelente game para o Wii.

## Quinze anos em um jogo

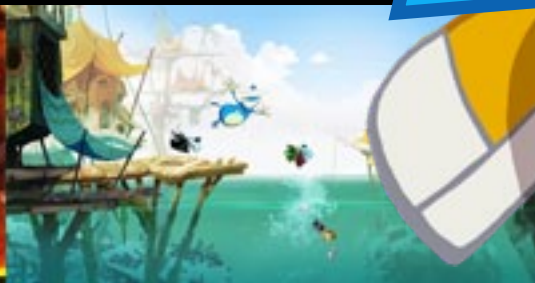
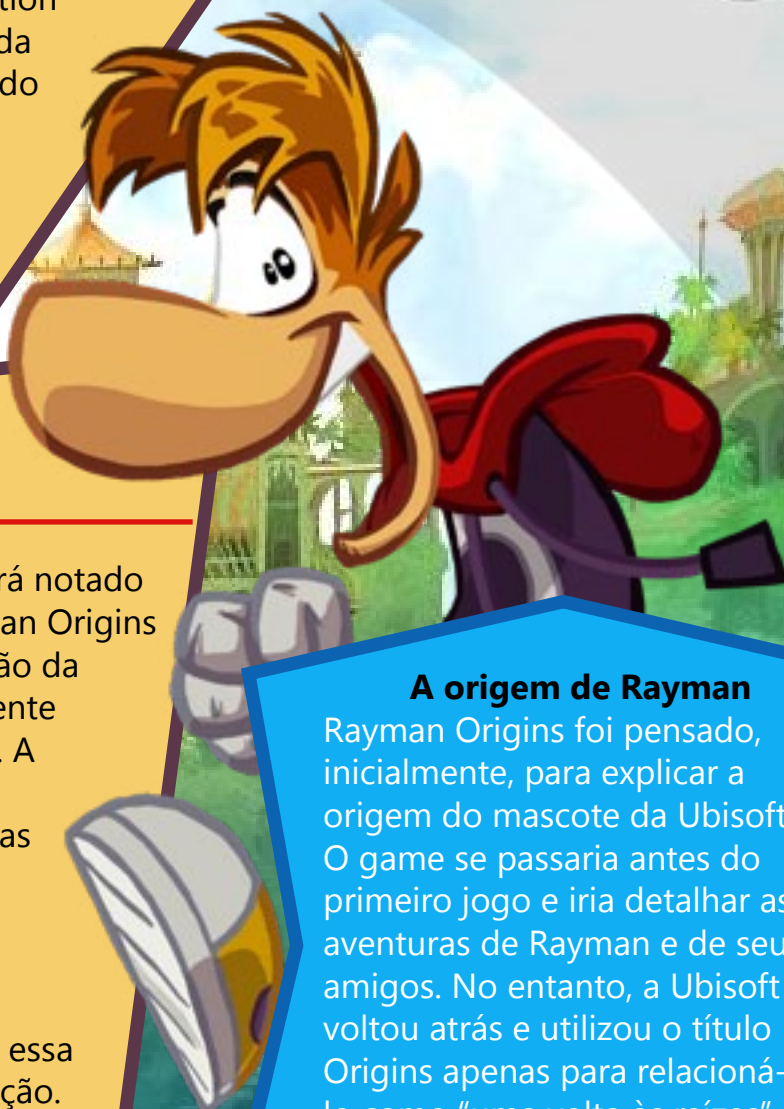
Rayman Origins foi anunciado na E3 de 2010 para comemorar os 15 anos do personagem. Os rumores de que o criador de Rayman, Michel Ancel, deixara a Ubisoft e, juntamente, outro projeto da empresa fora desmentido no evento. Ancel estava trabalhando em outro estúdio, voltado unicamente para jogo do mascote. Durante o evento, a Ubisoft anunciou que o game seria lançado em várias partes, seguindo a mesma fórmula de Sonic: The Hedgehog 4, que era baixado das lojas virtuais do Xbox 360 e PlayStation 3. Para as outras plataformas, inclusive da Nintendo, a empresa estava considerando a possibilidade. Por fim, o projeto foi adiado e lançado completo para todos os consoles, trazendo as principais características que fizeram Rayman se destacar durante esses quinze anos.

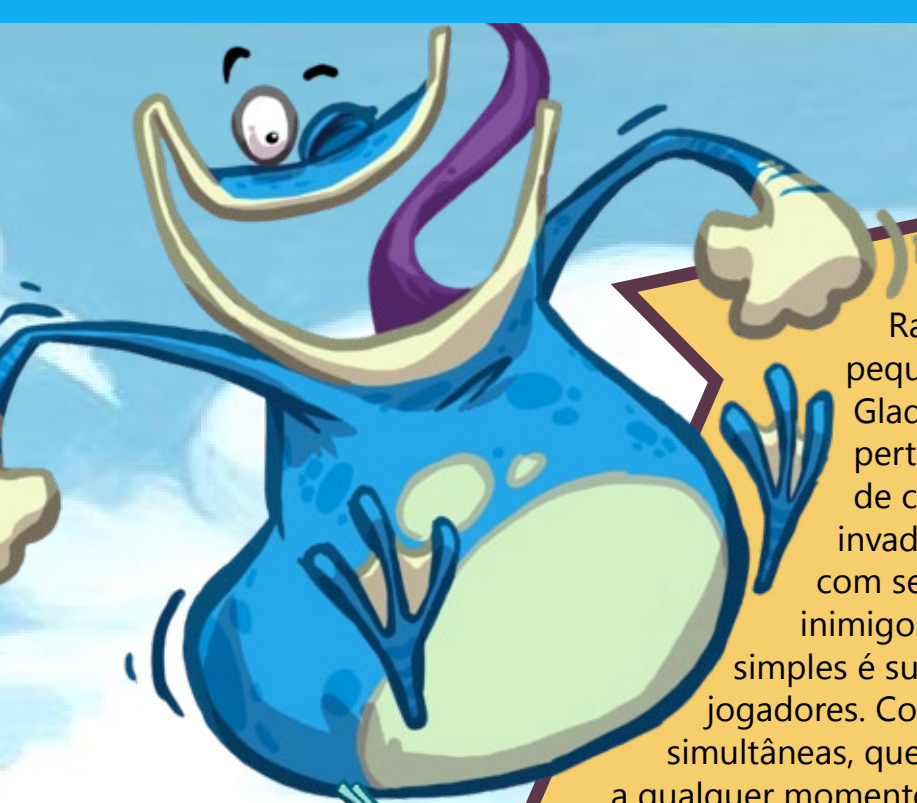
## O "Ray" da plataforma no Wii

O primeiro detalhe que, certamente, será notado pelos jogadores é a parte gráfica. Rayman Origins é visualmente incrível e lindo. A utilização da engine UbiArt, desenvolvida especialmente para o game, apresenta cores vibrantes. A versão para o Wii pode não ter a alta definição dos consoles concorrentes, mas o visual brilha e se destaca igualmente. Tudo parece que foi desenhado à mão e os personagens seguem um estilo cartunescos, semelhante aos desenhos animados e com um toque de humor. E essa referência é perceptível logo na introdução.

### A origem de Rayman

Rayman Origins foi pensado, inicialmente, para explicar a origem do mascote da Ubisoft. O game se passaria antes do primeiro jogo e iria detalhar as aventuras de Rayman e de seus amigos. No entanto, a Ubisoft voltou atrás e utilizou o título Origins apenas para relacioná-lo como "uma volta às raízes".





Rayman, seu melhor amigo Globox e os pequenos Teensy estão descansando em Glade of Dreams, porém, o ronco deles perturba uma velha, que lança um exército de criaturas conhecidas como Darktoons, invadindo o local. Rayman, juntamente com seus amigos, precisam acabar com os inimigos e salvar Glade of Dreams. O enredo simples é suficiente para divertir a todos os jogadores. Com suporte para até quatro pessoas simultâneas, que podem entrar ou sair da partida a qualquer momento, assemelha-se muito ao visto em New Super Mario Bros. Wii e Kirby's Return to Dream Land.



Rayman Origins é acessível a todos. É possível jogar com a combinação Wii Remote e Nunchuk ou somente com o Remote na horizontal. Os Controles precisos e rápidos proporcionam um gameplay competente. Mesmo que não haja um marcador de vidas ou barra de energia, como nos jogos de plataforma tradicionais, isso não significa que o game é fácil. Rayman é desafiador na medida certa: o personagem morre ao apanhar uma única vez. Entretanto, é possível encontrar um coração que permite ao herói sofrer dano e "não passar dessa para uma melhor". Além disso, as fases são divididas em seções, ou seja, se você morrer recomeçará do início da mesma seção.

Duas características importantes que estendem a vida útil do game, garantindo mais desafios, são as habilidades que Rayman ganha durante a aventura e as passagens secretas. Conforme o jogador progride, recebe novas habilidades, como, por exemplo, golpear inimigos, deslizar no ar durante saltos e várias outras que permitem revisitar as fases para descobrir novas áreas antes inacessíveis.



Se você gostou de Donkey Kong Country Returns, com suas passagens bônus escondidas, saiba que Rayman possui essa característica. Há saídas ocultas que levam aos locais onde estão os Electoons, pequenos seres aprisionados. Libertá-los é um dos requisitos que permitem desbloquear personagens controláveis e acessar novas fases. Encontrar os Electoons exige atenção, pois além de estarem bem escondidos, eles "soltam" um singelo "help" para indicar que estão próximos.

Além da busca pelos Electoons, durante as fases, é necessário recolher os Lums ao derrotar os inimigos. Se recolher o número exigido de cada estágio, receberá uma medalha. Terminada cada fase, um desafio Time Trial é para que o jogador conclua-o antes do tempo acabar. Desafio é o que não falta em Rayman Origins.

O áudio é totalmente agradável e animado. As músicas são viciantes e demonstram todo o cuidado que a Ubisoft teve com o game, destacando o excelente trabalho do compositor Christophe Héral. Possivelmente, o único detalhe que pode desagradar aos jogadores mais exigentes é que ele sofre do mesmo mal do game do gorilão engravatado do Wii: os chefes são previsíveis e fáceis demais.

## De volta às origens com originalidade

Rayman Origins é indispensável para fãs saudosistas do personagem, que gostam do gênero plataforma e também para iniciantes. Acessível, desafiador na medida certa e brilhante. É a aventura de Rayman que resgata o brilho dos primeiros games do mascote da Ubisoft e acrescenta novidades que fazem dele essencial para os donos do Wii. Acredite: é um dos melhores jogos side-scrolling dos últimos anos, se não o melhor. Aproveite que você já terminou The Legend of Zelda: Skyward Sword, que o Wii está sem lançamentos expressivos, e dê uma chance ao personagem sem braços e sem pernas. Só não dê uma de "João-sem-braço" e não diga que não avisamos que é um excelente game 2D.

### A arca do tesouro

Em cada mundo há uma fase especial desbloqueável, no qual é preciso correr atrás de um baú com tesouros. Essas fases são desafiadoras e te recompensam com um Ruby Tooth. Se coletar todos, irá liberar a desafiadora Land of the Livid Dead.

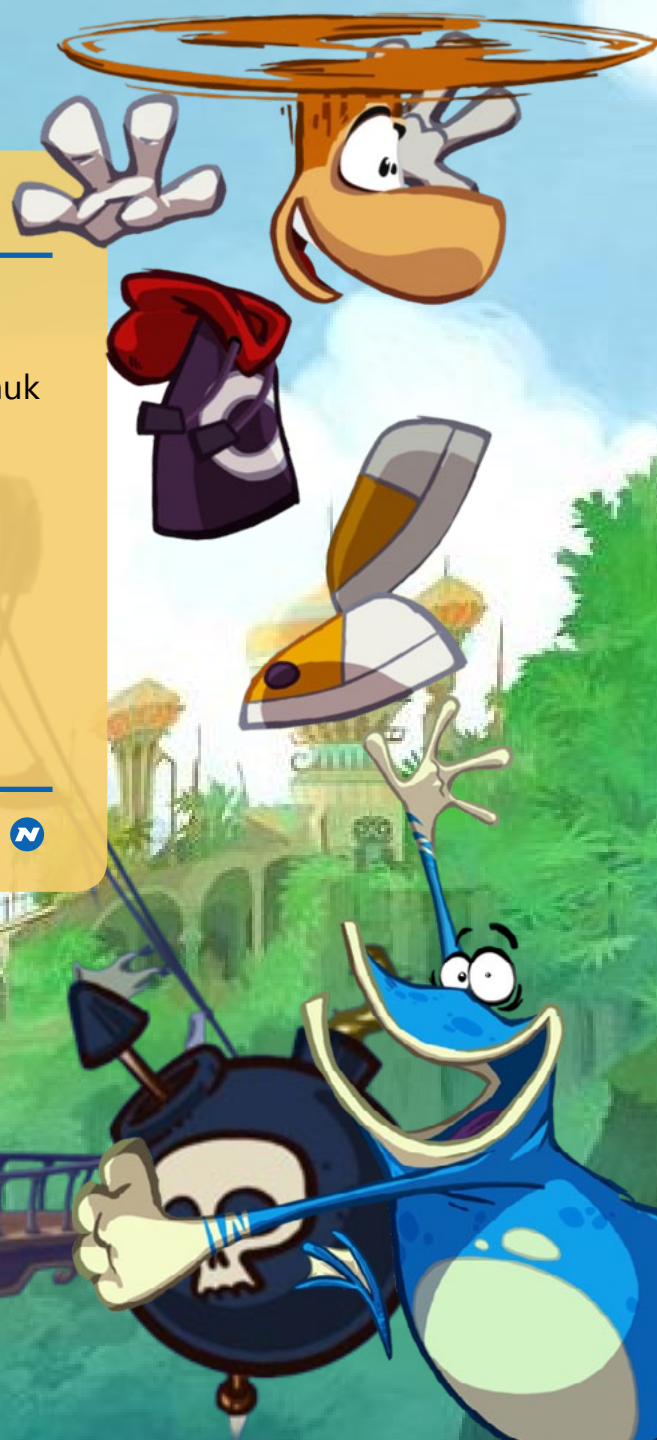


## Prós

- Visual lindo e bem trabalhado;
- Controles precisos e eficientes;
- Uso da combinação Wii Remote + Nunchuk ou apenas Wii Remote na horizontal;
- Suporte multiplayer para até quatro jogadores;
- Vários desafios que estendem a vida útil do game;
- Áudio viciante e competente.

## Contras

- Chefes fáceis e previsíveis.



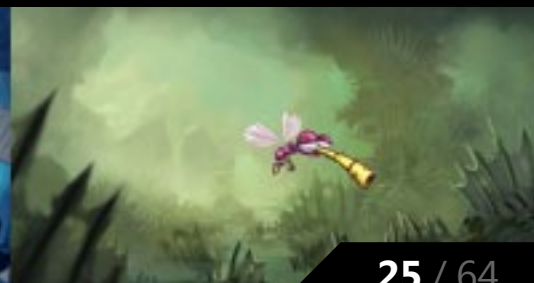
NOTA FINAL

9.5

Rayman Origins (Wii)

Gráficos 10 | Som 9.0

Jogabilidade 9.5 | Diversão 9.5



# FICTION

## Camisetas Gamísticas



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



Wii

Análise

# THE ADVENTURES OF TINTIN

## THE GAME

por **Jaime Ninice**

Revisão: Bruna Lima

Diagramação: Tiffany B. Silva

Baseado no filme "As Aventuras de TinTin", que estreou no Brasil no final do mês de janeiro, *The Adventures of TinTin: The Game* aproveita ideias originais de um enredo clássico e as utiliza em um completo e fascinante game à la Indiana Jones. Prepare-se para uma jornada de aventuras e mistérios em busca de tesouros com seus amigos viajantes, a bordo de uma das melhores adaptações de games baseados em filmes dos últimos tempos!

(como é conhecido no Brasil), um jovem repórter de Bruxelas que após comprar uma bela réplica de um navio, o *Licorne*, se vê envolto em muitas perseguições e mistérios acerca de sua história. Estas situações o motivam a solucionar e encontrar o tal segredo do tesouro escondido, e que futuramente possa ser usado como uma de suas matérias jornalísticas.

### Uma história e muitas novidades

O Segredo do Unicórnio (*Licorne* no original), subtítulo pelo qual o jogo se baseia, conta a história de TinTin

O conto é baseado na famosa história do escritor belga Georges Prosper Remi, mais conhecido como Hergé – uma síntese com as iniciais de seu nome profissional, Remi Georges. Fora escrito numa época de ocupação da Bélgica, em que o autor estava sendo acusado de colaborar com o regime nazista por escrever para um jornal alemão. Assim, portanto, trata-se de uma história mais clássica e politicamente neutra do que de suas passadas críticas ao sistema rígido existente.

Por ter sido produzido na companhia dos diretores do filme, o game segue



o roteiro principal, mas também possui muitos extras ao apresentar fatos que se desenrolam com peculiaridades bem distintas ao que é visto nas telas dos cinemas. Alguns momentos, de certa forma, servem para ajudar na progressão de uma aventura interativa, além de trazerem diversão a mais por propiciar um novo modo de contar a trama.

## Beleza Incidental

É de se notar que o game, assim como o filme, utiliza sonoridades orquestradas, resgatando as características do longa, e que portanto estas se configuram antes como música incidental do que trilha sonora de games, dando todo aquele climão de filme épico e de descobertas e mistérios.

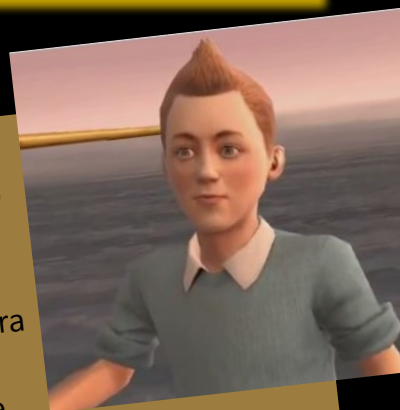
Aqui o som dá o “tom” da aventura. Alguns aspectos sonoros possuem características de momentos tensos, e outros mantêm um clima aventureiro e imponente, sempre se referindo aos diferentes momentos do jogo. Muitas vezes a predominância de sirenes e alguns sinos remontam à época antiga na qual se passava o desenho, mas sem perder sua originalidade e concordância com o título desta aventura sobre mares e navios. Ainda falando sobre os aspectos técnicos, foi realizado um ótimo trabalho de dublagem, que, aliado às inúmeras CGs, fazem com que o jogador se sinta no telão assistindo a um filme

caracterizado por momentos aventureiros, que lembram “Indiana Jones” em junção com a série Professor Layton e seus enigmas.

A beleza gráfica também é um ponto a ser observado. Mesmo não possuindo todos os recursos exuberantes de Motion Capture e de realidade gráfica vistos no cinema,



**TinTim** – Por ser um jornalista viajante, está sempre envolvido nas mais variadas histórias e confusões. Tem espírito aventureiro e coragem de sobra para embarcar em perigosas situações e aventuras, sempre ao lado dos seus amigos.



o jogo cumpre bem seu papel ao transmitir de maneira muito satisfatória conteúdos emocionantes e qualitativos de cada ambiente vivo do jogo. Você visitará localidades tais como o Mercado de Pulgas, o Castelo de Moulinsart, a cidade no meio do deserto de Bagghar, entre outros por onde a aventura irá se passar.

## **"Grumetezinho dos Diabos!"**

Uma das adições mais interessantes e bem vindas ao game, pelo menos para nós brasileiros, é a opção de legendas em português do Brasil. As conversas são elementos primordiais na aventura e estão presentes na maior parte dela. Para melhor entendimento – tanto das frases proferidas pelo capitão Haddock nos seus surtos de loucura quanto pelo bate-papo ouvido ao adentrar um local - não tem como não rir de palavras gritantes ao atacar inimigos, como "Bandidos!", "Brontossauro!", "Filusteiro!", "Pudim Estragado!", entre outras tantas. Muitas conversas reais entre empregados, e suas confissões antes dos momentos de ação, também estão presentes, e revelam a personalidade dos inúmeros inimigos que você irá enfrentar.



**Milu** – Cãozinho da raça Fox Terrier, é também o principal amigo e confidente de TinTin. Nos desenhos é tido como a mente racional de toda a história por apresentar sempre os seus pontos de vista e narrações por meio de pensamento.



## **Jogabilidade Impecável**

The Adventures of TinTin se destaca pela sua ótima jogabilidade. Construída de maneira bem dinâmica, permite ao jogador realizar todas as manobras mais comuns utilizadas nos games de plataforma e ação, tais como saltos longos que lembram Donkey Kong Country Returns, botões em contexto, coleta e mira de itens, ataques, passagem por localidades estreitas, etc.

Você controlará TinTin na aventura principal, e também seus amigos Milu e Haddock. Em certas partes serão requisitadas as habilidades explorativas de seu fiel cão, além de outras que ficam a cargo do alcoólico Capitão Haddock - quando de seus momentos de surto ao sentir falta da bebida - e que propiciarão lutas com espadas muito agitadas, auxiliadas pelo uso do Motion Plus (opcional ao game).

**Capitão Haddock** – É visto como um descendente direto do grande cavaleiro real Sir Francis Haddock, pela sua linha cronológica e também por possuir lembranças deste em certos momentos. Vive aprisionado em seu próprio navio até a chegada de TinTin e Milu.





As cenas de fase do game cumprem bem o papel do estilo 2.5D, que mistura jogabilidade lateral com momentos mais livres de exploração e de batalhas. O jogo se divide em 3 partes, a saber, o modo principal que segue a história do filme; o multiplayer para até dois jogadores, revivendo as viagens loucas por dentro da mente do Capitão Haddock, em que prevalecem disputas pela coleta de moedas e na resolução em conjunto de enigmas; e nos famosos Desafios, onde momentos de luta com espadas, voos em mini aviões e corridas a bordo de um SideCar, vistas na aventura principal, podem ser revividas à parte, com o objetivo de bater recordes e vencer progressivos níveis de dificuldade.



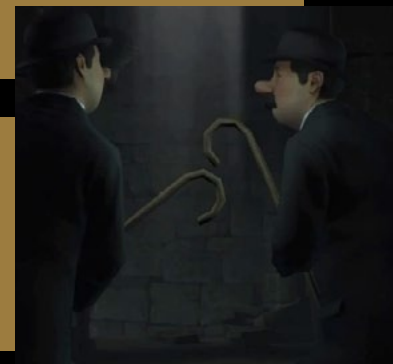
**Bianca Castafiore** – Cantora lírica internacionalmente famosa, adora cantar para o público e é o principal motivo de afastamento do Capitão Haddock, que não suporta sua voz. É capaz de quebrar todos os tipos de vidros que estiverem próximos ao atingir as notas mais agudas, nos momentos ápices dos concertos.





**Omar Ben Salaad** – O inimigo principal de TinTin. Conhecido por ser um grande colecionador de réplicas e amante da música clássica, em especial do canto operístico, possui um enorme respeito pelas pessoas na cidade, e também um grande palácio na cidade de Bagghar, encontrada no meio de um grande deserto visto no game.

**Dupond e Dupont** – Dois hilários detetives de Scotland Yard que estão sempre se confundindo e se enrolando com as mais simples situações de investigação. Aparentam ser irmãos, mas guardam entre si uma diferença básica: o contorno de seus bigodes!



**The Adventures of TinTin: The Game** abre um espaço ao servir de exemplo para muitos dos jogos que são adaptações de filmes. O jogo baseado na aventura, assim como no passado, com seus quadrinhos, desenhos e filmes, volta com toda a sua personalidade carismática e se mostra instigante e desafiador ao atravessar a barreira dos games de sucesso, tão difícil de alcançar hoje em dia.



## Prós

- Enredo muito bem humorado e cativante com capacidade de "prender o jogador do início ao fim";
- Ótima roupagem visual e sonora;
- Elementos extras muito bem vindos complementam o pacote.



## Contras

- A aventura principal poderia durar um pouco mais;
- Pouca Variação na estrutura de inimigos e chefões.

NOTA FINAL

**8.0**

**The Adventures of TinTin (Wii)**

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

3DS

# RESIDENT EVIL<sup>®</sup>

## REVELATIONS

Uma das características mais marcantes da série Resident Evil vinha sendo perdida cada vez mais a cada novo jogo lançado: a sensação de medo, de terror. Aos poucos, a série vinha deixando de ser um survival horror e se aproximava de ser um shooter genérico. O terror estava dando lugar à ação, e isso desagradou a grande parte do público fã das histórias de Jill e Chris.

por **Rodrigo Estevam**

Revisão: Alberto Canen

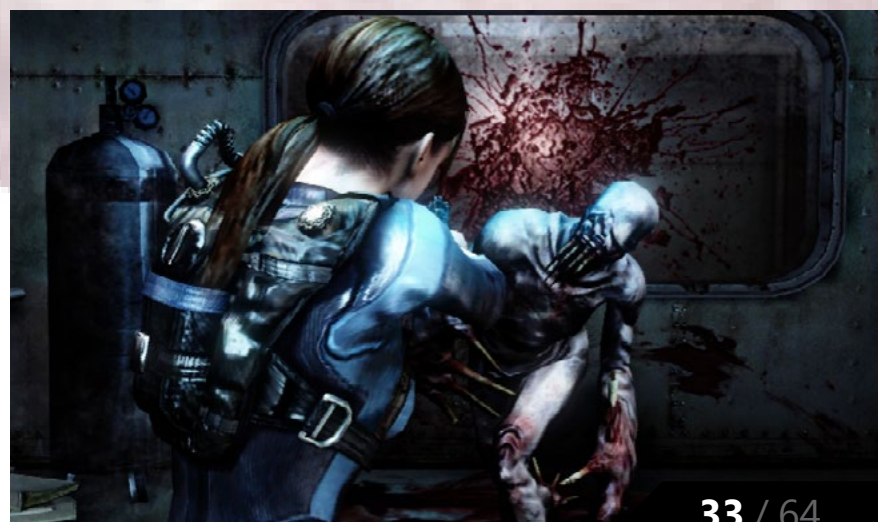
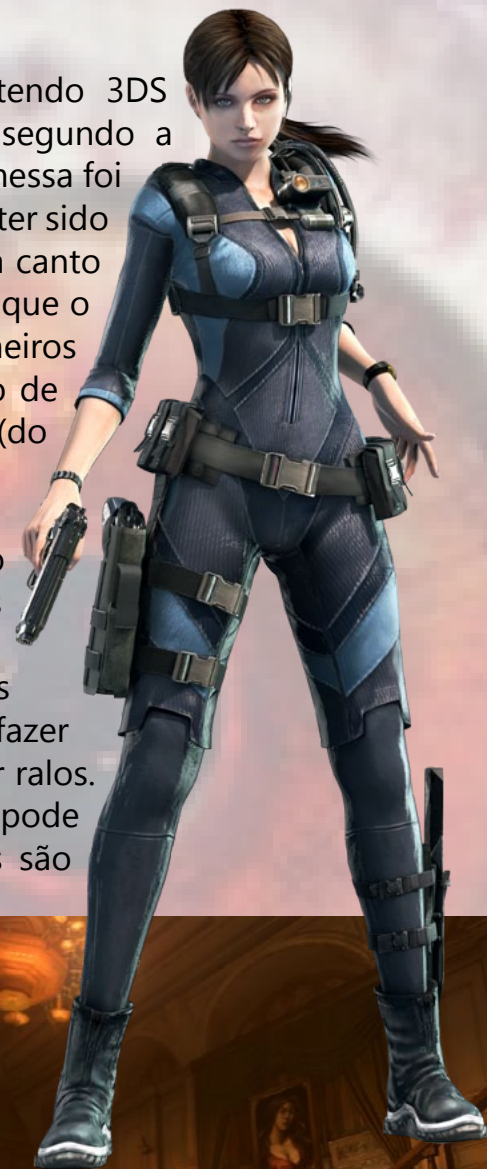
Diagramação: Paula Travancas

Quando o lançamento de um novo Resident Evil, para Nintendo 3DS foi anunciado, a Capcom fez uma promessa para seus fãs; segundo a desenvolvedora, o terror estaria de volta em REvelations. E a promessa foi cumprida: toda a ambientação a bordo do Queen Zenobia parece ter sido criada com o intuito de criar uma atmosfera claustrofóbica, cada canto parece potencialmente perigoso e assustador. Os momentos em que o jogador controla Jill são como uma grande homenagem aos primeiros jogos da série: diversas salas do navio, por se tratar de cruzeiro de luxo, lembram e muito os ambientes vistos na Mansão Arklay (do primeiro Resident Evil).

Não é nada difícil se pegar com aquela sensação de medo ao entrar em uma sala mal iluminada, ou quando o tom das músicas simplesmente muda. Ou, pior ainda, quando as coisas estão calmas demais. Isso sem contar que os Oozes, como são conhecidos os homens infectados pelo T-Abyss, têm a capacidade de se liquefazer e, dessa forma, circular por tubos de ventilação e até mesmo por ralos. É isso aí, nenhuma sala pode ser segura quando seu inimigo pode simplesmente deslizar por debaixo da porta. E olha que esses são apenas alguns exemplos.

## Uma nova ameaça

Um dos jogos mais aguardados desde o anúncio do 3DS, Resident Evil Revelations conta a história de como a BSAA se firmou como uma força mundial de combate ao bio-terrorismo. Depois de 11 anos de trabalho duro, finalmente era inaugurada a cidade flutuante de Terragrigia, construída para ser a primeira cidade do mundo a suprir sua população unicamente com energia solar. Porém, no ano de 2004, o grupo terrorista conhecido como Il Veltro lançou um ataque sobre a cidade fazendo uso de armas bio-orgânicas, os B.O.W.s.





Foi a primeira vez que a existência desse tipo de arma veio a público. Após o caos ter sido instaurado na cidade, o líder da FBC (Federal Bioterrorism Commission), uma organização secreta financiada pelo governo europeu que visa o combate ao bioterrorismo, ordenou que o satélite usado para ajudar a abastecer a cidade com energia solar focasse toda a sua potência em direção à cidade, transformando-se em uma arma. Em poucos minutos, Terragrigia foi totalmente destruída junto de todos os sinais de armas bio-orgânicas, vírus e do grupo terrorista Il Veltro. Esse evento ficou conhecido mundialmente como o "Pânico em Terragrigia".

Falando em vírus, em REvelations não combatemos zumbis propriamente ditos. Cientistas desenvolveram um novo vírus, que misturava o T-Vírus com

características de um parasita encontrado nas profundezas do mar. Essa nova arma-biológica ficou conhecida como T-Abyss. Anos depois do incidente em Terragrigia, estranhas criaturas começam a ser encontradas na costa do mediterrâneo. Jill Valentine e seu atual parceiro, Parker Luciani, são enviados para investigar, e logo descobrem que Chris e sua parceira Jéssica perderam contato com o Quartel General da BSAA em algum ponto no meio do mediterrâneo, levando a crer que poderiam estar em um navio. A dupla parte, então, para o meio do mar e encontra o navio conhecido como Queen Zenobia. E é aí que começa a história de Resident Evil: Revelations.

## Anteriormente, em Resident Evil Revelations

Por se tratar de um jogo para console portátil, REvelations traz um sistema de autosaves que caiu como uma luva; não é mais necessário correr atrás de máquinas de escrever para salvar o seu progresso, o jogo faz isso por você. Além disso, a história é dividida em vários capítulos de forma bastante semelhante à vista em Resident Evil 5. Mas o legal mesmo é que agora o jogo conta com um resumo da história a cada início de capítulo (ou a cada vez que o jogador liga o jogo novamente) com direto a um "Previously on Resident Evil Revelations" e tudo! Sensacional! Sensacional!



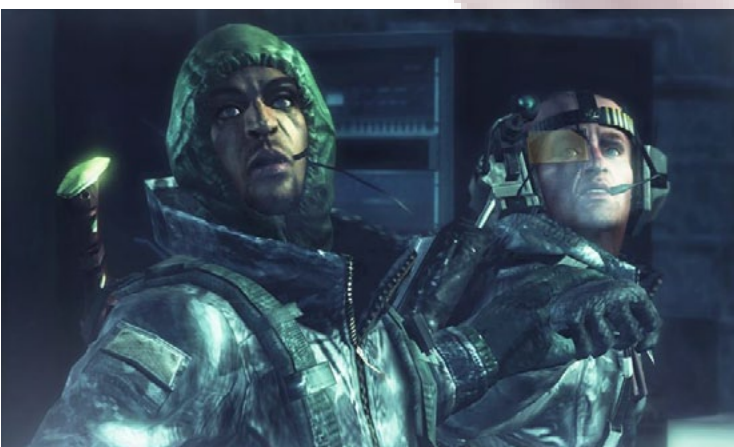
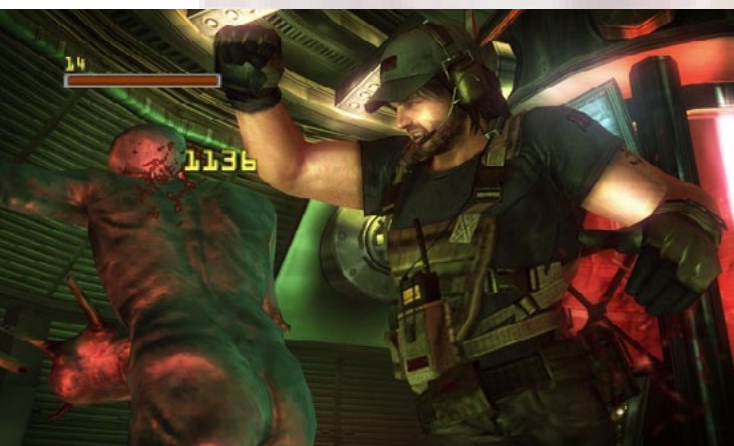


## Ação e novidades na medida certa

Apesar de uma grande quantidade de fãs terem reclamado do fato de que Resident Evil 4 e 5 serem jogos muito mais rápidos, focados demais na ação, o novo esquema de jogabilidade agradou a muita gente. E, sabendo disso, a Capcom não poderia simplesmente deixar esse seu novo público de lado; em REvelations, quando o jogador não está no controle de Jill, a coisa toda fica muito mais frenética. Durante as fases protagonizadas por Chris, os ambientes são, geralmente, áreas abertas e repletas de inimigos por todos os lados. Também há vários momentos em que o foco da história sai um pouco do Queen Zenobia e o jogador encarna personagens como os carismáticos Quint e Keith. Sem contar os flashbacks que ajudam bastante a contar toda a história.

Alguns novos elementos foram adicionados para ajudar a tornar a experiência de jogo mais interessante e imersiva. Um bom exemplo é o Genesis Scanner, um aparelho capaz de encontrar determinados itens escondidos no cenário. Algo assim cai muito bem em um jogo onde sua munição pode acabar a qualquer momento. Além disso, ele tem a função de tornar o jogo um pouco mais exploratório, visto que fatalmente o jogador vai ser pegar escaneando cada pedacinho de cada sala que visitar em busca de ervas ou munição.

Outra adição muito bem vinda foi o uso da tela de toque não apenas para trocar de armas e ver o mini-mapa, como Resident Evil: The Mercenaries 3D, mas também para acessar o menu de itens e visualizar o mapa completo do cenário em um modelo em 3D. Também é possível mudar a arma secundária, podendo escolher entre uma faca e diversos tipos de bombas, e alternar entre as armas principais e o Scanner com apenas um toque.



O modo Mercenaries, que vinha marcando presença em todos os jogos principais da série desde RE3, ficou de fora em REvelations. Mas isso já era de se esperar, visto que esse modo de jogo ganhou seu próprio game para 3DS no ano passado. Porém, REvelations tem um modo multiplayer tão bom quanto o tradicional modo dos mercenários: dessa vez os jogadores poderão cooperar no RAID Mode. Aqui não há a habitual corrida contra o tempo, pelo menos não de forma explícita; o objetivo no coop de REvelations é derrotar os inimigos de forma rápida, errando o menor número de tiros e levando o mínimo de dano possível. Grande parte do elenco do jogo está disponível no RAID mode, e a maioria tem ao menos um traje variante. Esse modo está disponível não apenas em rede local ou online, mas também no modo single player.

## O direcional extra

Muito se falou quando a Nintendo anunciou um novo acessório que acrescentaria um Circle Pad extra ao 3DS visando melhorar a experiência de jogo em alguns games específicos. Em RE, por exemplo, um segundo direcional seria de grande ajuda na hora de mirar, assim como é feito nos controles dos consoles de mesa. Várias pessoas reclamaram dizendo que o acessório era desnecessário e/ou que deveriam ter pensado nisso antes de lançar o portátil com apenas um direcional.

Polêmicas à parte, a utilização do Circle Pad Pro torna toda a experiência de jogo ainda mais intuitiva, principalmente no que diz respeito a andar e atirar ao mesmo tempo. REvelations tem suporte ao novo acessório, mas o uso dele não é obrigatório. Testamos o jogo com e sem o direcional extra, e constatamos que, apesar de o acessório melhorar bastante a jogabilidade, o seu uso não é imprescindível. É perfeitamente possível jogar com apenas um direcional, principalmente após algumas horas de jogo. Mas que tudo fica mais fácil com dois analógicos, fica.

## Os gráficos e as conquistas

Desde o momento em que as primeiras imagens do jogo começaram a pipocar internet a fora, já era possível perceber que REvelations tinha potencial para ser o jogo mais bonito do 3DS. O acabamento gráfico não apenas dos cenários e personagens, mas também das cutscenes chamaram a atenção para o poder que o 3DS tinha para exibir gráficos de boa qualidade. Pode parecer exagero, mas o jogo é facilmente comparável aos consoles HD, pelo menos graficamente falando. Tudo é muito detalhado, muito bonito. O único “porém” talvez seja a falta de movimentação facial dos personagens in-game, mesmo quando estão dialogando.


O sistema de conquistas do jogo funciona de um jeito bastante interessante: algumas ações feitas pelo jogador no modo campanha refletirão diretamente no modo cooperativo e vice-versa. Ou seja, se você conseguir completar o objetivo mostrado em uma das missões do modo RAID pode ser que você receba munição extra para o modo campanha. Ou uma erva, ou uma arma. Encontrar pessoas via StreetPass também rende alguns suprimentos, representados por um paraquedas com uma exclamação. Outra coisa muito interessante é que quando duas pessoas jogarem juntas no modo RAID, elas aparecerão nos cartuchos um do outro como B.O.W.s com direito a cartinha pedindo misericórdia e tudo!



## Vale a pena jogar de novo

Ao término do modo normal da campanha, o jogo abre a possibilidade de reviver a história em um modo com um nível de dificuldade um pouco elevado, o Hell Mode. Aqui, a quantidade de munição disponível nos cenários cai drasticamente, além de os inimigos serem mais resistentes e causarem mais dano. Pra compensar um pouco essa dificuldade acima da média, todo o seu armamento e munição são herdados do jogo anterior.

Com REvelations, a Capcom conseguiu atingir (e agradar) a todos os públicos de Resident Evil: aqueles que veneram o terror, os que adoram ação e, como não poderia deixar de ser, aqueles que adoram um bom jogo. E é exatamente isso REvelations é, um jogo que consegue equilibrar muito bem diferentes ritmos de jogabilidade, sustentado por uma história digna de um jogo da série principal. Depois de terminado o modo campanha é que se percebe que os desenvolvedores não estavam brincando quando disseram que REvelations poderia muito bem carregar um número em seu nome e ser um dos jogos da série principal.

Com um gameplay bem balanceado, personagens interessantes e cativantes, várias reviravoltas e uma história cinematográfica, Resident Evil Revelations se firma não apenas como um dos melhores jogos do 3DS, mas também como um dos melhores Resident Evil lançados até hoje. 



### Prós

- Ótimos gráficos
- Jogabilidade simples
- O retorno do terror à série
- Boa dosagem de ação
- Belíssimas cutscenes
- Suporte ao Circle Pad Pro



### Contras

- Alguns slowdowns durante os autosaves
- Inimigos pouco variados e bastante repetitivos
- O modo principal poderia ser um pouco mais longo

NOTA FINAL

9.0

**Resident Evil Revelations**  
(Nintendo 3DS)

Gráficos **9.5** | Som **9.0**  
Jogabilidade **9.0** | Diversão **9.0**

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



**PLAYSTATION  
BLAST**

www.playstationblast.com.br

**PS VITA**  
O PORTÁTIL DO  
LANÇAMENTO  
E O FUTURO

PROMESSAS DO PS3 PARA  
**2012**

Conheça a **Revista PlayStation Blast**.

# PAPER WARS: CANNON FODDER

por **Alberto Canen**

Revisão: Alex Sandro

Diagramação: Tiffany B. Silva

A produtora do jogo, a iFun4all, valeu-se de uma forma interessante e divertida de marketing, usando psicologia reversa, na qual ela busca um resultado positivo ao lançar uma sugestão negativa. Segunda sua campanha, ela é uma das piores desenvolvedoras do mundo, "consistindo de uns poucos bêbados que ficam vagando por aldeias remotas na Europa". Continua, relatando que o seu objetivo "é criar jogos verdadeiramente terríveis, com a máxima aspiração de criar o pior jogo de todos os tempos." Naturalmente, essa não é a sua verdadeira intenção, pois se fosse, teria falhado miseravelmente ao desenvolver Paper Wars: Cannon Fodder, até porque se o jogo não é o melhor de todos os tempos, está longe de ser o pior.

## Um conceito antigo

A ideia, segundo os desenvolvedores, foi de fazer um jogo estilo tower defense, mas reverter o conceito. Nesse tipo de game, o normal é colocar as torres onde bem entender, ao que elas já começam a atirar automaticamente. Em Paper Wars, a torre, ou melhor, o seu tanque, já está posicionado e é o jogador quem irá atirar, apontando com o Wiimote os locais onde o tiro irá cair e causar a explosão. Essa ideia toda não é exatamente original, basta voltamos um "pouco" no tempo (não literalmente!). Na época do Atari, o jogo Missile Comanda (1980) já fazia uso dessa forma de jogar. No lugar de buscar imagens mais complexas, como muitos jogos atuais, a estética do game foi refletida diretamente pelo seu nome, "Guerras de



Papel". Os inimigos, seu tanque e as explosões são todos feitos como se fossem desenhados em pequenos pedaços de papel e postados diretamente no campo de guerra. Os menus, medidores e contadores também seguem essa mesma forma, que é simples, mas não chega a ser do nível do Atari (longe disso).

## Velocidade, resistência e estratégia

O jogo agrega um bom valor de estratégia ao não permitir que o jogador atire incessantemente. É necessário, antes, carregar o tiro, segurando o botão A (tiros normais) ou B (tiros especiais). Quanto mais tempo segurando maior será a explosão, que pode ser verificado por um medidor de primeira parte vermelha e segunda verde. O primeiro momento serve como tempo mínimo que se deve segurar o botão, impedindo, dessa forma, que se atire sem pensar. Há ainda os power-ups, que aparecem no campo da guerra, no local em que inimigos foram explodidos. Eles aparecem aleatoriamente, e podem ser minas terrestres - sendo explodidas pelo jogador quando este bem entender -, relógios, que deixam os inimigos mais lentos, e até mesmo um ataque aéreo em diversos pontos do local de luta. Os soldados podem ser mais rápidos ou mais resistentes. O que acrescenta ainda mais no quesito estratégia, pois para os mais resistentes, não basta usar a explosão mínima, diferente dos mais rápidos, que não precisam da explosão máxima.

## Campanha e sobrevivência

Existem três modos de campanha: Classic, Winter Assault e Cyber Wars. Cada uma possui 28 fases, com 3 níveis de dificuldade, e podem participar até 4 jogadores em modo cooperativo local (infelizmente não há modo online). O objetivo é explodir os soldados inimigos antes que eles consigam atravessar a tela, da direita para a esquerda. Existe um número preestabelecido de soldados a serem



derrotados, da mesma forma que existe um número máximo deles que podem passar para o outro lado sem que o jogo chegue ao game over. Há, também, um modo Survival para cada um dos tipos de campanha. Neles, o jogador deve explodir a maior quantidade de inimigos antes que um determinado número deles atravesse a tela. No mais, não há diferenças em relação ao modo Campaign, mas é uma boa forma de competir pelo recorde de inimigos abatidos.



**O pior jogo de todos os tempos?**  
 Longe de ser o pior, e também o melhor, jogo de todos os tempos, Paper Wars: Cannon Fodder garante algumas boas horas de diversão, principalmente se jogado com os amigos, pois, além de a brincadeira ficar melhor em grupo, ainda aumenta as chances de vencer a guerra, que em alguns momentos pode ser bem difícil.

# MUTANT MUDDS™

por **Rafael Neves**

Revisão: Alex Sandro

Diagramação: Tiffany Silva

“Pixel”. Para alguns, o nome da menor representação gráfica de uma imagem. Para outros, algo que os visuais poligonais já esmagaram com orgulho. Mas para os mais saudosistas, é uma verdadeira paixão! Mutant Mudds é mais um dos jogos obrigatórios do eShop, ainda mais se você compartilha da adoração pelo estilo retrô dos games. Com um nível de dificuldade que nos remete aos títulos para NES e uma música monofônica tocante, Mutant Mudds é uma obra-prima. E o melhor: mostra que games 2D também podem tirar proveito do efeito tridimensional do 3DS.

Assim como Super Mario Sunshine (GC) e Fluidity (WiiWare), Mutant Mudds é mais um dos games que usa a água como conceito fundamental de gameplay. O composto é a munição da arma e do jetpack de Max, um valente herói que embarcará numa intricada jornada para dissolver todos os maléficos Mudds. Em uma tradicional mecânica de side-scrolling, você estará no comando do tal Max. Para fazê-lo saltar, atirar e ativar a propulsão do jetpack, apenas dois botões são necessários: B e Y, respectivamente (ou A e X). Movimentar o personagem é feito facilmente pelo Circle Pad, embora também seja perfeitamente possível usar o direcional digital.

Há 40 fases no jogo, que trazem cenários como campos gramados, calabouços vulcânicos, paisagens gélidas e dimensões paralelas.



Estas últimas são opcionais e acessíveis através de portas escondidas na fase: há a G-Zone (inspiradas na monocromática tela do Game Boy) e a V-Zone (referência ao visual preto e vermelho do Virtual Boy), cujas iniciais revelam as inspirações pelas duas antigas plataformas. Nestes momentos, o game se torna especialmente difícil. Não que o resto da fase já não seja desafiador: não há checkpoints e você tem pouquíssimos corações de vida. Felizmente, as vidas são infinitas. Infelizmente, o limite de tempo de cada fase atrapalha bastante a exploração minuciosa dos cenários, pois quando os segundos chegam ao fim, é game over! Talvez o diferencial do game seja o uso de três camadas para estruturar a jogatina. Em determinados momentos, você encontrará painéis no chão que poderão colocar Max em uma camada mais próxima da tela ou no plano de fundo das fases. É um conceito bem legal, embora não seja exatamente original. Neste quesito, o efeito 3D funciona muito bem! Embora seja possível jogar com ele desligado, vale a pena usufruir dele para ter perfeitas e reais noções de profundidade. A parte artística de *Mutant Mudds* é um capítulo à parte. A *Renegade Kid* apostou num visual bidimensional que é um tributo à cultura 8 e 16-bits. Tudo é bem construído e com um estilo bem geométrico, embora os cenários não apresentem nenhuma temática nova. As músicas trazem o monofônico efeito chiptune em suas composições. Mesmo com games abusando de canções orquestradas, é incrível reviver este viciante estilo de música que ficará em sua cabeça de um jeito ou de outro. Todo esse tom saudosista, no entanto, revela a falta de criatividade do título. A impressão que se tem é que a *Renegade Kid* apostou em todos os aspectos que fariam o jogo bom, mas não arriscou em nenhum diferencial. Não há relevância alguma na história, os power-ups se resumem a meros upgrades



da arma ou jetpack de Max (nada que mude substancialmente a experiência de jogo) e os cenários também não trazem nada que já não tenhamos visto. Mas não se enganem, *Mutant Mudds* traz à tona o estilo retrô em fases repletas de desafio e caminhos secretos. Não há como não dizer que é um game bem divertido e prático. O preço de R\$14,99 pode ser um pouco maior que o valor de outros sucessos como *Pushmo*, mas não deixa de ser um bom investimento.

**Para quem não sabe, *Mutant Mudds*, originalmente, foi um jogo para DS chamado *Maximillian and the Rise of the Mutant Mudds*. O título traria uma aventura poligonal com objetivos semelhantes ao da versão para 3DS: saltar sobre plataformas e dissolver os perigosos Mudds. É claro que o ambiente aberto e em 3D mudava muito as coisas na versão original.**



por *Jaime Ninice*

Revisão: Alex Sandro

Diagramação: Tiffany Silva

# ZOMBIE ATTACK

A cidade está infectada por um vírus que transformou os humanos em zumbis, e cabe a você exterminá-los e resolver uma maneira de acabar com tudo isso. A trama está te fazendo lembrar alguma série hiper-famosa? Esqueça! Em Zombii Attack tudo o que você verá serão apenas simples zumbis em cenários básicos, por vezes destrutivos, e com uma mecânica de gameplay dura.

Há um completo caos por toda a cidade e resta ao Doutor Z a missão de encontrar uma cura para a doença dos zumbis, de tal modo que, para isso, será necessário capturar alguns e levá-los ao doutor. E adivinha quem será o entregador monstroeiro?

Você ficará no controle de um ZC 4000, equipamento que serve para lançar Zumbis ao helicóptero do doutor. A cada nível será estipulado uma quantidade para cada tipo (diferenciados por cor) de zumbi necessário, cada um com seus atributos diferenciados, como maior força e velocidades. Mas não se preocupe, você terá também a disposição diferentes "munições", que vão desde pneus a caixas de explosivos, e upgrades que poderão ser destravados entre um estágio e outro.





São 16 níveis ao todo incluindo construções, cidades, portos, dentre outros. Os gráficos do game em geral são muito estáticos e pouco trazem alguma inovação. Dá para sentir a presença de uma rigidez e clima dos games do início da década de 90, como na tosca cena em que o personagem sobe no helicóptero para ir embora ao completar cada fase. Sobre a trilha sonora só uma palavra a descreve muito bem: repetitiva. E você sabe bem como são difíceis de tirá-las da cabeça em tais casos.

Além disso, o jogo conta com movimentos variados, como quando é necessário destruir o local em vez de capturar zumbis e nos momentos de transição entre cidades, que colocam o jogador no controle de um carro para percorrer a estrada até o próximo local exterminativo, atropelando zumbis pelo caminho para ganhar pontos.

**Não sei o que houve com a Gamers Digital, produtora do jogo, mas Zombii Attack é até capaz de te prender por algumas horinhas e, por que não dizer se tornar viciante. Contudo, cuidado ao jogá-lo, você poderá ser infectado por todas as características "diferenciadas" do game!**

# POKÉMON BLAST

## Conhecendo as Cidades de Unova

por **Mateus Lôbo**

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Tiffany B. Silva

Se você é um treinador Pokémon da nova geração, certamente já visitou a região de Unova, presente nas versões Black & White (DS). Para que nenhum jogador fique perdido nesta nova jornada com novas emoções, resolvemos criar um pequeno guia de viagem, que lista alguns dos locais mais importantes da região.

Unova foi a primeira região presente nos jogos da série principal dos monstros que não foi inspirada no Japão. Desta vez, a cidade de Nova Iorque, EUA, foi utilizada como base para a criação deste novo ambiente, que é bem afastado das demais localidades vistas nos jogos anteriores.



## Nimbasa City

Além do quarto ginásio da Liga Pokémon de Unova, Nimbasa é uma cidade com muitas atrações. É o melhor local para o treinador testar suas habilidades em batalhas Pokémon.

### Gear Station

Parece uma estação de trem comum, mas não é. Os treinadores podem embarcar nos trens não só para fazer viagens, mas também para batalhas Pokémon! Apresento para vocês, o Battle Subway!

O Battle Subway pode ser considerado como uma Battle Tower em forma de metrô. Os jogadores podem embarcar em diferentes plataformas, cada uma com estilos de batalha e níveis de dificuldade distintos. O objetivo é conseguir o maior número de vitórias consecutivas.

As quatro primeiras plataformas apresentam as modalidades Single e Double Battles, nos níveis normal e super. Para embarcar nas de nível super, é preciso receber uma autorização, que só será concedida depois que o treinador obter muitas vitórias no modo normal.

As outras plataformas apresentam o modo Multi Battle nas duas dificuldades, além de uma plataforma Wi-Fi, onde os jogadores podem desafiar os times de outros treinadores.

Ainda na Gear Station, é possível embarcar em um trem especial que leva o jogador até Anville Town, sendo essa a única forma de chegar à cidade, que não



**Esse povo quer batalhar até enquanto viaja!**

pode ser acessada nem mesmo com o uso da técnica Fly. Aos fins de semana, treinadores de toda a região se juntam na pacata cidade para trocar itens.

### Battle Institute

Ao lado do Centro Pokémon, o Battle Institute é uma espécie de centro de estudos de batalhas Pokémon que promove treinos. Diferente do Battle Subway, você não será "desclassificado" caso perca uma batalha por aqui e nem mesmo é preciso salvar o jogo antes das lutas, que são cinco no total. Ao terminar o exame, o jogador recebe um título de acordo com a sua pontuação, que é determinada pelos atos que ele realiza durante a batalha, como causar danos super efetivos, fazer trocas para minimizar ou anular o dano que seria causado etc...



## Rondez-View Ferris Wheel

Gosta de andar de roda gigante? Que tal se programar para uma batalha Pokémon seguida de um passeio neste magnífico brinquedo? É possível desafiar jogadores diariamente neste local, desde que você já tenha derrotado N no mesmo lugar, durante o modo história. Os desafiantes irão variar de acordo com a estação do ano e com o sexo do protagonista.

## Pokémon Musical Theater

Se você gosta de musicais, visite este local. Aqui você poderá brincar com os musicais que são disponibilizados via Global Link.

## Castelia City

Conhecida por ser o centro econômico de Unova, Castelia é uma das cidades mais modernas do mundo Pokémon.

Em alguns prédios, personagens importantes para sua jornada estarão esperando por você para oferecer algum tipo de ajuda, mas nem sempre será de graça.



mostre um Pokémon de um tipo específico para ele. Faça isso e ganhe uma Berry.



## Name Rater

Está afim de colocar um apelido no seu Pokémon? Pouco antes de sair da cidade, visite o último prédio à esquerda e fale com um velhinho que está no primeiro andar. Ele irá trocar o nome dos seus monstros.

## Relocator

No 11º andar do mesmo prédio do Name Rater, fica localizado o Relocator. Este dispositivo permite que os cães lendários Entei, Raikou e Suicune em suas versões shiny de evento juntamente com o viajante do tempo, Celebi, sejam transportados para Black & White com suas propriedades especiais, que liberam os eventos de Zorua e Zoroark no jogo. Para ativar o dispositivo, que estará visível na tela inicial do jogo, fale com o cientista responsável pelo projeto e escolha as seguintes palavras: EVERYONE HAPPY SIMPLE CONNECTION. Para utilizar o dispositivo, é necessário ter dois portáteis (Nintendo DS ou Nintendo 3DS).



## Palhaço das Berries

No primeiro prédio à direita na rua do meio da cidade, você encontrará um bom cidadão. Todo dia ele pedirá que você

## Game Freak

O prédio da empresa responsável pelos monstros já apareceu em vários dos jogos da série, e não poderia ficar de fora desta vez. Ele é o primeiro à direita na primeira rua da cidade. Ao chegar lá, é possível fazer uma batalha (após finalizar o jogo) com um NPC de um dos responsáveis pelo jogo, Shigeki Morimoto. Os diplomas referentes ao trabalho de pesquisa com a Pokédex regional e nacional também podem ser obtidos no escritório.



## Pier

Castelia é uma cidade portuária. E aqui é o ponto de partida da balsa Unova Royal, que está disponível todos os finais de tarde. Além de aproveitar as belas vistas do cenário, é possível batalhar com vários treinadores presentes na embarcação. Caso o jogador ganhe de todos eles, receberá um prêmio.

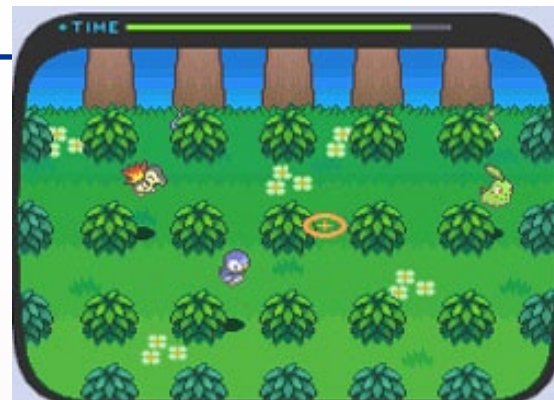
## Black City & White Forest



Acessíveis somente após o treinador derrotar a Elite dos Quatro, essas duas localidades são distintas de cada jogo. Black City para Pokémon Black e White Forest para Pokémon White. A primeira é para quem gosta de batalhar e ganhar dinheiro, enquanto a segunda é para quem quer capturar mais monstros. Os dois ambientes sofrem modificações muito notáveis de acordo com o número de habitantes de cada local. Jogadores que possuem as duas versões diferentes, podem visitar suas respectivas áreas exclusivas via Entra Link, convidando moradores da floresta para cidade e vice-versa.

## Pokétransfer

O Pokétransfer é um aparelho que permite a transferência de monstros das gerações passadas para a região de Unova. Assim como o Relocator, é necessário possuir dois portáteis. Os Pokémon não poderão voltar para o jogo de origem uma vez que transferidos, ou seja, é uma via de mão única. O Pokétransfer Lab está localizado na Rota 15, logo após a saída da Black City / White Forest.



## Undella Town




O melhor local da região para passar as férias de verão é aqui!

### Desafiando a campeã de Sinnoh

Cynthia gosta de passar o verão em Undella, mas mesmo de férias não deixa de aceitar um bom desafio. Após derrotar a elite, Cynthia poderá ser desafiada enquanto está na cidade, dentro de uma casa em Caitlin's villa. Após essa luta, que pode ocorrer em qualquer dia e estação do ano, o treinador poderá batalhar com ela novamente todos os dias durante o verão.

### Riches' villa

Uma família de ricos treinadores espera você para travar batalhas Pokémon por aqui. É uma boa opção, já que você está pela cidade para visitar Cynthia, não é?

**Visitar Unova é sempre uma boa experiência, principalmente pelas mudanças dos cenários de acordo com a estação do ano em vigor. É claro que existem várias outras "quests" para serem feitas, mas resolvi explorar as mais úteis por enquanto. Façam como Cynthia, não deixem de visitar Unova!** 



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



TWITTER

**Seguir**

FACEBOOK

**Curtir**

GOOGLE+

**+1**

FEED RSS

**Assine**

por **Rafael Neves**

Revisão: Leandro Freire  
Diagramação: Felipe de França



## Chronicle: Retro Studios

Depois de narrarmos toda a história da Nintendo, a coluna "Chronicle" dá lugar a outras grandes empresas de games. Nessa edição da Revista Nintendo Blast, você confere a saga da Retro Studios, responsável por grandes títulos como Metroid Prime (GC) e Donkey Kong Country Returns (Wii). Em um contexto onde as third-parties dominantes são aquelas que trazem uma longa história nas costas (como Capcom e Konami), a Retro Studios nasce como uma desenvolvedora independente, mas com exclusividade para plataformas Nintendo. Saiba como ela passou de mera softhouse para uma das empresas de maior confiança dos jogadores.

## O nascimento

Apesar de ter sido fundada em outubro de 1998 por Jeff Spangerberg, a Retro Studios tem toda uma história por trás de si. Sua criação veio de um acordo entre a Nintendo e a desenvolvedora Iguana Entertainment. A Iguana estava nas mãos da Acclaim Entertainment, que desenvolveu e divulgou games como Mortal Kombat (Arcade) e South Park (N64). Mas o interesse da Big N, naquele momento, estava no Game Cube e em criar games mais adultos. Neste aspecto, a Iguana Entertainment chamava atenção pelo seu título Turok: Dinosaur Hunter, bem recebido no N64 pelas violentas caças a dinossauros em uma mecânica FPS.

Mesmo sem tanto reconhecimento, os funcionários começaram com quatro projetos simultâneos para o GC. É claro que isso exigiu algumas modificações. O número de 25 empregados (muitos da antiga Iguana Entertainment) mais que quintuplicou e a sede foi feita na capital do Texas, Austin (uma das melhores cidades para se viver). Apesar desses investimentos, a coisa não estava tão boa assim. A criação dos quatro games começou sem um kit de desenvolvimento da Nintendo e as equipes de trabalho agiam sem cooperação. Diante de tamanha desorganização e crítica por parte dos superiores, um certo homem visitou a sede da Retro Studios em 2000. Seu nome você conhece muito bem: Shigeru Miyamoto. O criador de Mario e Zelda torceu o nariz para as criações da empresa, com exceção para uma mecânica de tiro em primeira pessoa (FPS). E a promessa de novo milênio para a Retro Studios não podia ser outra: reviver a série Metroid.



## O primeiro (grande) desafio

A franquia Metroid havia alcançado um alto nível de excelência em Super Metroid (SNES), mas, na era do N64, a única participação de Samus Aran foi em Super Smash Bros. Com o GameCube e seu poderio gráfico incrível para a época, os fãs não aceitariam qualquer coisa para chamarem de "renascimento da série Metroid". Trazer de volta Samus não poderia ser encarado de forma diferente pela Retro Studios: era um projeto extremamente difícil e trabalhoso. Para tornar-se realidade, algumas medidas foram tomadas. Uma grande peneira retirou mais de 100 funcionários da empresa, incluindo o então presidente Jeff Spangerberg (leia o box para saber o porquê), e admitiu poucos

novos trabalhadores. Além disso, os games que estavam sendo desenvolvidos foram cortados, o que inclui o RPG Raven Blade (leia o box para saber mais dos projetos cancelados). Com o foco todo voltado para o novo Metroid, a Retro Studios deu início ao desenvolvimento com uma quantia de 1 milhão de dólares em investimentos da Nintendo.

Apesar do empenho, o desenvolvimento de Metroid Prime contou com alguns embargos. Primeiramente, nem todos os fãs reagiram bem ao fato do jogo ser um FPS em vez de uma tradicional aventura 2D. Além disso, o próprio projeto exigia demais de uma empresa com pouca experiência. Cumprir os prazos da Nintendo exigiu cargas horárias de até 100 horas semanais! Mas a recompensa foi indiscutível. Metroid Prime, lançado em novembro de 2002, foi muito bem recebido pela crítica, galgando inúmeros prêmios. Em questão de vendas, ele não decepcionou, tornando-se o game da série Metroid mais vendido e o segundo do Game Cube (atrás apenas de Super Smash Bros. Melee). O visual muito bem feito, a trilha sonora imersiva e a mecânica que elevou o conceito de FPS ao de FPA (first-person-adventure) fizeram deste um game atemporal, daqueles que nunca parece obsoleto. Infelizmente, um game de tiro em primeira pessoa afastou muitos jogadores japoneses e fez de Metroid uma série tipicamente ocidental.

## Os poderosos chefões

O primeiro presidente (e fundador) da Retro Studios foi Jeff Spangerberg. Ele foi demitido por conta de suas raras aparições no local de trabalho, além de má conduta como presidente, o que envolvia usar fotos ao lado de mulheres seminuas em um site registrado no endereço da empresa. O substituto foi Steve Barcia, que já era empregado da Retro Studios e acompanhou a empresa até sua renúncia em 2003. Michael Kelbaugh entrou em seu lugar e mantém o cargo até hoje.

## Metroid, Metroid e mais Metroid

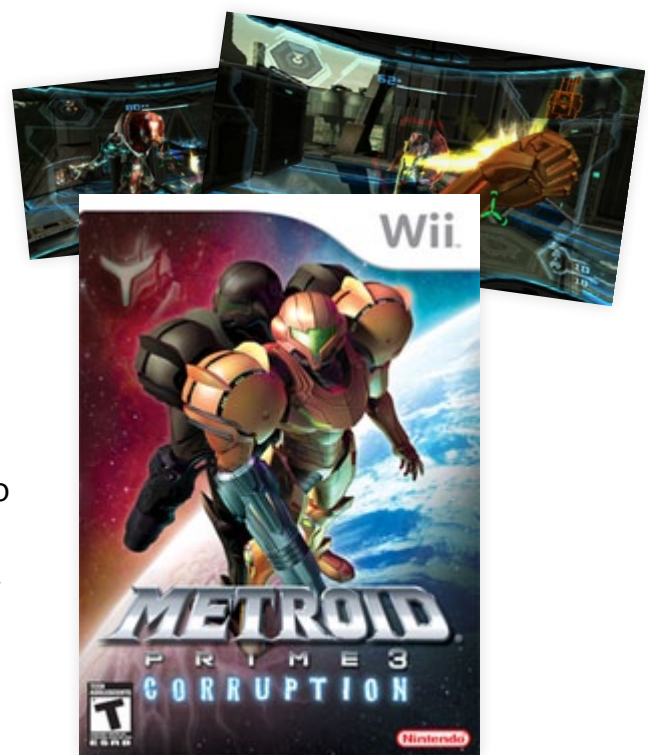
O sucesso de Metroid Prime rendeu à Retro Studios o reconhecimento que merecia. Como podia uma empresa desconhecida competir com games como Halo (Xbox)? No entanto, a vitória ainda não estava garantida. A própria série Halo lançou sua sequência, Halo 2, que, com um modo multiplayer, assegurou vendas ainda mais expressivas que o primeiro game. A resposta da Retro foi Metroid Prime 2: Echoes (GC). A Nintendo exigiu que o game fosse lançado pouco antes do Natal de 2004, o que implicou em uma correria para cumprir os prazos. Para se ter uma idéia, mais de 2/3 do jogo foram concluídos pouco antes do lançamento.



Isso obrigou a Retro Studios a reciclar muito do material do primeiro Metroid Prime. O enredo mais sério tirou o foco dos Metroids e Space Pirates, trazendo à tona a alternância entre os planetas Aether e Dark Aether. Interessante que, para se acostumar com esse conceito de mundos paralelos, a Retro Studios entrou em contato com os produtores de The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES), que traz característica semelhante. O conflito entre bem e mal também deu margem para a criação de Dark Samus, notório rival de Samus inspirado em uma batalha de Metroid: Zero Mission (GBA) em que a heroína enfrenta sua versão espelhada.

Uma aventura mais longa, difícil (a atmosfera de Dark Aether causava dano continuamente) e com suporte a multiplayer não deu para menos: as vendas ultrapassaram 1 milhão de cópias e a crítica ovacionou. Interessante ressaltar também uma campanha de marketing viral feita pela Nintendo, que fazia os espectadores mergulharem no mundo de Metroid como se ele fosse real. A Retro Studios cooperou com a Nintendo Software Technology na produção de um spin-off da série Prime para o DS, Metroid Prime Hunters, cujo foco ficou para seu multiplayer online. Mas no que a Retro Studios realmente arregaçava as mangas para tornar realidade naquele momento era Metroid Prime 3: Corruption (Wii).

Ao contrário dos primeiros dois games da trilogia, Corruption excedeu os prazos da Nintendo e foi adiado algumas vezes, perdendo a oportunidade de ser um título de lançamento do Wii. Para se ter uma idéia, foi um projeto que se iniciou no GC para depois chegar ao novo console. Apesar disso, Reggie Fils-Aime (presidente da Nintendo americana) dizia que "quando o jogo for lançado, será perfeito" e permitiu que os jogadores acompanhassem de perto as novidades do título através de um canal específico no Wii. Uma das ideias era usar o recurso WiiConnect 24 para fazer o download de conteúdo extra, mas nem mesmo o esperado multiplayer online o game recebeu. Mesmo assim, o visual ainda mais refinado, o aumento na quantidade de dublagens e os controles por movimento permitiram uma experiência de jogo excelente, que rendeu vendas expressivas e mostrou o poder do Wii, em que muitos jogadores descreditavam.



## O respeito merecido

Apesar da controvérsia por trás de Metroid Prime, é certo que a Retro Studios fez um trabalho exímio com a série, seja no aspecto artístico, seja na jogabilidade. Para deixar marcada sua presença no mundo dos games para sempre, a Retro Studios decidiu relançar Metroid Prime e Metroid Prime 2: Echoes no Wii (console mais popular do que o GC), o que daria mais visibilidade para o trabalho da empresa. No Japão, ambos foram lançados como parte da linha de títulos New Play Control, ao lado de outros clássicos do GC, como Pikmin e Mario Power Tennis. Na América e Europa, o tratamento foi muito mais digno, dada a recepção ocidental à série Metroid Prime, muito mais relevante que a japonesa. Os três games da trilogia Prime foram compilados em Metroid Prime Trilogy, lançado em 2009 em um DVD de dupla camada cuja capa é metálica e traz dentro muito conteúdo extra. Os dois primeiros games da série tiveram a jogabilidade modificada para o padrão usado em Corruption, além de uma singela remasterização gráfica. Infelizmente, hoje em dia é raro encontrar Trilogy à venda. Mas engana-se quem pensa que a ideia surgiu com o lançamento de Corruption; desde o fim do desenvolvimento de Echoes, o produtor sênior Bryan Walker já havia proposto juntar os games em uma trilogia para agradar os fãs. O fato é que com a trilogia Metroid Prime, a Retro Studios não deixava dúvidas de que merecia todo o respeito adquirido.



## O retorno do macacão

Ok, chegou a hora de pensar no futuro e rumar para novos horizontes. O fim do trabalho em Metroid Prime não significou férias para a Retro Studios, pois a desenvolvedora logo recebeu a difícil missão de reviver a aclamada série Donkey Kong Country. O presidente da Retro Studios, Michael Kelbaugh, tinha trabalhado na série na época do SNES e havia interesse dele em trazê-la de volta. A tarefa foi árdua. Mais uma vez, os fãs pressionavam a equipe a não fazer feio, mas os prazos impostos não ajudavam. O objetivo era que o game estivesse disponível antes das festas de fim de ano de 2010, mas, entre o anúncio na E3 2010 e



## O músico por trás de tudo

Os games da Retro Studios têm como grande ícone em suas trilhas sonoras o compositor Kenji Yamamoto. O artista já havia trabalhado nas músicas de Super Metroid e trouxe o clima futurista e obscuro da trilogia Metroid Prime (incluindo Metroid Prime Hunters) à tona, mérito também de Kouichi Kyuma. Kenji também esteve por trás das músicas de Donkey Kong Country Returns, as quais foram inspiradas pelo trabalho de David Wise, compositor da trilogia Donkey Kong Country original e responsável por composições aclamadíssimas, como Stickerbrush Symphony.

o lançamento, mais de 70 estágios tiveram de ser refinados e criados. A equipe teve de lidar com muito mais texturas e modelos 3D do que com Metroid Prime: Corruption, tudo para trazer aos fãs uma sensação nostálgica, mas com toques de novidades. O resultado foi uma experiência de jogo que faz jus ao clássico do SNES, rendendo mais de 5 milhões de cópias vendidas e o posto de segundo game mais vendido da série. Donkey Kong Country Returns foi eleito como um dos melhores games para Wii e também como um dos mais difíceis da atualidade. O trabalho indiscutivelmente nobre com Country Returns rendeu à Retro Studios participação no desenvolvimento de Mario Kart 7 (3DS). A empresa cuidou da criação do estágio dedicado ao novo jogo do macacão. Com as vendas baixas do 3DS, a equipe da Nintendo precisou apressar a produção para disponibilizar o novo Mario Kart antes do Natal de 2011, o que exigiu que a empresa solicitasse à Retro Studios para criar os 16 circuitos retrô do jogo. O resultado foi muito bem recebido pelos fãs por conta da nostalgia e das novidades implementadas.



## Os esquecidos

Quando foi solicitada a produção de Metroid Prime, a Retro Studios abandonou seus projetos para se concentrar no game de Samus Aran. O primeiro deles foi um game de ação e aventura (de codinome Action-Adventure), usado como base para Prime. Um protótipo avançado de um jogo de corrida e batalha também foi posto de lado. O projeto é bem curioso, pois, segundo a Nintendo, mistura estilos de Mario Kart 64 (N64) e Street Fighter II (SNES). Um simulador de futebol americano também foi feito, originalmente para ser um Mario Football. Fora esses, havia também o RPG Raven Blade, que chegou a ser apresentado na E3 de 2001.

## O que o futuro reserva

O respeito adquirido pela Retro Studios lhe permitiu o título de first-party da Nintendo. Apesar de ter trabalhado em poucos títulos, já rolaram boatos de que ela iria anunciar um novo Baten Kaitos (renomado RPG do GC) na E3 de 2011, o que acabou não acontecendo. No entanto, já sabemos que a Retro Studios está trabalhando em um novo jogo para Wii U, mas sem nenhum detalhe revelado. A única coisa que sabemos é um pequeno comentário da própria desenvolvedora: "é um projeto que todos querem que façamos". Será a empresa responsável por trazer de volta mais uma série esquecida? Ou quem sabe o trabalho será em uma franquia nova? Além disso, o próprio Shigeru Miyamoto já mostrou confiança na empresa para assumir a série The Legend of Zelda, o que seria uma grande responsabilidade. Mas os movimentos recentes mostram que ela estará preparada para grandes projetos. A Retro Studios teria contratado figuras importantes que trabalharam em Uncharted na Naughty Dog e em Darksiders na Vigil Games. Esta é, com certeza, uma desenvolvedora que tem tudo para nos surpreender mais uma vez, então não deixe de acompanhar seus anúncios pelo Nintendo Blast! 



Já nas bancas!

# Curta estas aventuras!

RESIDENT EVIL: REVELATIONS ENFRENTA MISTERIOSOS INIMIGOS EM UM NAVIO ABANDONADO NO NINTENDO 3DS™

**Nintendo**® World

**Pokémon Park 2**  
WONDERS BEYOND

DESCUBRA OS SEGREDOS DE UM MUNDO DIVERTIDO COM PIKACHU™ E SEUS AMIGOS

Official Nintendo Seal

QUEM VEM PRIMEIRO?  
CONHEÇA A VERDADEIRA LINHA CRONOLÓGICA DA SAGA DE LINK™

- TEKKEN 3D: PRIME EDITION
- DEPOIS DE DEZ ANOS DE ESPERA, SÉRIE DE LUTA VOLTA AOS CONSOLES DA NINTENDO

NINTENDOWOR N:154

[www.nintendoworld.com.br](http://www.nintendoworld.com.br)



[facebook.com/NintendoWorld](https://facebook.com/NintendoWorld)



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

**TAMBOR**

## O Nintendo Entertainment System e a ressurreição da indústria

por **Sérgio Oliveira**

Revisão: Lucas Oliveira.

Diagramação: Douglas  
Fernandes

*Em nosso último encontro na coluna **A História dos Vídeo Games** aqui na revista *Nintendo Blast*, pudemos perceber que a indústria dos vídeo games perdera tanto sua força que os computadores começaram a assumir o papel de principal aparelho de entretenimento para muitas famílias. O MSX foi o maior símbolo dessa época no Japão e América do Sul, onde se tornou excepcionalmente popular. Seu hardware otimizado para multimídia despertou o interesse de muitas softhouses que viram nele a grande oportunidade de se reerguer. Porém, ao passo que o MSX se popularizava, uma outra empresa, que não tinha nada a ver com o ramo de entretenimento eletrônico, dava o seu primeiro passo rumo à grandiosidade.*

O ano era 1983. O país: Japão. A empresa: a até então conhecida por seus decks de baralho, selos e alguns jogos para arcade, Nintendo. Depois de muito analisar o mercado, entender suas necessidades, o motivo que levara a indústria a sucumbir e montar todo o projeto de acordo com o que fora obtido, a Nintendo lançou o seu primeiro console oficial no dia 15 de julho daquele ano – o **Family Computer** (ou **Famicom** para os íntimos). Parecido muito mais com um brinquedo do que com um console, o Famicom vendeu como água do outro lado do mundo, foram mais de 2,5 milhões de unidades em menos de um ano.



Não demorou muito e, com a febre que o console se tornara no Japão, a Nintendo decidiu que era chegada a hora de explorar o então falido mercado norte-americano. Mesmo com a devastação do mercado das bandas de cá, a Nintendo ainda temia muito pelo que a Atari poderia fazer. Houve um período de análise de mercado e, percebendo que os riscos seriam demais, a Nintendo optou por vender os direitos de venda do Famicom à Atari – dessa forma eles teriam a garantia de algum retorno nesse investimento. Só que as coisas não ocorreram conforme o planejado e a Atari recusou prontamente a oferta da Nintendo, alegando que o “brinquedo” não era interessante diante das circunstâncias pelas quais o mercado estava passando.



Mesmo com uma mão na frente e outra atrás, e tendo levado um baita chute na bunda, a Nintendo não desistiu do mercado norte-americano e logo providenciou uma estratégia para conquistar as terras do Tio Sam. Primeiro foi realizada uma pesquisa com os lojistas, que também rejeitavam a ideia de vender tanto um “brinquedo” como um vídeo game – nem um, nem outro davam dinheiro. Frente os resultados dessa pesquisa, a Nintendo decidiu que o design do Famicom deveria ser refeito caso quisesse vender o console nos EUA. Logo em seguida, o contexto cultural norte-americano exigia um nome diferente para o console – essa história de Family Computer só funcionava no Japão. Então o Famicom passou a ser chamado de **Nintendo Entertainment System**.

Depois de muita luta, de muita pesquisa e de investir uma boa grana em publicidade e propaganda para o NES, o console finalmente começou a ser vendido em 1985. O mais interessante disso tudo é que a Nintendo teve a sensibilidade de identificar as necessidades do mercado norte-americano. Atacando cada uma delas individualmente, a empresa adaptou o seu produto à realidade cultural do país e entregou exatamente o que todos esperavam. O NES não foi vendido nos EUA como um vídeo game, tampouco como um brinquedo, mas sim como um “centro de entretenimento” – que era o que todos esperavam naquela época.

Mesmo com algumas falhas presentes nas placas-mãe dos primeiros lotes, que inclusive gerou um recall geral, pode-se dizer, com toda a certeza, que a Nintendo entrou com o pé direito no mercado de consoles. O NES não só foi o console pioneiro que marcou o início da terceira geração, como também foi o mais popular de todos eles. Não bastasse isso, também ditou como a indústria deveria ser dali para frente, definindo desde a forma como deveriam ser os controles – com o direcional em cruz –, até a forma como a indústria deveria se organizar.



Seu sucesso e consolidação como um dos melhores consoles de todos os tempos se deu não apenas pela enorme biblioteca de jogos que possuía, mas também por grande parte desses jogos serem de altíssima qualidade. O que poucos sabem é que por trás disso tudo existia um forte sistema de aprovação e licenciamento de jogos que

a Nintendo impunha a todos que desejassem desenvolver para o NES. Enquanto as softhouses lançavam jogos da maneira que queriam para outras plataformas, a Nintendo foi esperta o bastante para montar uma espécie de comitê que analisava cada jogo que era desenvolvido para o NES. Caso fossem aprovados, recebiam um selo de qualidade para poderem ser lançados no mercado – caso contrário, eram mandados de volta para ajustes ou para a lata do lixo.



Esse tipo de iniciativa garantiu aos consumidores, e à própria Nintendo, que os jogos lançados seriam todos de qualidade, assegurando o nível de vendas para o console também. Alguém aí consegue ver onde esse tipo de controle é realizado hoje em dia?



Não bastasse isso, a Nintendo ainda se mostrou uma excelente desenvolvedora de periféricos para o seu console – foram inúmeros deles, tais como a Power Glove, o R.O.B e a pistola NES Zapper. Para promover os periféricos, a empresa adotou a venda de jogos com os acessórios embutidos, o que deu muito certo e é praticado até hoje não só pela Nintendo, mas também pela Sony, Microsoft e a falecida Sega enquanto era viva.



O lançamento prematuro do NES e a estratégia mercadológica bem elaborada e muitíssimo bem executada da Nintendo fizeram com que o NES dominasse praticamente toda a terceira geração – mesmo com a superioridade gráfica e técnica dos seus concorrentes: Master System e Atari 7800. Seu reinado somente foi abalado no início da década de 1990, quando surgiram os primeiros consoles 16 bits. Mas mesmo assim, o NES continuou sendo produzido no Japão até 2003.



No Brasil, o NES também fez muito sucesso e até mesmo ganhou um apelido – Nintendinho. Lançado oficialmente em 1993 por aqui, o console chegou em nossas terras com o design norte-americano e, pra variar, foi vítima de vários plágios produzidos pela CCE (Top Game VG-8000), Dynacom (Dynavision II), Gradiente (Phantom System) e Dismac (BIT System) – todos muito populares até hoje, principalmente com o PolyStation vendido nas famosas lojinhas de 1,99 e camelôs.



*A Nintendo foi esperta e oportunista, no bom sentido. Sua sensibilidade e jeito diferente de lidar com o mercado e suas necessidades fizeram com que seu primeiro console fosse sucesso absoluto nas duas partes do mundo.*

*Inclusive, a entrada do Famicom no mercado norte-americano é considerada um marco na história dos vídeo games – a partir daí o Japão virou a mesa e passou a ser a grande potência na indústria dos videogames, deixando para trás quem sempre esteve à frente – os norte-americanos. Responsável por reanimar e dar aquela injeção de adrenalina na indústria, não demorou muito para que surgissem concorrentes querendo pegar carona no sucesso do NES. E se bem conhecemos a gigante Atari, ela não ficaria de fora dessa grande corrida. Mas isso é assunto para o nosso próximo artigo. Até lá! 🎮*



# QUER MAIS **BLAST**?

Continue conosco acessando [nintendoblast.com.br](http://nintendoblast.com.br) ou clicando nas matérias abaixo:

PERFIL

**Jessica Sherawat (RE: Revelations)**



GAMEMUSIC

**Um Joystick, Um Violão**



RANDOM BLAST

**Super Mario no Carnaval de Santa Teresa**



BLAST FROM THE PAST

**South Park (N64)**



MARIO BITS

**Koopalings, os Filhos de Bowser**



PRÉVIA

**Planet Crashers (3DS)**



BLAST FROM THE TRASH

**Hong Kong 97 (Snes)**



BLAST FROM JAPAN

**Gyakuten Kenji 2 (DS)**



STREETBLAST

**O Primeiro Encontro da Liga N-Blast SP**



PLUG AND BLAST

**Game Boy Camera**



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

[revista.nintendoblast.com.br](http://revista.nintendoblast.com.br)